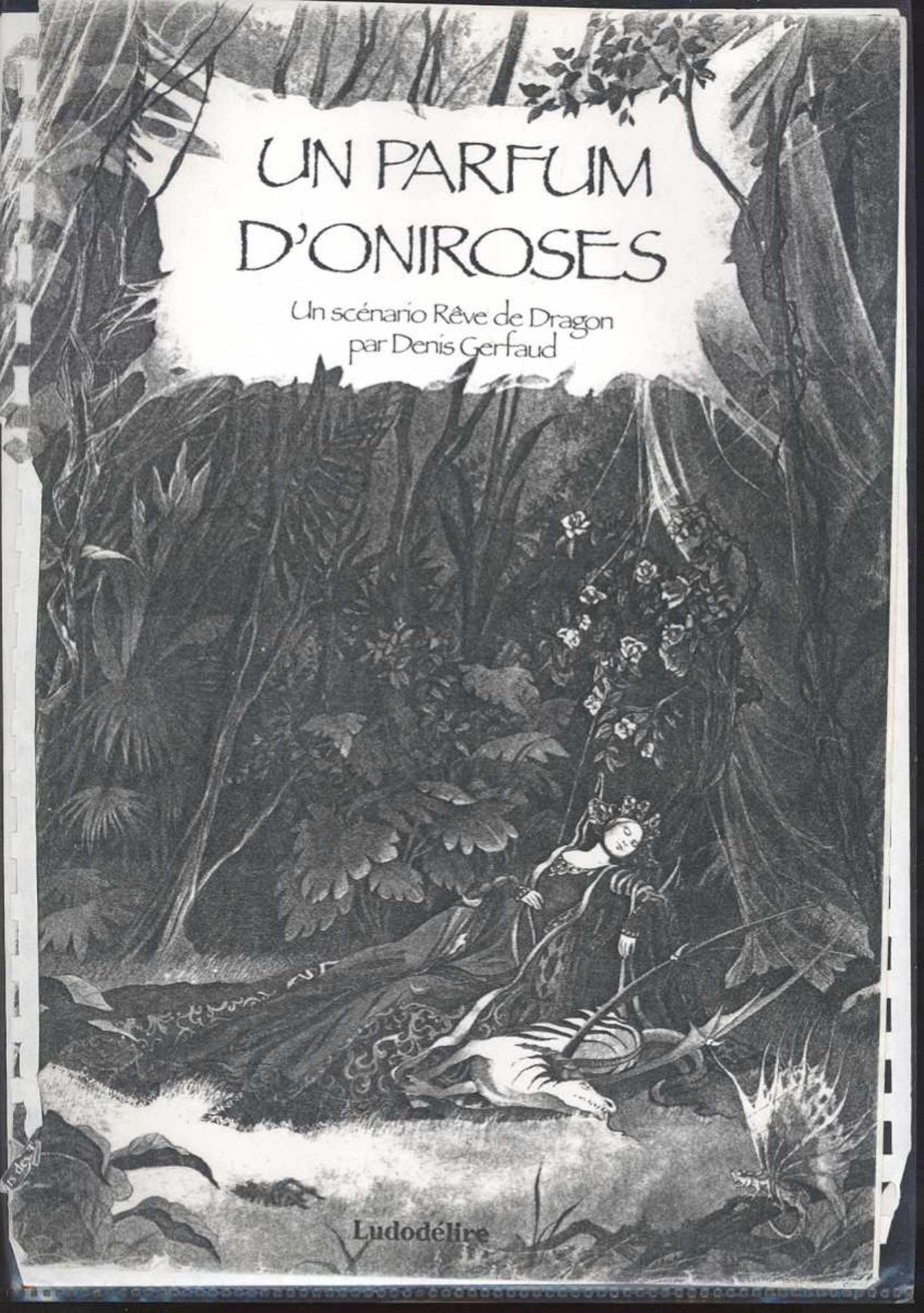


UN PARFUM D'ONIROSES

Un scénario Rêve de Dragon
par Denis Gerfaud



Ludodélire

Chers Rêveurs

Puisque les personnages des joueurs sont des voyageurs, il était temps de leur offrir un véritable voyage. Voilà ce que propose ce N° 7. Et « sept » étant le chiffre draconic par excellence, le voyage en question ne pouvait être qu'un voyage de rêve, un voyage à travers les rêves. Les personnages vont devenir de véritables voyageurs trans-oniriques.

Mais si un Parfum d'Onirose est avant tout un voyage, il ne s'agit pas pour autant d'errer au hasard : les voyageurs se mettent en route parce qu'ils ont une quête. Encore une fois, le N° 7 renoue avec les origines, et tout comme dans le Cidre de Narhuit, c'est une « quête-souvenir » qui est proposée. L'accent est principalement mis sur le jeu de rôle et l'aventure ne se bouclera certainement pas en une seule séance, ou alors c'est que le Gardien des Rêves est expéditif. Personnellement, quoi que la version proposée diffère assez de l'original, il m'a fallu une centaine d'heures pour jouer cette campagne — jeu de rôle oblige.

Cette fois, par contre, on ne trouvera aucune règle additionnelle à la fin du volume. D'une part, parce que le scénario est suffisamment long en lui-même, et surtout parce qu'il n'a jamais été question d'en créer systématiquement. Et puis certains joueurs commencent à s'inquiéter du volume pris par les règles additionnelles et se demandent si elles ne vont pas finir par être bientôt plus importantes que les règles proprement dites. A cette question, je ne saurais répondre. Tout ce que je peux dire, c'est que ces règles ne sont pas créées pour le plaisir, mais parce que le jeu les réclame. Ce que l'on peut souhaiter, c'est qu'il finisse bientôt par être satisfait.

Une nouvelle aide de jeu a cependant paru utile : une feuille de personnage pour tirer rapidement des Guerriers Sordes. Ces derniers étant souvent invoqués en catastrophe, cela permettra d'accélérer la procédure.

En attendant, ouvrez les narines et fermez les yeux...

Place au rêve !

Denis Gerfaud

SOMMAIRE

Un parfum d'Onirose	P. 2
Le Parfum	P. 4
Le Pont de Turneps	P. 11
Le Clan des Araignées Bleues	P. 19
La Cité de l'Arbre Endormi	P. 25
Pamprevoise	P. 33
Blossom	P. 37

MIROIR DES TERRES

MEDIANES N° 7

Publié par

Ludodélire SARI
27, rue du Chemin-Vert
75011 Paris

Conception :
Denis Gerfaud

Couverture et illustrations :
Florence Magnin

Maquette : Ludodélire

Imprimerie :
Tautin

Dépôt légal : mars 1988

ISBN : 2-907102-02-8

UN PARFUM D'ONIROSES

Un Scénario Rêve de Dragon par Denis Gerfaud



Un Parfum d'Onirose est un scénario de quête, voire de double quête, et avant tout un scénario de voyage. On pourra le trouver

directif, et l'on n'aura sans doute pas tort, mais pas moins que si l'on trouve, par exemple, que les dés sont aléatoires. C'est dans la nature même de la chose considérée. Voyager, c'est suivre une route ; et suivre une route est par définition directif. L'important, c'est de découvrir où elle mène et de déjouer les embûches qu'elle peut avoir en réserve.

Comme dans la première aventure, *le Cidre de Narhuit*, les personnages vont faire un rêve d'archétype, et se lancer dans une quête personnelle. La différence, cependant, est que dans le *Cidre*, ils ne savaient pas où trouver l'objet de leur quête, tandis qu'ils le savent ici. Ils savent où aller. La difficulté provient alors du voyage lui-même.

Alors que le voyage semble s'être déroulé intégralement sans anicroche, alors qu'ils touchent littérale-

ment au but, les voyageurs franchissent malgré eux une déchirure du rêve. Panique ! Il semble que leur quête soit désormais irréalisable. Les Dragons rêvant une infinité de rêves, comment retrouver leur rêve d'origine ? Même en franchissant déchirure sur déchirure, comment se repérer dans l'immensité du multirêve ? Telle va pourtant être la seconde face de leur quête, et la plus importante en vérité : revenir au rêve de départ.

Jusqu'à présent, si les personnages ont souvent changé de rêve au cours de leurs aventures, ils n'ont encore jamais réellement voyagé de rêve en rêve. A l'usage (c'est-à-dire aux tests), cette forme de voyage s'est révélée tout à fait prometteuse. Peut-être parce qu'elle oblige à aller de l'avant sans jamais permettre le retour en arrière, renforçant ainsi l'impression de s'enfoncer dans l'inconnu ; peut-être à cause du dépassement systématique qui empêche toute monotonie ; mais surtout, je crois, à cause de la question que les joueurs se posent au moment de franchir une nouvelle déchirure, question qu'ils ne peuvent s'empêcher de se poser : « Dans quoi va-t-on encore tomber ?... Et cela finira-t-il un jour ?... »

LES PERSONNAGES JOUEURS

Un parfum d'Onirose peut être joué par 4 à 6 personnages d'expérience moyenne. Des personnages nouvellement créés ou récemment réincarnés peuvent y participer si le groupe est épaulé par un ou deux personnages un peu plus forts. Aucune compétence principale n'est spécialement requise. Mais comme d'habitude, un haut-rêvant est toujours le bienvenu. Les personnages peuvent être assez riches au départ, cela n'est pas un inconvénient. S'ils le désirent, ils peuvent posséder des montures pour commencer le voyage.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

Le scénario commence tout en douceur dans la grande cité de Chandrapore. Les personnages n'ont rien de spécial à faire, ils se reposent, ils se rééquipent... Et c'est alors, de la façon la plus inattendue, qu'un parfum va se mettre à les obséder. Ils vont faire un rêve-souvenir ; et une

*Eleon
Jean Cham
p. 162 col. 8*

quête personnelle va se dessiner : retrouver la véritable source du parfum.

Comprendre pourquoi ils ont fait ce rêve, quel a bien pu en être le catalyseur, va être la première partie de leur aventure et ne devrait poser aucun problème. Le hasard leur a fait croiser une jeune femme très parfumée. Chez le parfumeur de cette dernière, ils apprennent que le parfum en question est à base d'oniroses — des fleurs excessivement rares et capricieuses. Ces fleurs introuvables ont été vendues au parfumeur par un certain Algorifmus, il y a sept ans de cela. Un sage botaniste peut alors leur dire que les oniroses ne fleurissent que tous les sept ans (cette année étant justement la bonne) et uniquement dans un certain lieu : un village pratiquement inconnu, nommé Blossom. Par ailleurs, le parfumeur est prêt à leur offrir une pièce d'or par fleur rapportée. Forts de ces renseignements, les voyageurs se mettent en route vers le village de Blossom.

La première partie du voyage, environ 200 kilomètres, n'est émaillée que d'incidents inoffensifs, à moins que les voyageurs ne tombent d'eux-mêmes dans des pièges gros comme des maisons ; et les voilà arrivés au

dernier village avant Blossom. Plus que trois heures de marche, et nous y sommes !

C'est malheureusement là qu'une sournoise perversité leur fait franchir une déchirure du rêve... Ils se retrouvent dans un lieu peuplé de « primitifs » qui confondent Dragons et Araignées : le clan des Araignées Bleues. Mais renseignement capital, ils apprennent qu'Algorifmus est passé là tout récemment, et qu'il se rend vers Blossom, apparemment pas perdu du tout. Algorifmus, vous vous en souvenez, c'est celui qui a vendu les premières oniroses au parfumeur. Tout naturellement, les voyageurs vont se lancer sur sa piste — piste qui va les mener de rêve en rêve. Car Algorifmus est un voyageur trans-onirique qui a catalogué un grand nombre de déchirures et les utilise comme raccourcis pour voyager plus vite.

Le problème, c'est que si Algorifmus sait à l'avance dans quel genre de rêve il va mettre les pieds et peut prendre ses précautions en conséquence, les voyageurs n'ont pas, eux, cet avantage. Tout au plus peuvent-ils obtenir des indices en se renseignant sur le passage de ce dernier.

Le problème, là encore, c'est que les indices en question ne sont pas toujours très valables ni très clairs.

Au clan, les voyageurs ont la possibilité de « s'allier » à une araignée bleue, tout comme l'a fait Algorifmus. Ce qu'il sait et qu'ils ne savent pas, c'est qu'il faut posséder une telle créature pour avoir accès au sanctuaire de l'Arbre Endormi dans le rêve suivant, là où se trouve la prochaine déchirure. Si les voyageurs n'acceptent pas d'être mordus par les araignées, car tel est le rite de l'alliance, ils en arriveront dépourvus dans la cité de l'Arbre, et il leur faudra trouver un autre moyen de pénétrer dans le sanctuaire.

Dans la cité de l'Arbre Endormi, ils pourront apprendre qu'Algorifmus s'est chargé de grands sacs de noyaux de pêches. Cette fois, il y a gros à parier qu'ils s'en procureront à leur tour, malgré l'encombrement... Totale inutilité ! Ils apprendront dans le rêve suivant qu'Algorifmus est un haut-rêvant et que les noyaux n'étaient dus qu'à une Queue de Dragon interdisant un coucher confortable...

Peu d'aventure dans ce nouveau rêve

peuplé de montagnards hagards et alcooliques, sinon réussir à trouver un guide pour les conduire au défilé du Rai de Lune, là où Algorifmus s'est récemment fait conduire lui-même. Ils apprendront également que ce dernier a acheté au village deux grands sacs de plumes et de duvet. Croyez-vous qu'ils s'embarrasseront à leur tour d'énormes édredons ?... Ils devraient.

La déchirure suivante ne donne pas de plain-pied sur le sol comme les précédentes, mais se trouve à quelques 4 mètres de haut, juste au-dessus d'un fourré de ronces. Les plumes

servaient à amortir le choc... Mais à nouvelle humiliation, gênéeuse consolation : c'est enfin là que les voyageurs retrouvent Blossom et Algorifmus.

Hélas, nouvelle épreuve, une tribu de Cyans quasiment dépourvus d'odorat a installé ses tentes tout autour de l'onirosier. Les Hommes Bleus considèrent que les fleurs sont à eux et n'acceptent de les troquer qu'à raison d'une gemme pour une fleur. Pire encore, l'un d'eux est en quête d'odorat, et, cruelle ironie, le voyageur avec l'Odorat le plus haut (même seulement 8 ou 9) a toutes les chances de devenir sa victime.

Les voyageurs auront alors le choix. Se contenter de satisfaire leur personnelle quête onirique en se bornant à respirer le parfum, ou vouloir également cueillir les fleurs pour les revendre au parfumeur. Ils devront alors non seulement déjouer les intentions du Cyan en quête, mais également neutraliser tous les autres.

Lors, si tout finit bien, Algorifmus leur indiquera une dernière déchirure qui les ramènera en un temps express à Chandrapore, avec les fleurs encore fraîches.

Et la boucle sera bouclée.

LE PARFUM



est à Chandrapore, au bord du lac de Trazimène, que les personnages vont percevoir les premières bouffées du parfum qui va

déclencher leur quête. Leurs raisons de se trouver dans cette cité peuvent être toutes naturelles : Chandrapore est une importante place commerciale, on peut y trouver à des prix raisonnables la plupart des marchandises et objets manufacturés, et la ville est assez accueillante avec ses nombreuses auberges. Les voyageurs peuvent donc s'y être arrêtés pour refaire leurs forces et effectuer toutes les transactions qu'ils jugent nécessaires. (Si ce scénario est joué à la suite de *l'Empire du Roi Joueur*, le lien est automatique puisqu'ils se retrouvent à la fin sur un îlot non loin de la cité ; s'il est joué à la suite de *l'Auberge des Derniers Voyageurs*, on peut encore supposer que la cité entraperçue à la fin est celle de Chandrapore.)

Pour mieux mettre en valeur l'étrangeté de la quête, il est bon de faire commencer le scénario tout en douteur, ne pas précipiter les choses

avant d'entrer dans le sujet proprement dit. Laisser les voyageurs s'installer à Chandrapore et y vaquer aux occupations qu'ils souhaitent. Les personnages ont toujours mille choses à faire dans une ville quand rien ne les stresse : compléter leur équipement, retranscrire des sorts, etc... Les laisser faire du pur « jeu de rôle » pendant quelques jours (ce qui ne signifie pas que rien ne peut leur arriver s'ils se comportent comme des abrutis) ; puis seulement faire intervenir le parfum. Il ne s'en sentiront que plus intrigués. Pour ces raisons, et bien qu'aucune aventure véritable n'y soit prévue, commençons par faire le tour de la cité.

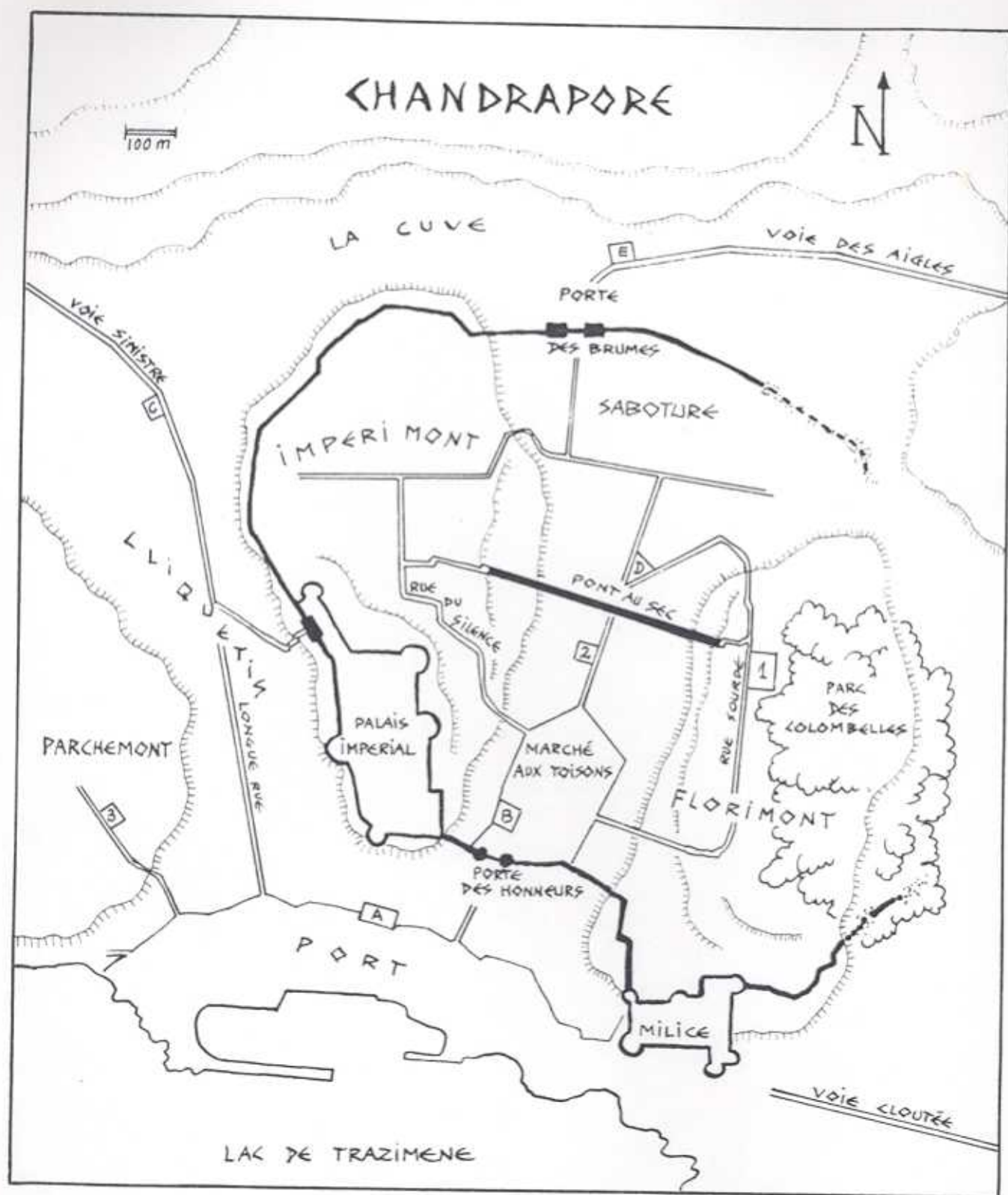
CHANDRAPORE

Au Second Age, Chandrapore était la capitale d'un vaste empire incluant non seulement le royaume de Sélikanthe, mais des territoires allant jusqu'à la mer des Brouillards à l'Est, et la chaîne des Crins de Neige à l'Ouest (cf. la carte centrale parue dans le N° 3). Son monarque héréditaire cumulait les titres de prince de Chandrapore, roi de Sélikanthe,

empereur de Tous les Royaumes, et commandeur des Haut-Révants. Aujourd'hui, ces titres ne veulent plus rien dire, bien qu'ils soient toujours portés par Ibtarid XIX, l'actuel prince de Chandrapore. Le royaume de Sélikanthe n'existe plus en tant que tel, et l'autorité du prince ne s'étend guère au-delà de la cité. En fait, c'est à peine, même, si elle dépasse les murs du palais impérial. Le pouvoir d'Ibtarid est plutôt symbolique, celui de ratifier du sceau impérial les décrets et les jugements ; le vrai pouvoir appartient à la toute puissante Guilde Bourgeoise.

Car Chandrapore est avant tout une cité de commerce, l'immense lac de Trazimène est relativement navigable, de même que la dernière partie de l'Ephire. Des relations sont ainsi conservées avec le Sud des plaines de Sélikanthe. Le Nord, par contre est beaucoup moins parcouru, sauf par quelques voyageurs occasionnels.

Trois voies pavées, du genre des voies romaines, convergent vers la cité. Celle du Sud, renforcée de larges clous de bronze, se nomme la voie Cloutée. C'est la meilleure et la plus fréquentée. La voie des Aigles, vers l'Est, se perd complètement au-delà



de l'Ephire. Quant à la voie sinistre, à l'Ouest, son tracé s'interrompt complètement dès l'abord des Croche-Monts. Les produits agricoles et les troupeaux sur pied arrivent à Chandrapore par la voie des Aigles, tandis que ce sont principalement des denrées exotiques qui remontent le fleuve ou la voie Cloutée. La Guilde Bourgeoise surveille tout ce trafic. On ne peut accoster au port sans payer de patente et des taxes son imposées sur toutes les marchandises qui entrent.

Vue générale

La cité est bâtie sur les collines qui dominent le lac au Nord-Est. Au temps de sa splendeur, elle débordait largement au-delà de ses murs, et de nombreux palais se dressaient sur les collines périphériques. Aujourd'hui, la plupart de ces demeures (hors carte) ne sont plus que des ruines submergées par la végétation. Mille fois pillées, il n'y reste probablement plus rien d'intéressant, sinon des ser-

pents, des scorpions, et peut-être pire (à la discrétion du Gardien des Rêves)... De même, les remparts qui entourent deux des principales collines ne jouent plus aucun rôle significatif. Ils sont éboulés au Nord et au Sud, et toute la partie Est a complètement disparu. Pour ces raisons, les portes ne sont jamais fermées, bien que gardées, et l'accès en est libre de jour comme de nuit. Les remparts existants sont constitués de gros blocs de grès et font 3 mètres d'épaisseur

sur 7 mètres de haut. Le point le plus élevé de la ville se trouve sur Impérimont et correspond au palais impérial qui domine le port d'environ 50 mètres. Le second point est le centre de Florimont, altitude 35 mètres. Toutes les collines ont une pente assez douce, sauf la partie Ouest d'Impérimont qui domine abruptement le quartier des Cliquetis. A cet endroit, les remparts semblent avoir une hauteur réelle de près de 35 mètres.

Le port. Les docks et pontons peuvent accueillir une cinquantaine d'embarcations de taille moyenne. C'est un quartier très animé où règne une perpétuelle effervescence.

Parchemont. Cette colline accueillait autrefois la Grande Bibliothèque dont il ne reste rien, pas même les ruines, sinon quelques pierres éparpillées parmi les bosquets d'oliviers qui couronnent le sommet. Par tradition, les scribes, enlumi-

neurs, et autres professions « de plume et de parchemin » y habitent toujours de préférence. Les maisons y sont petites, sans étage, et souvent entourées d'arbres.

Cliquetis. Dans ce quartier où débouche la voie Sinistre (qui prend bientôt le nom de Longue rue), se regroupent un grand nombre d'artisans : ferronniers, charpentiers, maçons, potiers, etc... C'est également un quartier très animé. Les mai-



sons, quoique étroites, ont parfois 4 ou 5 étages. La rampe escarpée qui monte à l'assaut d'Impérimont, dessert surtout la porte de la garnison du palais.

La Cuve. Cette partie de la cité, entre les remparts et les élévations du Nord, forme une assez basse dépression. Le vent n'y pénètre que rarement, et pour cette raison, fumées, miasmes et brouillards s'y accumulent en permanence. C'est un quartier insalubre de maisons lépreuses où vivent les plus déshérités.

Porte des Brumes. C'est l'entrée Nord de la ville, aboutissement de la voie des Aigles. Elle est flanquée de deux tours trapues abritant des salles de garde où des miliciens veillent en permanence. Ses lourds vantaux de bois restent continuellement ouverts (leurs gonds sont probablement rouillés), le rôle des gardes étant surtout de contrôler les marchandises qui entrent de ce côté-ci.

Sabotage. Les troupeaux qui viennent alimenter la cité arrivent de préférence par voie de terre, et ce quartier où se regroupent étables, écuries et abattoirs, résonne du martèlement de leurs sabots. C'est le quartier des maquignons, des bouchers, des maroquiniers et des lainiers.

Pont au Sec. A peu près au centre de la cité, un grand viaduc relie les parties supérieures des collines d'Impérimont et de Florimont, permettant de passer de l'une à l'autre sans descendre dans la basse ville. On suppose que le pont au Sec n'a pas toujours joué ce rôle et qu'il est le vestige de fortifications internes, son tablier étant crénelé des deux côtés. Bâti en grès comme les remparts, il faut 5 mètres de large sur 15 mètres de haut, composé d'une cinquantaine d'arches ogivales de 7 mètres de large à la base. Là, entre les gigantesques piliers s'aglutine une foule d'échopes et de petits commerces plus ou moins provisoires, comme une mer mouvante et bigarrée. Périodiquement, l'espace entre les piliers finit ainsi par être réduit à presque rien. Les miliciens doivent alors faire le ménage et déloger les camelots, ce qui dégénère souvent en émeute... Les marchandises vendues au pont au Sec peuvent virtuellement être n'importe quoi.

Marché aux Toisons. Cette vaste place de près de 250 mètres de long est bordée d'échopes

et de tavernes. Qui plus est, des marchés s'y tiennent à périodes régulières, dont le marché aux esclaves qui a lieu tous les 7 jours à chaque changement de lune. C'est le principal lieu de rencontre et de transaction de la ville.

Porte des Honneurs. Même chose que pour la porte des Brumes. Cette porte doit son nom à ce qu'elle est empruntée par le prince quand il quitte la ville et que les honneurs lui sont rendus.

Impérimont. Cette colline est la partie la plus bourgeoise de la ville. Là, dans des demeures assez grandes, quoique vieillottes, vivent des notables, pour la plupart appartenant à la Guilde, et des membres de la classe bourgeoise intermédiaire. On y trouve certaines échopes de luxe : joailliers, orfèvres, riches drapiers. Au sud, se dresse le palais impérial où Ibtarid XIX vit dans un luxe très relatif. Ses revenus proviennent principalement de la dime impériale, impôt que la Guilde ronge un peu plus chaque année. Le prince entretient néanmoins une garnison d'environ 300 hommes : les Impérissables. Ces gardes, qui ne rendent de compte qu'à lui, portent le blason impérial sur leurs boucliers : deux dragons d'argent sur fond de sable. On les voit patrouiller dans les rues de la ville, vêtus de mailles étincelantes et armés d'épées larges.

Florimont. Cette colline est essentiellement résidentielle et ne comporte presque pas de boutiques. Les demeures y sont plus vastes, plus aérées, souvent entourées d'un jardin clos de murs. Quoique ses habitants soient parfois plus riches que ceux d'Impérimont, le quartier est moins bien considéré. Il ne possède pas le cachet « aristocratique » de son voisin.

Parc des Colombelles. Sur le flanc Est de la colline de Florimont, un petit bois s'étage sur la pente douce. On y trouve quelques rares habitations privées, le reste étant composé d'allées, de rocailles (témoins de vestiges des remparts), et de bancs de pierre pour le repos. C'est notoirement un lieu de rendez-vous galants. Les colombelles que l'on peut y croiser sont des jeunes femmes généralement vêtues de courtes tuniques blanches. Mais courtisanes « de luxe », leurs faveurs ne s'achètent pas à moins d'une pièce d'or.

Milice. Entre Florimont et le port, à l'aboutissement de la voie Cloutée, se dresse une imposante forteresse. C'est le lieu de casernement et d'entraînement de la milice. Cette force, entièrement sous le contrôle de la Guilde, comprend un millier d'hommes, tous des volontaires enrôlés pour 7 ans minimum. La milice, ou « milice bourgeoise », comme on l'appelle également, est la seule véritable force armée de la ville et sa seule police. Ses hommes, rompus à toutes les techniques de combat, sont ordinairement vêtus de cuir + métal et armés de piques, de masses, d'épées d'arbalètes, selon qu'ils stationnent aux portes ou patrouillent. La forteresse abrite également les locaux secrets de la Guilde.

Les auberges. Si les tavernes sont innombrables, il n'y a que 5 établissements qui méritent le nom d'auberge. Les décrire en détail prendrait trop de place et serait de peu d'intérêt — au Gardien des Rêves d'improviser. Il peut néanmoins être utile de savoir où les voyageurs sont descendus. Le nombre d'étoiles indique la qualité ; les prix de base sont à multiplier par le nombre d'étoiles.

- A. Auberge du Grand Vent **
- B. Hôtel des Quatre Nattes ****
- C. Relais du Marteau Carré **
- D. Auberge du Cheval Chaud ***
- E. Grande Hostellerie de Chandrapore *

Prix de base : Consommation courante (chope de bière ou de vin) = 1 PE / repas moyen = 1 PB / chambre individuelle = 3 PB / lit dans chambre à plusieurs = 2 PB / place dans le dortoir commun = 1 PB / bain et autres commodités supplémentaires = 1 PB / logement et nourriture d'une monture = 5 PE. (Notez que c'est surtout la qualité qui varie avec le nombre d'étoiles ; ainsi un bain à la Grande Hostellerie (une étoile) aura toutes les chances d'être servi à peine tiède et avec une eau à la limpidité suspecte.)

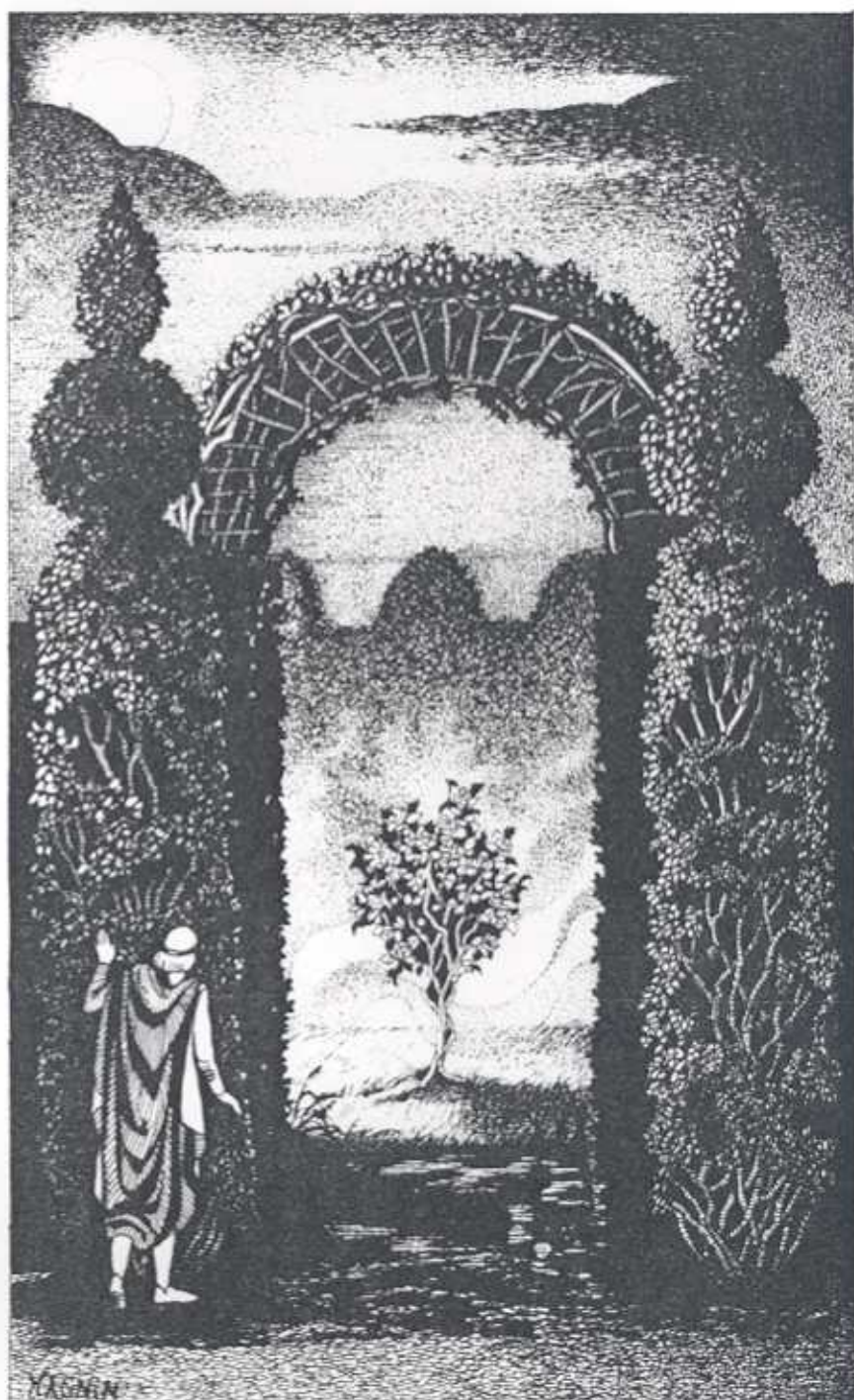
Transactions. D'une manière générale, pour tous les achats, se référer aux prix indiqués dans les règles. Pour revendre quelque chose, par contre, les voyageurs ne peuvent espérer obtenir que la moitié du prix indiqué dans les règles. Dans les deux cas, et sur ces bases respectives, les jets d'Eloquence/Commerce sont normalement applicables.

Quelques lois. Dans cette cité où le commerce règne en maître, tout crime ou délit doit être réparé par une transaction. Suivant l'ampleur de la faute, une partie du corps du condamné est vendue aux enchères (doigt, main, pied, tête...). Le produit de la vente sert à dédommager le plaignant, celui-ci ayant qui plus est un droit de préemption sur la vente. Une fois la partie de son corps vendue, le condamné a le choix : soit il s'en sépare de bon cœur et il recouvre ensuite toute sa liberté ; soit il choisit de rester lié à cette partie de son corps, mais comme elle ne lui appartient plus, il est bien obligé d'obéir aux volontés du nouveau possesseur. Si par exemple un voleur a ses deux mains vendues et choisit de rester lié à elles, et si le nouveau possesseur demande aux mains d'extraire du charbon dans une mine, le voleur est bien obligé de faire travailler ses mains... A tout moment, le nouveau possesseur a le droit de ne conserver que son dû, strictement, et de renvoyer le reste. Dans l'exemple précédent, le voleur a alors les mains coupées, puis le reste de son corps redevient libre. Quand c'est la tête qui est vendue, c'est naturellement beaucoup plus grave. Les délits les plus mineurs (et les plus fréquents), tels qu'insultes, scandale ou tapage nocturne, sont punis par la vente des cheveux, les condamnés acceptant généralement de s'en séparer. C'est la raison pour laquelle le marché aux esclaves est appelé « marché aux toisons ». Il est toutefois important de souligner que l'esclavage n'existe pas officiellement. Rien n'oblige un condamné à suivre la partie de son corps qui a été vendue. S'il le fait, c'est de sa propre volonté.

Le haut-rêve. Dans une cité où le prince porte le titre de commandeur des Hauts-Révants, le haut-rêve ne peut être que toléré. « Mais à condition que son usage ne soit pas contraire aux lois de la cité. » Ce qui est alors puni, ce n'est pas le haut-rêve, mais l'usage qu'on en fait. A noter qu'Ibtarid XIX, de même que la plupart de ses prédécesseurs, n'a lui-même aucun don de haut-rêve en dépit de son titre.

Autres localisations

1. Maison de dame Octarine.
2. Echoppe de maître Porphyre, le parfumeur.
3. Maison du sage Panfrène.



UN REVE OBSEDANT =

Quelques jours après leur arrivée à Chandrapore, les voyageurs vont tous faire le même rêve. Ce rêve va leur laisser un souvenir obsédant.

Ils sont dans un jardin, la nuit, éclairés par un clair de lune bleuâtre. Des murmures de voix bruissent autour d'eux, des chuchotement, des petits rires. Ça et là, un couple enlacé se devine dans la pénombre d'un bosquet... Mais dans cette ambiance alanguie de fête raffinée, les rêveurs ne semblent avoir conscience que d'une seule chose : un parfum de

fleur apporté par la brise tiède, un parfum fort, capiteux, sensuel... Et c'est vers ce parfum qu'ils se dirigent, déambulent à travers les allées du parc. Quelle fleur peut bien produire un tel arôme ?... (Dans le rêve, ce n'est que de la curiosité, mais une curiosité opiniâtre, entêtée.) Les rêveurs hâtent le pas, le parfum se rapproche, leur emplit la tête. Et les voilà débouchant sur une pelouse au centre de laquelle trône un massif de fleurs que le clair de lune nuance d'un mauve profond... Hélas ! c'est à ce moment, dans la réalité, qu'un vacarme quelconque les réveille...

Tout comme dans *le Cidre de*

Narbut, les personnages ont alors la certitude que ce rêve est un souvenir d'une vie antérieure. Et le même désir se met à les obséder : s'ils pouvaient, maintenant, respirer réellement le parfum de ces fleurs, nul doute qu'ils parviendraient encore à arracher au rêve quelques souvenirs de cette vie antérieure, à reconstituer leur être complet, leur archétype...

En termes de jeu, cela signifie que s'ils parviennent réellement à respirer « à nouveau » le parfum, ils gagneront 60 points de stress qu'ils pourront dès la nuit suivante, grâce à leur rêve retrouvé, convertir automatiquement (= sans jets de dés) en 60 points d'expérience. Ces points pourront être répartis librement dans les compétences de leur choix, mais à condition de ne pas augmenter une compétence donnée de plus d'un niveau au dessus du niveau +3. Ils n'ont pas de limite de temps pour accomplir leur « quête », sinon le sentiment qu'elle doit être résolue avant l'hiver. Passé ce délai, il sera trop tard, le souvenir se sera embrumé.

Ce que les personnages ignorent encore, c'est que les fleurs en question sont des oniroses — une espèce excessivement rare qui ne fleurit qu'en certains lieux privilégiés et uniquement quand se reproduit une certaine configuration astrale. La veille, qu'ils aient été ensemble ou séparés, ils ont tous croisé une jeune femme très parfumée. Or le parfum de la passante était à base d'onirose. Toute la journée, ils en ont inconsciemment gardé le souvenir, et la nuit, jouant comme un catalyseur, il a déclenché leur rêve.

DAME OCTARINE

Au matin, tandis que le souvenir rêvé du parfum leur fait encore frémir les narines, faire jouer à chacun un jet d'Odorat à zéro. (C'est à ce moment que la plupart des joueurs vont regretter de s'être mis un score si bas en Odorat !) Sur une réussite normale, on a la certitude d'avoir déjà senti ce parfum, la veille, quelque part en ville, et sinon le même parfum, du moins quelque chose de très approchant. Sur une significative ou mieux, même certitude, mais en plus on en revoit très précisément la source : une jeune femme aux cheveux blonds cendrés, mince, 1m65 environ, belle (Apparence 13), vêtue d'une longue robe de satin vert

amande, avec une ombrelle blanche. Par contre, le lieu de la rencontre reste vague.

Dame Octarine, tel est le nom de la passante, est la jeune veuve d'un riche armateur. Elle habite Florimont, dans une belle propriété située entre le parc des Colombelles et la rue Sourde (loc. 1). Entourée de nombreux domestiques et de secrétaires à qui elle délègue le soin de ses affaires, elle mène une vie aussi luxueuse que oisive. Les mauvaises langues prétendent qu'elle revêt parfois la tunique blanche des colombelles. Les mauvaises langues ont raison, mais c'est plus par souci d'une aventure piquante que par l'appât du gain dont elle n'a que faire.

Les personnages devraient normalement tout mettre en œuvre pour la retrouver. Si l'un d'eux se souvient de sa silhouette, ils peuvent en enquêtant ici et là finir par découvrir son nom et son adresse. Sinon il ne leur restera qu'à pister « au flair » en utilisant *Odorat/Survie en cité*. Si tous les premiers jets d'Odorat ont manqué, le Gardien des Rêves devra les remettre sur la piste en leur faisant redécouvrir une bouffée du parfum quelque part dans la ville. Noter que le quartier du port sent la vase et le goudron ; Cliquetis sent la fumée et la graisse chaude ; la Cuve sent le moisi et la misère ; Saboture sent l'étable et le crottin ; le pont au Sec et le marché sentent un amalgame d'odeurs les plus variées ; Impérimont sent la vieille pierre, le lierre et la fumée ; Florimont a davantage des senteurs de jardin ; et Parchemont, bien aéré, sent déjà la campagne. Dans cette partie de pur « jeu de rôle », c'est au Gardien des Rêves d'improviser, mais en se souvenant que les personnages doivent indispensablement, tôt ou tard, retrouver dame Octarine.

Hélas ! quand ils l'auront retrouvée, ils devront constater que même s'ils s'en approchent, son parfum n'est pas exactement celui de leur rêve ; et ce sera naturellement insuffisant pour leur quête...

La jeune veuve ne fera aucune difficulté à les recevoir, à condition toutefois qu'ils soient propres et aient des manières polies. Si l'un des voyageurs a plus de 12 en *Empathie*, *Apparence* et *Eloquence*, elle peut même ne pas être insensible à son charme. En ce qui concerne son parfum, elle ne fera aucun mystère : c'est du N° 7 de chez maître Porphyre. Elle ajoutera d'ailleurs qu'il ne lui en reste plus

une goutte et qu'elle compte se rendre prochainement chez le parfumeur pour se réapprovisionner. Elle fournira également l'adresse de maître Porphyre. (Bien entendu, elle ignore totalement la composition de ce N° 7.)

LE PARFUMEUR

Maître Porphyre (loc. 2) aura l'air accablé dès que les personnages lui demanderont du N° 7. « Il ne m'en reste plus du tout, dira-t-il, et les fleurs qui sont à la base de ce parfum sont une véritable énigme... » Puis il pourra raconter qu'il y a quelques années (7 ans en vérité), un voyageur pressé d'argent est venu lui proposer une vingtaine de grosses roses mauves. Le premier mouvement du parfumeur fut de le renvoyer — car que peut-on tirer d'un aussi petit nombre de fleurs ? — quand leur arôme absolument prodigieux retint tout de même son attention. En réalité, après distillation, il n'en obtint qu'une très petite quantité d'essence première, mais sa force était telle qu'il put se permettre de la diluer largement pour en faire un parfum. Ainsi fut créé son N° 7... Hélas, même en diluant de plus en plus, son essence première finit par s'épuiser. C'est pour lui une catastrophe, car ses clientes de la haute société ne veulent pas entendre parler d'autre parfum.

Naturellement, il a tenté de se renseigner sur ces fleurs mystérieuses. Mais tout ce qu'il a pu apprendre, c'est que c'étaient probablement des oniroses, fleurs qui, paraît-il, ne poussent que « sur la pelouse de Blossom », et uniquement sous l'influence d'une certaine configuration des astres. « Bref, un vrai charabia, un vrai casse-tête !... conclura-t-il. Personne n'a jamais entendu parler d'un "Blossom" dans la région. Est-ce un homme, un château ?... Ce qui m'étonne pourtant, c'est que les fleurs du voyageur étaient assez fraîches, comme si elles n'avaient été cueillies que depuis quelques jours... Mais aller plutôt voir le sage Panfrère, à Parchemont. C'est lui qui m'a donné ces renseignements à l'époque... enfin ! si on peut appeler ça des renseignements !... »

Si on le lui demande, Porphyre pourra également révéler que le voyageur en question s'était présenté sous le nom d'Algorifmus : un homme déjà plus très jeune, la bonne quarantaine, avec une barbe poivre et sel. Il

n'en a plus jamais entendu parler. Enfin, dans son désarroi et devant l'apparente détermination des personnages à retrouver ces roses, il leur fera la proposition suivante : « Je suis prêt à payer une pièce d'or pour chaque onirose que l'on pourrait me fournir, à condition qu'elle soit en bon état de senteur... »

LE SAGE PANFRENE —

Panfrène est un vieil homme de plus de 70 ans ; et de toute évidence, sa cervelle n'est plus très claire. Les voyageurs le trouveront dans le jardin qui entoure sa maisonnette, en train de repiquer des marguerites. A partir du moment où on vient lui parler de fleurs, il se montre aimable et très volubile. Les fleurs sont sa passion. Il se lancera dans des dissertations sans fin sur les marguerites, le muguet, les pivoines, les lilas, mais dès qu'on abordera les oniroses, il se contentera de hausser les épaules avec mépris : « Ce sont des fleurs trop lourdes, trop fortes, au parfum brutal et vulgaire, si vous voulez mon avis... » Et il enchaînera sur les violettes ou le jasmin. Toutefois, malgré sa tendance à dérailler, c'est réellement un expert en botanique. Les personnages pourront s'en convaincre en réussissant *Intellect/Botanique* à zéro.

Il faudra des trésors de patience pour lui faire dire ce qu'il en sait. (Les voyageurs peuvent éventuellement accélérer le débat en réussissant *Eloquence/Botanique* à -1.) Il les fera alors entrer dans la pièce unique de sa maison, où pots de fleurs, sacs de semences, boutures, outils de jardin, se mêlent dans un désordre invraisemblable à des rouleaux de parchemin et des tomes antiques. « Les oniroses sont mentionnées dans la *Pétalographie* de Zormilius l'Aîné, dira-t-il en exhumant un bouquin moisi de sous une fraîche couche de terreau. Voilà... »

» ONIROSES. Roses légendaires, mauves et parfumées. Parfois appelées *Caprices des Dragons*, car l'onirosetier qui les produit est unique et ne fleurit que quand la lune atteint le 7^e degré du parallaxe boréal, en conjonction avec le dernier degré d'amplitude de l'étoile de Narcisse — c'est-à-dire environ tous les sept ans, si l'on se réfère au *Second Nébulorum* d'Astrobazzarh.

» Zormilius ne précise pas où pousse

l'unique onirosetier, continuera le sage Panfrène, mais comme je l'ai déjà dit à maître Prophète il y a quelques temps, le Huitième Vhant des *Lamenticides* de Waldemar de Gnia peut nous fournir quelque lueur. Je cite de mémoire car j'ai perdu la page :

« O toi dont le cœur martèle un chant de blouse
« Et qui des fleurs communes a eu plus que sa dose,
« Va ! cours à Blossom sur la verte pelouse
« Où monte un parfum d'onirose ! »

« Voilà... conclura-t-il. Quant aux oniroses elles-mêmes, je n'en ai jamais vu, mais si j'en crois le parfum que maître Prophète m'a fait respirer, c'est une bonne chose que l'onirosetier soit unique. Les Dragons sont parfois d'une infinie clémence... »



A ce point, les voyageurs risquent de n'être guère plus avancés. Toutefois, si au moyen de plume et parchemin pour faire les calculs, l'un d'eux réussit *Intellect/Astrologie* à -7, il peut découvrir que la prochaine configuration en question aura précisément

lieu cette année, et très exactement le 14^e jour du mois du Dragon.

Ce jet étant très difficile, il est indispensable que les voyageurs reçoivent une aide en cas d'échec. « Si ça vous intéresse vraiment, dira Panfrène, j'ai quelques talents d'astrologue et je puis essayer de calculer la prochaine conjonction. Il ne vous en coûtera que deux douzaines de pieds de pensées blanches. Revenez demain. » (On pourra se procurer ces fleurs au marché aux Toisons pour 2 PB la douzaine.)

Le lendemain, après avoir paru ne pas reconnaître les voyageurs pendant un bon moment, Panfrène s'écriera tout excité, comme un gamin qui joue au détective pour la première fois : « J'ai de bonnes nouvelles pour vous !... » Et non seulement il leur fournira la date de la conjonction (14 Dragon courant) qu'ils pourront éventuellement recouper avec leurs propres résultats, mais il leur dira : « Figurez-vous que les tubercules de dalias étaient enveloppés dans le Chant VI du *Lai de Volod le Bien-Jambu* (ainsi nommé car il avait le mollet avantageux). La poésie est non seulement exquise, mais très révélatrice en ce qui concerne notre petit problème. Écoutez-moi ça. Et il se mettra à chanter d'une voix complètement cassée :

« De Turneps à Blossom
Il a couru sans respirer
Turneps au bord de l'Ize
Il a couru sans respirer
Pour voir la fille du drapier »

Et il expliquera qu'à défaut de Blossom, on peut localiser Turneps. C'est un petit village situé effectivement sur les bords de l'Ize, un affluent de l'Ephire, à quelques jours de marche au Nord de Chandapore. Et si l'on en croit le lai, à moins que Volod ne se soit grossièrement vanté, Blossom ne devrait pas en être très éloigné. Puis achevant de méduser les voyageurs, il ajoutera : « Je vous ai même préparé une carte. » (La carte de Panfrène peut être photocopiée et effectivement tendue aux joueurs.) « Le chemin le plus court est de suivre la voie des Aigles jusqu'au village de Malory. Là, une route secondaire vous conduira au bourg de Kastagne. Turneps se trouve de l'autre côté des Hauts de Branchecol, ainsi nommés car la route y est bordée de très beaux arbres. Mais on vous renseignera beaucoup mieux à Kastagne, et sans doute y connaît-on déjà l'existence de Blossom... Et maintenant, mes amis,

il faut que je retourne à mes tulipes... »

Les voyageurs seront peut-être surpris de recevoir une aide aussi providentielle et pour un paiement si dérisoire. S'ils enquêtent dans la ville, tous les témoignages concordent pour dire que Panfrène n'est qu'un vieux jardinier un peu fou, quoique plus sage qu'il n'y paraît, bon comme ses fleurs, et prêt à se couper en quatre pour n'importe qui pour peu qu'on lui parle le langage de son cœur... De Blossom ils n'apprendront rien d'autre ; quant à Turneps, c'est effectivement un nom qui dit quelque chose à quelques personnes : un village dans le lointain Nord. Si les voyageurs soumettent la carte de Panfrène, on pourra leur répondre que, quoique de facture très libre (et très fleurie), elle ne présente pas de contresens flagrant.

Normalement, les voyageurs devraient maintenant se mettre en route pour Turneps.

CHRONOLOGIE

Il est conseillé que le rêve ait lieu dans la nuit du 19 au 20 Couronne. Cela laisse aux voyageurs juste le temps qu'il faut pour arriver à Blossom le 14 Dragon, en supposant qu'ils ne perdent pas une seule journée. Ils enquêtent sur dame Octarine le 20 Couronne, obtiennent les renseignements et partent au plus tard le 22. Ensuite : de Chandrapore à Kastagne, 6 jours ; de Kastagne à Turneps, 5 jours ; à Turneps, 1 jour ;



dans la désolation au pied du pont, 1 jour ; dans les collines sauvages, 1 jour ; au clan des Araignées Bleues, 1 jour ; dans la cité de l'Arbre Endormi, 2 jours ; à Pamprevoise, 1 jour ; dans les montagnes, 2 jours.

Total = 20 jours. Ce « timing » est naturellement calculé au plus juste ; et il est probable que les voyageurs le dépasseront. C'est peu important, un retard d'une semaine à Blossom n'aura aucune conséquence.

LE PONT DE TURNEPS



n ce mois d'été, le voyage jusqu'à Kastagne ne devrait présenter aucun problème et n'être qu'une promenade d'agrément. Il y

a environ 80 kilomètres de Malory à Kastagne par la petite route champêtre. Malory peut donc être atteint en

deux jours, et Kastagne au bout de quatre autres jours.

Malory est une petite bourgade, un grand village, qui doit son existence à la proximité de la voie des Aigles. C'est un lieu agricole, paisible et sans histoire, où les voyageurs ne devraient de toute façon séjourner que le minimum. Ils peuvent loger au Talus. Est ainsi nommée une auberge assez vaste, avec de nom-

breuses dépendances pour les marchands, située tout en haut d'une butte dominant la voie des Aigles à l'entrée du village. Le confort y est correct, sans plus, pour des prix correspondant à un établissement une étoile de Chandrapore.

Les plaines de Chandre présentent en cette saison un paysage verdoyant, avec un relief doucement vallonné parcouru de petits Ruisseaux. Des

chameaux de paysans y sont éparpillés ça et là. Aucune auberge le long de la route, mais les voyageurs pourront loger chez l'habitant s'ils le souhaitent, moyennant une rétribution modeste.

A l'Ouest s'étend la vaste forêt d'Hankise. Les voyageurs n'ont théoriquement pas à y aller, mais on ne sait jamais avec les joueurs ! C'est une forêt essentiellement composée d'épineux et de conifères. Des bûcherons en exploitent la lisière. On la dit peuplée d'énormes sangliers roux et de féroces lapins carnivores.

KASTAGNE

A mesure que les voyageurs progressent vers le Nord, le relief s'accroît. De hautes collines barrant l'horizon. Et bientôt, juchée sur les premiers contreforts, on peut distinguer Kastagne : une centaine de maisons pour la plupart en bois, groupées autour d'une sorte de fortin, lui-même en planches et en rondins.

Les voyageurs seront bien accueillis, mais avec froideur et soupçon. Ils seront questionnés avec insistance jusqu'à ce qu'ils fournissent une réponse satisfaisante sur le motif de leur présence. (Notez que vouloir se rendre à Turneps sera considéré comme satisfaisant.) Tous les villageois, hommes et femmes, sont armés, ne serait-ce que d'une dague ou d'une petite hache, la plupart des hommes arborant des épées. Les visages sont froids, méfiants, renfermés.

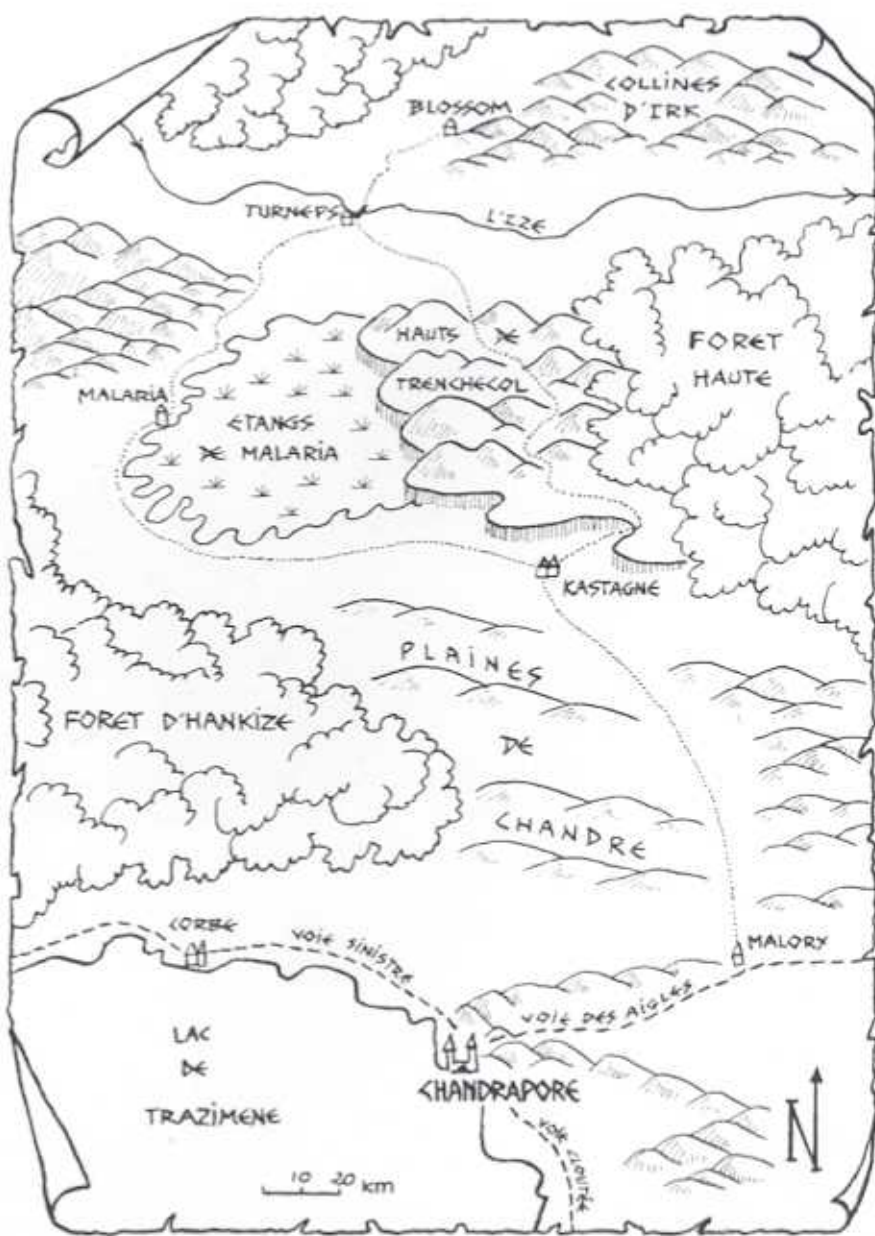
Les voyageurs pourront passer la nuit à la maison des voyageurs. Le gîte leur sera offert gratuitement pour une nuit, avec un confort acceptable, mais ils devront payer leur repas (2 PB en moyenne). Peu à peu, s'ils arrivent à capter les bonnes grâces des Kastagnois, ils pourront recueillir les informations suivantes.

Blossom est effectivement un nom connu dans la région. Nul Kastagnois n'y est jamais allé, mais des gens de Turneps le mentionnent parfois. C'est un petit village de rien du tout, situé de l'autre côté de l'Ize, à moins d'une journée de marche de Turneps. Deux routes sont possibles pour se rendre à Turneps. La plus longue passe par le village de Malaria, en contournant les étangs. Mais c'est un voyage malsain. Les étangs marécageux véhiculent la Fièvre Brune et les habitants de Malaria sont tous

malades. Pire ! on les soupçonne d'être déjà morts depuis longtemps et de ne présenter qu'un simulacre de vie grâce à des enchantements surnaturels et nauséabonds !... L'autre route est plus courte mais pas moins dangereuse. C'est celle qui traverse les Hauts de Trenchecol, tel est leur nom, et non point Branchecol. Ils sont ainsi nommés à cause des pillards et des brigands sans nombre qui y ont établi leurs repaires. Si les Kastagnois sont ainsi armés et soupçonneux, c'est qu'ils sont perpétuellement sur le qui-vive. Une attaque en masse peut survenir à n'importe quel moment. Par ailleurs, tout étranger peut fort bien être un de leurs espions venu juger de la valeur des défenses du village... Quant à passer par aucune route du tout et chercher, par exemple, un passage dans la forêt haute, ce serait folie suicidaire. Outre que ce serait un détour considérable,

il n'y a aucun sentier, et la forêt n'est qu'un chaos d'invisibles ravins, de fondrières boueuses, de lianes étrangeuses, d'araignées à sonnette et de tigres verts... (A ce moment, pour mieux illustrer les explications des villageois, le Gardien des Rêves peut fournir une photocopie de la véritable carte de la région.)

La réalité est tout de même moins terrible. Comme les voyageurs peuvent peut-être le subodorer, les Kastagnois se complaisent dans une paranoïa générale. La forêt est certes une direction à ne pas prendre ; il n'y a pas de route, et les dangers décrits peuvent fort bien être réels (à la discrétion du Gardien des Rêves). Les Hauts servent effectivement de repaire à quelques bandits (et non pas des hordes) ; toutefois le danger subsiste pour des voyageurs surpris ou mal armés. La route de Malaria demeure la plus



sûre, quoique la plus longue. S'ils restent sur la route et ne s'aventurent pas dans les marais, les voyageurs n'ont rien à craindre de la fièvre. (Dans le cas contraire, sa virulence est de 1, ses autres caractéristiques sont celles des règles page 48. *Remèdes* : Liqueur de Bagdol 100 %, Ortigal Noir 80 %, Ortigal 65 %.) Les habitants de Malaria, depuis longtemps immunisés, sont en parfaite santé.

Les Kastagnois ne sont pas seulement paranoïaques, il leur dérange de se servir de leurs armes. Susceptibles et sans aucun sens de l'humour, ils sont prêts à éclater à la moindre provocation, ou ce qu'ils imaginent en être. Les voyageurs ont intérêt à être prudents, la moindre « méconduite » de leur part pouvant entraîner un carnage sanglant.

Aux voyageurs de choisir maintenant leur chemin. Noter que si Blossom est connu, nul n'a par contre jamais entendu parler des onitoses. Par les hauts de Trenchecol, il y a 150 kilomètres jusqu'à Turneps, soit environ 4 jours, et près de 200 kilomètres par la route de Malaria, soit une bonne journée de plus.

LES HAUTS DE TRENCHECOL

Au Nord-Est de Kastagne, un chemin en lacet monte jusqu'au sommet du plateau, puis la route continue à serpenter entre des collines de plus en plus escarpées. En ce milieu d'été, la végétation y est assez fournie parmi des affleurements de roc et des rochers de toutes tailles. Le lieu rêvé pour une embuscade... D'une manière générale, la difficulté de *Survie en collines* y est de -4 : *Discretion* et *Se cacher* sont par contre à +2 ou +3, voire automatiques selon les circonstances.

Les Hauts sont actuellement patrouillés par la bande de Grigor N'a-qu'Un-Oeil, qui rêve de remonter le moral de sa troupe par une bonne prise. Les circonstances de l'embuscade sont entièrement à décider par le Gardien des Rêves, qui peut également renoncer à cette rencontre s'il estime que, toutes précautions prises, les voyageurs présentent une force d'intimidation suffisante. Grigor n'est pas un suicidaire. La bande comprend huit hommes plus lui-même. Tous ont des chevaux, quoique pour des raisons de discrétion ces derniers restent généralement

Caractéristiques moyennes des Kastagnois.

TAILLE	11	VOLONTE	13	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	09	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+ dom	+1
DEXTERITE	12	Tir	11	Protection d2 ou d4	
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	11		

Epée large	niv +4	init 10	+ dom +4
Dague mêlée	niv +3	init 09	+ dom +2
Hachette	niv +2	init 08	+ dom +2
Corps à corps	niv +3	init 09	+ dom (d4 +1)
Arbalète	niv +3	init 08	+ dom +3
Bouclier	niv +4	(moyen)	
Esquive	niv +4		

Course, Saut +4/ Discretion, Se cacher 0/ Srv en ext +5.

NOTE. Seuls les hommes utilisent épées et boucliers et ont une protection de 1d4. Les femmes préfèrent la dague ou la hachette. Tous tirent à l'arbalète. L'ensemble du village peut regrouper jusqu'à 60 combattants de ce type.

GRIGOR N'A-QU'UN-OEIL, né à l'heure de la Couronne, 32 ans, 1m69, borgne.

TAILLE	08	VOLONTE	14	VIE	11
APPARENCE	07	INTELLECT	10	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	VITESSE	25
FORCE	12	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	16	REVE	13	+ dom	0
DEXTERITE	15	CHANCE	13		
VUE	07	Mêlée	14		
OUIE	12	Tir	11		
ODORAT	11	Lancer	11		
GOUT	10	Dérobée	14		

Epée longue	niv +7	init 14	+ dom +4
Dague mêlée	niv +5	init 12	+ dom +1
Arc	niv +6	init 11	+ dom +2
Esquive	niv +7		

Course, Saut, Escalade, Srv en collines +5/ Discretion, Se cacher +7/ Equitation +3/ Acrobatie +4.

NOTE. Son trésor personnel se trouve dans une bourse cousue dans son pourpoint et consiste en 8 saphirs d'un bleu très pâle, tous de *Taille* 5 et de *Pureté* 4.

à l'écart, gardés par le huitième homme. Tous sont armés de dagues, d'épées longues et d'arcs, avec une protection de 1d2. La bande n'a pas de repaire fixe, mais des campements itinérants dans les collines.

Ses hommes sont plus pauvres (1d10 PB chacun). Utiliser pour eux les mêmes caractéristiques que pour les Kastagnois, les épées larges et lon-

gues ayant les mêmes + dom et en remplaçant l'arbalète par l'arc (+ dom +2). Leurs autres compétences sont :

Course, Saut, Escalade, Srv en collines +4/ Discretion, Se cacher +5/ Equitation +3.

En cas de mauvaise tournure du combat, le huitième tentera de fuir avec

les chevaux. Si les voyageurs parviennent à l'en empêcher, ils pourront les conserver un certain temps ou les revendre à Turneps à raison de 2 PO par bête. Ce sont des chevaux de selle aux caractéristiques moyennes (voir les règles page 66).

Bien que semblant purement gratuite, cette rencontre peut avoir son importance si les voyageurs s'approprient les gemmes de Grigor. Elles pourront servir à amadouer les Cyans qui gardent l'onirocier.

MALARIA

Comme dit précédemment, Malaria ne présente aucun danger. C'est un village de bois, construit au bord des étangs, en partie sur pilotis, et vivant essentiellement de pêche. Quoique frustes et pauvres, ses habitants sont hospitaliers. Ils entretiennent quelques relations commerciales avec Turneps et ont entendu parler de Blossom, au-delà de l'Ize — mais sans plus.

TURNEPS

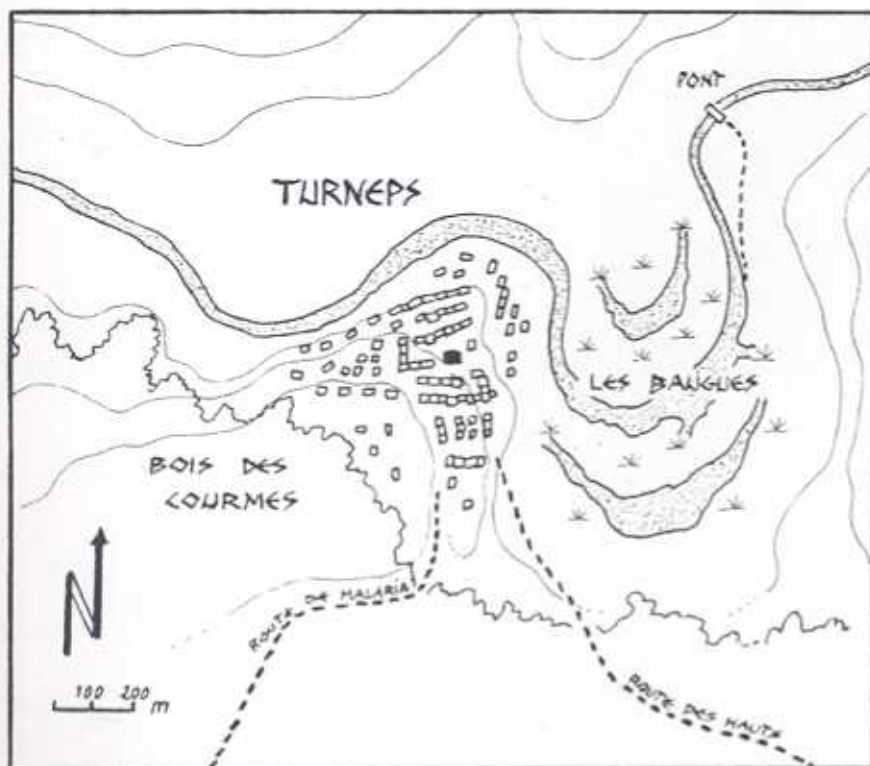
Coulant dans une large vallée, l'Ize est une rivière aux méandres capricieux. Ses crues, parfois énormes, sont imprévisibles, même en plein

été. A l'Est du village, deux bras morts attestent de méandres abandonnés. Cet endroit très marécageux, appelé les Baugues, est continuellement dans le brouillard. Au Sud, les pentes de la vallée sont boisées de courmes (une sorte de platane au bois très dur). Quelle que soit la route empruntée, lorsque le voyageur arrive à la lisière de ces bois, il découvre le village en contrebas, sur le flanc de la vallée, descendant jusqu'à une large boucle de la rivière. (Sur le plan, chaque courbe de niveau représente environ 20 mètres d'élévation.) Quoique également agricole, Turneps vit surtout du bois de courme et de l'excellence de ses charpentiers.

Diverses nouvelles attendent les voyageurs, bonnes et mauvaises. En premier lieu, Blossom est effectivement très connu. C'est un petit hameau situé dans les collines de l'autre côté de l'Ize, à deux ou trois heures de marche. Une route y mène. Mieux encore, les Turnepsiens ont entendu parler de l'onirocier : un rosier très parfumé, mais qui ne fleurit que quand bon lui semble... Bref, de quoi donner à penser aux voyageurs que leur quête touche à sa fin sans trop d'encombre. « Malheureusement, ajoutera-t-on, il est impossible de vous faire traverser la rivière avant quelques jours. L'Ize connaît actuellement ses crues du Dragon ; son cours recèle des tourbillons mortels, et en accord avec la Confrérie, aucun

marinier n'acceptera de vous faire traverser sur sa barge... En attendant, vous pouvez vous installer à l'Auberge de la Potence. Vous y serez choyés pour un prix très modique... »

Fâcheuse nouvelle en vérité ! Pourtant, si la rivière est effectivement très large en face de Turneps (dans les 50 mètres), son cours a l'air bien sage et ne semble receler aucun des tourbillons annoncés. Plus étrange encore, à travers une des rares trouées du brouillard qui stagne sur les Baugues, les voyageurs pourront apercevoir comme la silhouette d'un grand pont enjambant la rivière au méandre suivant, à moins d'un kilomètre du village à vol d'oiseau... A ces objections, les villageois répondront qu'il ne faut pas se fier au cours apparemment serein de la rivière, car ce qui caractérise ses tourbillons, c'est précisément leur trahison. Quant au pont, « quel pont ? diront-ils. Il n'y a pas de pont !... » Lors, si rebénéficiant d'une trouée de brouillard, les voyageurs en indiquent la silhouette, ils répondront, quelque peu troublés : « Ah ! le pont !... oui, mais il ne va pas à Blossom... — Qu'importe, répondront probablement les voyageurs, du moment qu'il traverse la rivière ! » Ce à quoi les villageois renchériront : « Mais justement, il ne traverse pas la rivière, il est cassé... Croyez-le, les barges des mariniers sont beaucoup plus sûres. Il suffit d'attendre la décrue. L'auberge est tout à fait correcte, vous verrez... »



L'inattendu de tout cela, c'est qu'à leur façon, les villageois disent la vérité, quoique leurs hésitations et contradictions donnent à penser qu'ils mentent. Les tourbillons sont de subites déchirures du rêve, et le pont, quoique semblant intact vu de loin, est lui-même coupé par une déchirure. Les villageois sont des gens simples qui ignorent tout de la théorie des multiples rêves. Ce qu'ils savent, c'est qu'à certaines époques (notamment durant le mois du Dragon), les embarcations risquent d'être mystérieusement happées ; et en ce qui concerne le pont, il n'est plus pratiqué par personne dans aucun sens depuis des générations. Mais tout cela les gêne, et ils n'aiment pas en parler, ou seulement par allusions contradictoires.

En conséquence, et le Gardien des Rêves est appelé à bien jouer les rôles dans ce sens, les voyageurs devraient être convaincus que tout ceci n'est qu'une arnaque, et que pour une certaine raison (ne serait-ce que pour

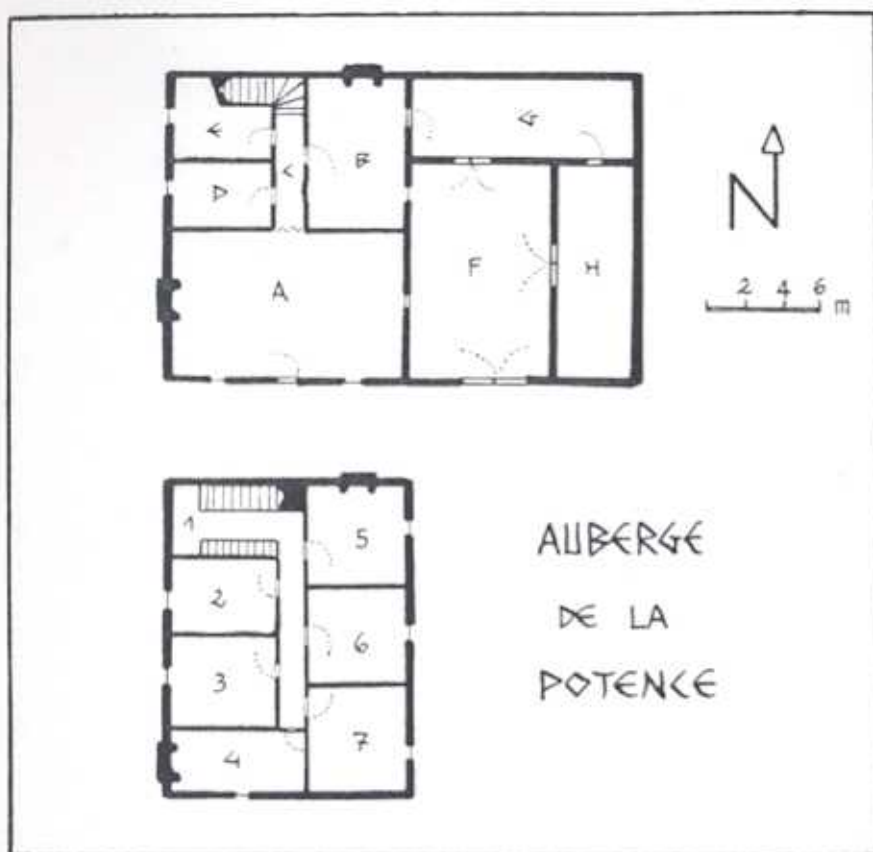
leur faire dépenser de l'argent), les villageois tiennent absolument à les retenir à l'auberge. Le côté sinistre de ladite auberge devrait les renforcer dans cette (fausse) conviction. En toute logique, ils devraient alors faire en sorte de moisir le moins possible à Turneps (sans compter que le temps presse pour leur quête) et franchir la rivière par leurs propres moyens : à la nage, en radeau, par le pont... Dans tous les cas, ils seront victimes d'une déchirure du rêve impossible à éviter, et indispensable pour la suite du scénario. Dans cette partie obligatoirement directive, le machiavélisme consiste à faire croire aux personnages qu'ils avaient le choix et qu'ils n'ont qu'à s'en prendre à eux-mêmes s'ils sont « tombés dans le piège ». (Il est bien évident que si les voyageurs restent à attendre, les marinières reporteront le délai de jour en jour jusqu'à ce qu'il finisse par être trop tard pour les oniroses.

L'Auberge de la Potence

L'unique auberge se tient au centre du village (la maison en noir sur le plan). Elle est tenue par le sieur Teobo, qui, comme les voyageurs pourront l'apprendre, cumule également les fonctions de bourreau et de maître de la Confrérie des Charpentiers. Dans la cour de l'auberge, se dresse effectivement une belle et haute potence sur un échafaud de solides madriers. A Turneps, les lois sont simples : tous les délits « offensants » sont punis de pendaison. Outre les classiques, vol, viol, meurtre, etc., ces délits incluent « l'usage frauduleux des esquifs », offense envers la Confrérie des Mariniers, et « la male-courme », c'est-à-dire l'usage frauduleux du bois, abattage, débit, assemblage, offense envers la Confrérie des Charpentiers. Ces lois ne sont pas un mystère, mais les voyageurs n'en seront avertis que s'ils pensent à s'en enquérir. Si, par ailleurs, ils demandent s'il y a souvent des pendus, on leur répondra : « Très peu, surtout des étrangers... Car à Turneps on est respectueux de la loi. »

Comme la plupart des maisons de Turneps, l'auberge est en bois, une sorte de grand chalet, comprenant un rez-de-chaussée, un étage et un grenier. Seuls les murs supportant les cheminées sont en pierre. Le bois de courme ayant tendance à foncer en vieillissant, l'auberge apparaît noire, intérieurement comme extérieurement.





- A.** Salle commune.
B. Cuisine.
C. Corridor desservant l'escalier.
D. Chambre de Teobo.
E. Chambre de Magritta.
F. Cour en terre battue, où se dresse la potence.
G. Hangar, réserve.
H. Hangar, écuries.

1. Palier. Un escalier étroit, presque une échelle, mène au grenier par une trappe. Ce grenier (non inclus sur le plan) fait toute la surface de la maison et tient lieu de grand dortoir.

2-7. Chambres. Toutes sont meublées de deux lits d'une personne, d'un coffre, d'un tabouret et d'un pot de chambre.

Les prix sont de 2 PB pour un repas moyen, 2 PB pour une chambre, 1 PB pour le dortoir, 1 PB pour une bête à l'écurie.

Teobo

L'aubergiste-bourreau-charpentier est un homme d'une cinquantaine d'années, mince, sec, à la musculature noueuse. Une ancienne cicatrice lui retroussé la lèvre supérieure, lui conférant une sorte de rictus perpétuel. Veuf, il tient l'auberge avec sa fille Magritta. Son principal trait de caractère est d'être un joueur forcené,

doublé d'un tricheur. Son astuce est connue de tous les Turnepsiens, et il ne peut tricher avec eux. Il n'aura pas le même handicap avec les voyageurs, à qui il proposera « une petite partie pour meubler l'ennui de la soirée ». Teobo ne joue qu'aux cartes et Magritta lui sert de complice. La fille commence par « se faire draguer » par le futur partenaire, ce qu'elle obtient

généralement sans peine. Ensuite, au cours de la partie, elle reste en compagnie du joueur de façon à pouvoir avoir un œil sur ses cartes, et elle renseigne son père au moyen d'un imperceptible code de mouvements de tête. Le voyageur « ami de Magritta » n'a aucun moyen de s'en rendre compte. Les autres, éventuels spectateurs de la partie, peuvent deviner le manège en réussissant *Vue/Jeu* à -7. Il leur sera toutefois difficile de prouver quoi que ce soit. Les cartes elles-mêmes ne sont pas truquées, mélange et donne sont corrects. En cas de dispute, Teobo le prendra de haut ; et la partie s'interrompra. L'aubergiste ne joue jamais aux dés.

Magritta

C'est une jeune fille si belle, si douce, si gracieuse, qu'elle semble presque une irréalité dans ce village médiocre. Elle a de longs cheveux blonds qui lui descendent jusqu'aux hanches, des yeux bleus légèrement teintés de violet, une peau fraîche, ni trop blanche ni trop hâlée, une bouche ni trop mince ni trop sensuelle... Bref, des pieds à la tête ses proportions sont parfaites, plus que parfaites, exquises. Ajoutez à cela une voix douce et musicale, un sourire lumineux, et juste ce qu'il faut de timidité... Pourtant, bien que sa beauté soit indiscutable, Magritta est surtout une fiefée comédienne. Intérieurement, son cœur est glacé, et elle ne se délecte rien tant que de faire souffrir. Sans jouer les pucelles effarouchées,

TEOBO, né à l'heure du Faucon, 51 ans, 1m68, 59 k.

TAILLE	08	VOLONTE	12	VIE	11
APPARENCE	08	INTELLECT	11	ENDURANCE	23
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	09	Protection	d2
AGILITE	14	REVE	12	+ dom	0
DEXTERITE	15	CHANCE	13		
VUE	15	Mêlée	13		
OUIE	14	Tir	15		
ODORAT	11	Lancer	13		
GOUT	12	Dérobée	13		

Dague mêlée	niv + 3	init 09	+ dom + 1
Grande Hache	niv + 6	init 12	+ dom + 4
Corps à corps	niv + 3	init 09	+ dom (d4)
Dague lancée	niv + 6	init 12	+ dom 0
Esquive	niv + 6		

Discrétion, Se cacher, Escalade, Saut, Course + 3/ Comédie, Commerce + 5/ Charpenterie + 10/ Acrobatie + 2/ Jeu + 7/ Lire & écrire 0.

NOTE. Teobo ne porte usuellement que deux dagues sur lui, sa grande hache restant dans sa chambre.

MAGRITTA, née à l'heure de l'Araignée, 19 ans, 1m65, 58 k.

TAILLE	08	VOLONTE	16	VIE	10
APPARENCE	17	INTELLECT	10	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	14	VITESSE	12
FORCE	09	ELOQUENCE	16	Protection	0
AGILITE	15	REVE	12	+ dom	0
DEXTERITE	14	CHANCE	15		
VUE	12	Mêlée	12		
OUIE	12	Tir	13		
ODORAT	11	Lancer	11		
GOUT	10	Dérobée	14		
Dague mêlée	niv + 0	init 06	+ dom + 1		
Corps à corps	niv -2	init 04	+ dom (d4)		
Dague lancée	niv + 3	init 08	+ dom 0		
Esquive	niv + 4				

Chant, Danse, Discrétion, Se cacher + 4/ Escalade, Saut, Course 0/ Comédie + 9/ Picpocket + 4/ Travestissement + 6/ Jeu + 5/ Lire & écrire 0.

NOTE. Magritta n'est généralement pas armée. Ses vêtements sont simples et sobres, mais sur elle, tout semble parure de princesse.

Caractéristiques moyennes des Turnepsiens.

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	11	Mêlée	12	+ dom	+ 1
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	d2
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	12	Dérobée	10		

Hache 2 mains	niv + 5	init 11	+ dom + 4
Pique 2 mains	niv + 3	init 09	+ dom + 3
Corps à corps	niv + 4	init 10	+ dom (d4 + 1)
Esquive	niv + 3		

Discrétion, Se cacher 0/ Course, Saut + 2/ Srv extérieur + 6/ Natation 0.

NOTE. La hache est utilisée par les charpentiers et la pique par les mariniens.

tout son art consiste à être « nature », à aborder juste ce qu'il faut de retenue, d'inconscience de sa propre beauté, de façon à séduire à coup sûr tout en donnant l'impression que c'est elle qui succombe. Généralement, elle ne va jamais « jusqu'au bout » de ses aventures, à moins d'y voir un moyen de faire souffrir encore plus. Il lui est arrivé de prétendre vouloir s'enfuir avec des voyageurs et les avoir poussés à violer les lois des Confréries. Elle a déjà deux pendus à son actif. En ce qui concerne le jeu, elle feint de trouver cela sans intérêt.

Les mariniens

Les mariniens vivent dans la partie la plus basse du village, dans la boucle

de la rivière. Actuellement, les barges sont tirées sur le sec. Ce sont des embarcations à fond plat, d'une dizaine de mètres de long, que l'on manœuvre à la godille. A l'arrivée des voyageurs, les bateaux seront naturellement sous étroite surveillance.

LE PASSAGE DE L'IZE

Quel que soit le moment choisi pour traverser, le pont sera en partie noyé dans le brouillard, sa silhouette ne faisant que se deviner et la rive en face étant à peine perceptible. Le pont lui-même est un ouvrage de

Pierre, avec un tablier de 6 mètres de large. Il est bâti à un endroit encaissé et surplombe les eaux de peut-être 15 mètres (difficile de juger avec le brouillard). Si les voyageurs examinent la maçonnerie de l'entrée du pont, ils peuvent conclure (*Vue/Maçonnerie* à 0) que quoique très ancien, l'ouvrage a été construit pour durer et semble en bon état. Mais ils ne peuvent juger que de l'entrée. Au bout de 8-10 mètres, tablier et parapet s'estompent dans la brume.

Les voyageurs s'y engageront sans doute avec la plus grande prudence ; et ils feront bien. Au bout d'une vingtaine de mètres, ils n'apercevront plus que la brume en face d'eux. S'ils continuent encore quelques mètres, ils découvriront que le pont s'arrête, comme déchiqueté, apparemment écroulé. En contrebas et tout autour, on ne voit que de la ouate, comme si on était à l'intérieur d'un nuage. En toute logique, ils feront alors demi-tour. Mais, ô surprise ! ils arrivent à nouveau au bord du vide, le pont étant également écroulé dans l'autre sens. Et toujours rien que du brouillard...

Le fait leur paraîtra probablement insensé. Comment le pont peut-il être écroulé aux deux bouts, alors qu'ils viennent d'en emprunter une extrémité intacte ? Par quelle invraisemblance peuvent-ils maintenant se retrouver sur un tronçon de pont isolé, comme prisonnier au sommet d'une sorte de tour complètement perdue dans le brouillard ?... C'est alors — et uniquement alors — qu'un jet de *Vue* à -2 pourra leur faire trouver que la brume a peut-être çà et là comme un reflet un peu jaune... La triste évidence est qu'ils viennent de franchir une déchirure du rêve.

Noter que si au lieu d'y aller tous ensemble, ils envoient un éclaireur, celui-ci ne reviendra pas ; et ils ne retrouveront l'éclaireur en question que quand ils auront franchi la déchirure à leur tour.

Si au lieu d'emprunter le pont, ils choisissent de passer à la nage ou en bateau (soit un radeau de leur fabrication, soit une barge volée), un invincible tourbillon jouera le même rôle. La seule différence est qu'ils ne se retrouveront pas exactement au même endroit. Enfin, si par un hasard improbable, ils avaient un moyen de voler (*Bulle Volante* ou autre), même chose avec une turbu-

LE CLAN DES ARAIGNEES BLEUES



ux premières collines dénudées succèdent d'autres collines couvertes de quelques buissons. Puis, à mesure que les voyageurs pro-

gressent et tournent le dos à la désolation, la végétation devient de plus en plus abondante. De la vie ne tarde pas à se montrer : insectes, oiseaux, et même quelques mammifères tels que daims ou chèvres sauvages. De petits ruisseaux coulent dans les vallées ; la température se réchauffe ; il faut maintenant beau constamment. Le relief, toujours très accentué, se couvre de véritables forêts.

Les voyageurs devraient ainsi cheminer vers le Nord pendant encore une journée, sans faire de véritable rencontre. Il est bien évident qu'à ce moment du scénario, les personnages seront complètement désemparés, ne sachant vraiment où aller, et sans avoir davantage de raisons d'aller vers le Nord plutôt que l'Est ou l'Ouest. Il est toutefois probable qu'ils recherchent instinctivement un « lieu civilisé », ne serait-ce que pour avoir des renseignements sur l'endroit où ils se trouvent, et pour cela qu'ils se dirigent là où il y a le plus de vie. Dans le cas contraire, c'est au Gardien des Rêves d'organiser lui-même la géographie de leur voyage de façon à ce que la rencontre avec le clan des Araignées Bleues puisse avoir lieu au plus tard deux jours après l'entrée dans les premières collines, et que cette rencontre se déroule de façon plausible.

LES ECLAIREURS

La rencontre peut fort bien avoir lieu alors que les voyageurs descendent la pente d'une petite vallée pour se diriger vers un ruisseau. De loin, ils ont aperçu des buissons chargés de baies. La rive en face est boisée... Alors qu'ils s'interrogent sur les baies (lesquelles sont comestibles et agréables — *Intellect/Botanique* ou *Empathie/Survie en collines* à -3), un mouvement fait frémir le sous-bois de

l'autre côté du ruisseau ; et voilà que sept hommes se tiennent entre les arbres, à moins de 5 mètres d'eux, les tenant en joue de leurs arcs armés. Ce sont des hommes de taille moyenne, aux cheveux noirs, à la peau cuivrée légèrement luisante, quasiment nus hormis un pagne en peau de chèvre. Outre les arcs, ils portent des lances. Leurs visages impassibles ne montrent pas véritablement de colère, mais encore moins l'envie de plaisanter.

Après le premier moment de stupeur, les voyageurs peuvent également remarquer qu'ils portent tous quelque chose sur l'épaule, pelotonné contre leur cou, quelque chose de velu et de bleuâtre. Un jet de *Vue* à zéro (+ *Zoologie* facultativement) peut faire identifier la chose comme une grosse araignée poilue, du genre tarentule ou mygale. Par la suite, quand ils auront eu davantage le loisir d'examiner ces bestioles, *Intellect/Zoologie* à -3 pourra leur faire supposer que ces araignées sont voisines des races les plus mortelles qu'ils puissent connaître. Mais néanmoins, c'est la première fois qu'ils voient des araignées bleues et n'en ont jamais entendu parler.

Si les voyageurs réagissent en sortant immédiatement leurs armes, des flèches lancées avec la plus grande précision leur siffleront à ras des oreilles, cependant que l'un des éclaireurs s'écriera : « Rangez les armes ! ou les prochaines flèches siffleront une autre musique ! » Et l'on pourra constater que, rapides comme l'éclair, les sept hommes auront à nouveau armé leurs arcs. Si cette injonction ne suffit pas, ce sera le combat, et quelle qu'en soit l'issue, les voyageurs auront commis la plus belle gaffe de tout le scénario.

Mais on peut supposer que des voyageurs sensés, perdus et avides de renseignements se comporteront de façon moins suicidaire. Le dialogue sera possible. Quoique toujours méfiants, les hommes aux araignées bleues baisseront légèrement leurs armes.

La première chose qu'ils voudront savoir, c'est si les voyageurs ont du

métal. L'un d'eux dira : « Si vous avez du métal, nous vous accorderons hospitalité et protection... » Puis il ajoutera : « Je me nomme Nuage Chaud, et par ma voix, c'est tout le clan des Araignées Bleues qui vous parle... » A ce moment, sous les yeux probablement sidérés des voyageurs, sa grosse araignée bleue déploiera ses pattes monstrueuses, et escaladant sa tête en trois ou quatre enjambées, ira se nicher contre son autre épaule...

Devançant éventuellement les commentaires ou les questions, Nuage Chaud proposera alors : « Mais je suppose que le but de votre visite est de devenir vous-mêmes fils du clan des Araignées Bleues ?... La chose est possible car notre vérité s'étend à tous les hommes. Cependant, pour pouvoir être rituellement allié à une « petite compagne » par le Grand Arachnide, il vous faudra payer un peu plus de métal... »

Telle sera grosso-modo la teneur des premiers échanges. Les choses sembleront assez claires aux voyageurs : ces « sauvages » ne sont pas foncièrement agressifs, ils cherchent simplement à faire du commerce en troquant du métal contre leur hospitalité, voire peut-être un guide. Quant à cette histoire d'araignée alliée... du moment que ce n'est pas obligatoire !...

C'est alors, au cours des négociations qui pourront débiter, que les voyageurs recevront soudainement un renseignement capital. Cela pourra avoir lieu, par exemple, lorsqu'ils tenteront d'éluder cette histoire d'alliance avec une araignée. Il est en effet peu probable qu'ils soient tentés, surtout après les explications de Nuage Chaud : « L'alliance se fait au moyen d'une morsure à la base du cou, par laquelle la « petite compagne » insufflé sa force aux fils du clan. Certes, il arrive que le prétendant ne soit pas assez vigoureux pour recevoir une telle force, mais qu'importe la mort d'un faible ? Le clan n'a besoin que des forts. Telle est la loi de la Grande Araignée... » Nuage Chaud ajoutera donc : « Vous ne voulez pas de cette alliance ?... j'en suis surpris ! Je croyais que

c'était le désir de tous les voyageurs de Blossom... » (Noter que si, au contraire, un voyageur accepte d'emblée, Nuage Chaud dira à la place qu'il en était sûr, etc.)

Dans tous les cas, une fois le grand mot lâché, Blossom, il faudra bien que les explications soient plus claires. Impossible de prévoir linéairement la conversation qui suivra ; mais les voyageurs devraient pouvoir sans peine obtenir les renseignements suivants de la bouche de Nuage Chaud.

« J'avais deviné tout de suite qui vous étiez, car vous êtes à peu près vêtus et équipés comme lui ; et vous avez la même façon de parler. Nous le nommons le *Voyageur de Blossom*, car tels semblent être son but et son clan. Mais il porte un autre nom : *Algorifmus*. Tous les sept ans, il apparaît dans notre territoire par la clairière des Soupis Jaunes. Nous ne savons rien de Blossom ni de ses pouvoirs, sauf qu'Algorifmus a toujours hâte de le rejoindre. Mais nous savons que Blossom ne peut pas être notre ennemi, puisque son pouvoir s'étend ailleurs, de l'autre côté de la *Clarté Mauve* où *Tout s'Evanouit*, là où Algorifmus demande à être conduit après avoir été rituellement allié à une nouvelle « compagne ». Et nous savons ainsi que la *Clarté Mauve* n'est pas mortelle, puisque le voyageur revient ; et que Blossom n'est pas jaloux ; et puis pour tout dire, Algorifmus est toujours généreux en métal... »

Aux voyageurs d'en tirer leurs conclusions. S'ils s'étonnent de ce qu'Algorifmus recommence à chaque fois la même alliance, les éclaireurs leur répondront que c'est nécessaire. Les araignées bleues ne vivent pas très longtemps une fois qu'elles ont donné leur force, et le rituel doit être recommencé souvent. Par ailleurs, ils ne savent rien de plus de Blossom (ils n'ont même pas compris que c'était un village !), et encore moins des oniroses dont Algorifmus ne leur a jamais parlé.

Algorifmus a pris contact avec le clan le 5^e jour du mois du Dragon, jour où il a été allié à une araignée bleue. Puis, par la déchirure, il a quitté ce rêve le lendemain, soit le 6. Si les voyageurs n'ont pas perdu de temps, ils devraient être aux alentours du 8 et n'avoir que deux ou trois jours de retard sur lui. Au Gardien des Rêves de calculer la différence exacte par rapport à la date du jour.

LE VOYAGEUR DE BLOSSOM

Ce qu'on finira par deviner au fil de cette aventure (qui ne fait que commencer), c'est qu'Algorifmus est un voyageur du rêve, un voyageur trans-onirique. Ce personnage, qui est par ailleurs un haut-rêvant assez doué, a repéré et catalogué un grand nombre de déchirures du rêve, ce qui lui permet de voyager rapidement et efficacement, et de se trouver dans les coins les plus divers quand il se passe quelque chose d'intéressant, entre autre la floraison de l'oniroser. Les oniroses ne l'intéressent pas personnellement au même titre que les voyageurs. Il se flatte simplement de pouvoir profiter de ce que les Dragons rêvent de mieux dans le plus grand nombre de rêves possibles. Et puis, comme il faut bien vivre, les oniroses lui rapportent à chaque fois une coquette petite somme. De la sorte, contrairement à celui des voyageurs, son périple n'est absolument pas fait à l'aveuglette. Il sait à chaque fois dans quel rêve il va mettre les pieds et il prend ses précautions. Si dans ce rêve-ci, il s'allie avec une araignée, malgré la souffrance à endurer, c'est qu'il sait par expérience qu'une telle araignée lui sera indispensable pour atteindre la déchirure de sortie du rêve suivant. Les voyageurs, eux, n'ont pas cette connaissance — et c'est là tout l'intérêt du jeu.

Mais nous reparlerons en détail de cet étrange voyageur quand nous le rencontrerons plus tard, en chair et en os.

LES LOIS DU CLAN

Le troc

Les fils du clan des Araignées Bleues ne sont pas intéressés par l'or et l'argent, mais beaucoup plus par le bronze, et surtout le fer. Leur besoin de métal n'est pas futile, il est utilitaire. On pourra utiliser les bases suivantes : pour l'hospitalité d'un groupe de 5 personnes, 10 pointes de flèches, ou une dague, ou 30 « rondelles » de bronze. Pour l'alliance, le prix est le même, mais pour chaque araignée. Une épée ou une hache peuvent représenter la même somme qu'une dague + 10 flèches ; de même 3 javalots pour une dague. Si les voyageurs refusent tout commerce, ce qui semble peu probable après les mentions de Blossom et

d'Algorifmus, les éclaireurs se bornent à dire : « Soit ! mais nous ne pourrions vous accorder protection ni hospitalité... » Et tout aussi rapidement qu'ils sont apparus, ils disparaissent parmi les arbres.

Hommes et femmes

Note. S'il se trouve une ou plusieurs voyageuses parmi le groupe, ce paragraphe doit être pris en compte dès le début de la négociation. En effet, les réactions de ces dernières peuvent complètement modifier le ton des échanges. Les lois qui régissent les rapports entre les hommes et femmes du clan des Araignées Bleues sont très strictes. Elles s'appliquent également aux étrangers en ce sens que ceux-ci ont toujours l'option de devenir membres du clan, et que s'ils refusent, ils sont des ennemis potentiels sinon déclarés.

Les femmes n'adressent jamais la parole qu'aux autres femmes ou aux hommes de leur famille directe, c'est-à-dire grand-père, père, frère, mari. Hormis ces cas, adresser la parole à un homme n'est ni plus ni moins qu'un don de soi, une invite sexuelle. Et ceci, même si les paroles adressées sont du genre : « Bonjour ! il fait beau... » Quand une femme adresse la parole à un homme, celui-ci peut l'ignorer, faire comme s'il n'avait rien entendu ; et dans ce cas, l'affaire n'a pas de suite. Par contre, s'il lui répond (par exemple : « Oui, mais un peu frais... »), c'est comme s'il acceptait son offre. La femme est virtuellement sienne. A ce moment, plusieurs cas sont possibles. Soit la femme est « sans soutien mâle », c'est-à-dire sans père, frère ni mari, et elle devient femme de celui auquel elle a adressé la parole. Elle ne peut revenir sur sa décision, tout le clan est contre elle. Soit elle a un « soutien mâle » et celui-ci, généralement le mari, peut racheter sa faute en demandant un Jugement de l'Araignée contre l'autre homme (c'est-à-dire celui à qui elle a adressé la parole et qui lui a répondu). On ne peut jamais refuser un Jugement de l'Araignée, faute d'être immédiatement banni du clan. Le vainqueur du Jugement de l'Araignée garde la femme. Enfin, en dernière possibilité, le « soutien mâle » peut ne pas intervenir, laissant la femme appartenir à l'autre. C'est comme si elle était sans « soutien mâle ». Ce cas est le plus fréquent, car c'est ainsi qu'ont lieu les mariages, voire les changements de couple.



De la même façon, les hommes n'adressent jamais la parole qu'aux autres hommes ou aux femmes de leur famille (mère, sœur, épouse, etc.). Adresser la parole à une femme est interprété de la même façon que précédemment. La femme peut ignorer, et l'histoire ne va pas plus loin, ou elle peut répondre, et on en revient au même système. Si la femme n'a pas de « soutien mâle » elle doit se donner à l'homme ; si elle en a un, celui-ci peut la « racheter » en demandant contre l'autre homme un Jugement de l'Araignée. Il faut cependant noter une différence en ce

qui concerne un homme adressant la parole à une femme. Si cela a lieu en présence de témoins, la femme a le droit d'aller se plaindre à son « soutien mâle », en tant qu'offensée, quand bien même et surtout elle n'a rien répondu elle-même. Soutenu par les témoins, le « soutien mâle » peut alors demander le jugement de l'Araignée de la même façon. Il le fait généralement, même s'il préférerait ne pas le faire, de façon à se sauver la face devant le reste du clan.

Il arrive bien entendu que ces lois intransigeables soient utilisées dans

un but au second degré. Si tel homme du clan veut en provoquer un autre, pour des raisons x ou y, il lui suffit d'adresser la parole à sa femme (mère, sœur) en public. Que la femme réponde ou non, son « soutien mâle » se sentira obligé de demander le Jugement de l'Araignée, faute de quoi son honneur risque d'en prendre un sacré coup aux yeux du reste du clan. Quand deux hommes sont opposés dans une querelle, le plus sérieux avertissement qu'ils puissent se lancer est, prenons un exemple entre mille : « Rends-moi ces deux flèches qui m'appartiennent ou je dis "bonjour" à ta sœur !... » Ce qu'il faut en effet préciser, comme on le verra plus loin, c'est qu'un Jugement de l'Araignée se termine généralement par la mort d'un des deux participants. Enfin, de la même façon, une femme (sœur, etc.) qui se dispute avec un membre mâle de sa famille peut en dernier argument le menacer d'aller parler à Untel et se vanter de bien l'obliger à lui répondre. Socialement, les femmes ont donc une nette supériorité puisque tant qu'on ne leur répond pas, elles peuvent impunément adresser la parole aux hommes, la réciprocité n'étant pas aussi vraie.

Toutes ces lois seront clairement expliquées aux voyageurs. S'ils les outrepassent, ils ne le feront qu'en connaissance de cause et n'auront à s'en prendre qu'à eux-mêmes des conséquences. S'il n'y a pas de voyageuses, ces lois seront expliquées dès qu'on arrivera au village, et donc en présence des femmes du clan. S'il y a des voyageuses, Nuage Chaud les expliquera dès que l'une d'elles lui adressera la parole, à lui ou à un autre éclaireur. Il dira, en s'adressant à un homme et non pas à la voyageuse directement : « Sache que je pourrais répondre à cette femme. Mais je ne le ferai pas, car je désire la paix et vous ne connaissez pas nos lois. Mais sache encore que si elle nous parle à nouveau, nous lui répondrons cette fois, car cette femme est impudique et nous ne craignons pas le Jugement de l'Araignée. » Puis il expliquera clairement toutes les lois qu'on vient de voir.

Si la voyageuse insiste, Nuage Chaud lui répondra, et ce sera le début des complications. L'éclaireur ajoutera : « Tu es donc mienne... A moins qu'un de tes soutiens mâles n'accepte de racheter ta faute en demandant le Jugement de l'Araignée. Mais pour pouvoir le faire, il faut d'abord qu'il devienne membre du clan en s'alliant à une petite compagne. Venez !... »

cette affaire doit être soumise au Grand Arachnic... »

En deux mots, si les voyageurs refusent énergiquement et la défendent à leur manière, c'est le combat immédiat. Car un non membre qui commet une offense est obligatoirement un ennemi. Si les voyageurs se désintéressent d'elle et la laissent assumer sa faute (au sens propre du terme puisqu'elle était prévenue). Nuage Chaud s'emparera d'elle, éventuellement aidé par les autres éclaireurs en tant que représentants de tout le clan. Si enfin l'un des voyageurs accepte le rôle de « soutien mâle », les choses en resteront provisoirement là. Arrivé au village, il sera allié à une araignée pour que le Jugement puisse avoir lieu. (Noter que ce « piège » apparent n'est paradoxalement qu'une façon d'aider les joueurs à leur insu, puisqu'ils auront grand besoin d'une araignée bleue dans le rêve suivant.)

L'alliance

Les araignées bleues sont originaires des marais qui se trouvent au Nord-Ouest du village. Tous les ans, les meilleurs chasseurs du clan vont rituellement en ramasser les œufs, qu'ils mettent à éclore dans les Maisons des Araignées (voir le plan). Là, elles sont choyées et nourries jusqu'à la taille adulte. Le rituel d'alliance est très simple. Tous les membres du clan font cercle autour de la maison, tandis que le prétendant y entre seul et nu. Là, les araignées commencent à lui grouiller sur les jambes, sur les cuisses, le ventre, jusqu'à ce que l'une d'elles atteigne son cou et le morde. Le prétendant ressort alors, montrant ostensiblement l'araignée lovée dans le creux de son épaule. La porte de la maison est refermée. Des danses et des chants rituels sont entonnés. Ensuite, la « petite compagne » restera continuellement perchée sur son homme (ou sur sa femme — car les filles du clan s'allient également), lui prélevant un peu de sang chaque jour pour se nourrir.

En vérité, les araignées ne confèrent aucun pouvoir spécial à leurs victimes, autre que celui de les immuniser peu à peu à leur venin et aux maladies locales. L'alliance devant être renouvelée périodiquement, la première est parfois mortelle; la seconde déjà moins dangereuse; au bout de la quatrième ou cinquième, le venin est quasiment inopérant.

Caractéristiques moyennes des Araignées Bleues.

TAILLE	01	VIE	05
CONSTITUTION	08	ENDURANCE	15
FORCE	02	VITESSE	-18/-
PERCEPTION	12	+ dom	-3
VOLONTÉ	10	Protection	0
REVE	13		

Morsure	12	niv +4	init 10	+ dom -3 (+ venin)
Esquive	13	niv +4		

Venin

Rapidité

3 rounds

Puissance

5

Malignité

9

Effet

Fièvre, faiblesse

Antidotes

Tanemiel Doré 70 %, Tanemiel 50 %, Liqueur de Bagdol 30 %

degré 1.

-1d6 points d'Endurance.

degré 2.

Endurance tombe à 1/2, et -1 point de Vie.

degré 3.

Endurance tombe à 1/4, et -2 autres points de Vie.

degré 4.

Endurance baisse encore de 1d4, et -2 autres points de Vie.

degré 5

et

suivants.

-1 point d'Endurance et -1 point de Vie.

Le venin fonctionne selon des règles spéciales. A chaque jet de *Constitution* manqué (jet à -5 + bonus), la victime franchit un degré d'empoisonnement. Dès qu'un jet est réussi, le processus s'arrête, et la victime recouvre ses points de *Vie* perdus à raison de 1 par heure (à moins naturellement de potion enchantée). L'Endurance, elle, n'est regagnée que par le sommeil. Le nombre de degrés suivant le degré 5 dépend des points de *Vie* de l'individu, puisqu'il en perd un à chaque fois, le processus continuant jusqu'à la mort si aucun jet de *Constitution* ne réussit. Notez que ces jets sont toujours à -5 (+ bonus) quels que soient les degrés, les points de *Vie* déjà perdus n'entrant pas en compte. Les réussites spéciales ne sont pas applicables, sauf éventuellement pour des points d'expérience en *Constitution*. Chaque nouvelle alliance donne un bonus de +1 au jet de *Constitution* pour mieux combattre les suivantes (immunisation). En termes de jeu, le prélèvement journalier d'un peu de sang par l'araignée est considéré insignifiant: une perpétuelle « contusion-éraflure » à la base du cou.

Le Jugement de l'Araignée

Le Grand Arachnic trace sur le sol un cercle de 12 mètres, entre le foyer et

la falaise, à égale distance des deux groupes de huttes. Tout le village se presse silencieusement autour pour assister. Les deux protagonistes s'assoient au bord du cercle, l'un en face de l'autre. Le Grand Arachnic vient alors prendre les araignées de chacun et les dépose au centre. Puis il se retire, le Jugement commence.

Chacun se concentre sur l'araignée de l'autre pour lui faire quitter le cercle. La première araignée qui sort du cercle a perdu. Le Grand Arachnic la transperce immédiatement d'un coup de lance. Quant à son propriétaire, il est banni. Il peut toujours racheter son bannissement en acceptant de boire la Liqueur de Pardon. S'il résiste à ce poison violent, il est réintégré dans le clan et bientôt allié à une nouvelle araignée. Peu de gens résistent à la Liqueur de Pardon, mais le bannissement du clan, c'est-à-dire l'isolation et la non protection équivalent généralement à une fin encore plus misérable.

En termes de jeu, le mouvement des araignées dans le cercle peut être réglé en jouant chaque round un jet d'Empathie ou de Réve (le meilleur) à zéro + bonus (le bonus en question étant celui dû au venin — Nuage Chaud a un bonus de +6, déterminer éventuellement celui des autres membres du clan avec 1d6.) Appli-

quez ensuite les mouvements suivants :

Ech. T. L'araignée adverse revient au centre.

Ech. L'araignée adverse ne bouge pas.

Normale. L'araignée adverse fait 2 mètres vers le bord.

Part. L'araignée adverse fait 4 mètres vers le bord.

Crit. L'araignée adverse fait 6 mètres vers le bord.

En cas de match nul rigoureux, les araignées sont replacées au centre et on recommence. Mais si, par exemple, il ne reste plus aux deux araignées que deux mètres à parcourir, et si l'une d'elles avance de 4 tandis que l'autre n'avance que de 2, celle qui fait 4 est considérée plus rapide et donc sort du cercle en premier.

LE VILLAGE

Non loin de là, de l'autre côté du ruisseau, un vague sentier se devine entre les arbres. La piste se suit aisé-

LIQUEUR DE PARDON

Rapidité	3 rounds
Puissance	9
Malignité	9
Effet	Vertiges, faiblesse
Antidotes	Tanemiel Doré 50 %, Tanemiel 32 %, Liqueur de Bagdol 18 %.

Le poison est obtenu par une macération du venin des araignées bleues, en concordance avec certaines phases de la lune (*Intellect/Alchimie* -9).

ment pour quiconque maîtrise la compétence *Survie en forêt* : sinon réussir *Vue/ Survie en forêt* à zéro. Le village est situé à environ une heure de marche plus au Nord. Là, la forêt s'interrompt au pied d'une haute falaise irrégulière, entrecoupée de corniches. Un raidillon en lacet mène à la plus vaste de ces corniches : 120 mètres sur 40, à une hauteur d'environ 35 mètres. C'est le site du village du clan des Araignées Bleues.

Localisations

A. Le foyer. Un large assemblage de pierres à ciel ouvert où le feu est continuellement entretenu par les femmes et les vieillards (ceux qui ne chassent pas). Tous les aliments du village y sont cuits, de même que la poterie. Les repas sont généralement pris en commun tout autour.

B. Cercle des femmes. C'est là que vivent et dorment les femmes. La

hutte centrale est la Maison des Araignées des Femmes.

C. Cercle des hommes. Même chose pour les hommes.

D. Entrée de la grotte menant à la déchirure mauve.

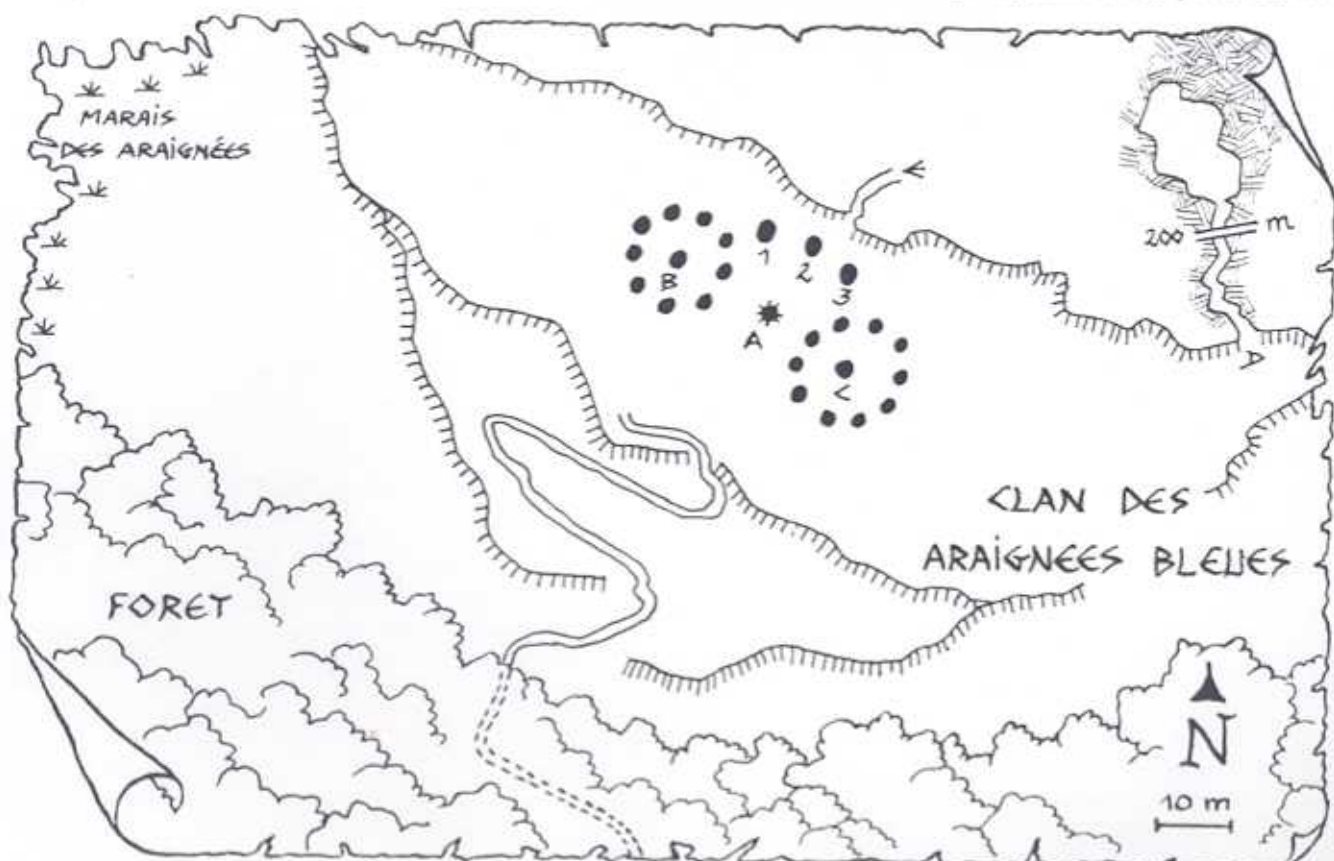
E. Entrée d'une grotte menant à une nappe d'eau, principal approvisionnement en eau fraîche du village.

1. Hutte de la Première Mère (chef des femmes).

2. Hutte du Grand Arachnide.

3. Hutte du Premier Père (chef des hommes).

Toutes sont des huttes rondes d'environ 5 mètres de diamètre, faites de troncs d'arbres et coiffées de branchages et de feuilles sèches, avec une seule ouverture qui sert à la fois de porte et de fenêtre. Aucune serrure à ces portes qui ne ferment que par des loquets primitifs. Les portes des cer-



des de huttes A et B donnent sur le centre de chaque cercle ; celles des huttes 1, 2 et 3 donnent vers le foyer. L'ameublement est très sobre : lits de feuilles, récipients de terre cuite, quelques outils.

Il ne faudrait pas croire que les hommes et les femmes vivent séparés. Non seulement ils se retrouvent autour du foyer, mais les visites sont fréquentes d'un cercle à l'autre, ne serait-ce qu'entre membres de la même famille et entre époux et épouses. Le village est dirigé par le Grand Arachnic, assisté du Premier Père et de la Première Mère (généralement époux).

Il est impossible de prévoir ce qui se passera au village, tout dépendant de la façon dont les voyageurs ont premièrement réagi. Ici encore, le Gardien des Rêves devra se sentir prêt à improviser en se servant de tout le matériel précédemment fourni. Toutefois, les directions suivantes peuvent être notées :

— Le clan sera intransigeant quant au respect de ses lois.

— Les voyageurs ne seront pas contraints de devenir membres du clan (alliance avec une araignée), mais pourront le devenir sans aucune difficulté moyennant le paiement de métal expliqué plus haut.

— Pour toute violation des lois, soit les voyageurs sont membres du clan et il y a Jugement de l'Araignée, soit ils sont « ennemis » et c'est la « guerre ».

— Le Grand Arachnic n'acceptera de les mener à la « Clarté Mauve où Tout s'Evanouit » que s'ils ne sont pas ennemis. Il le fera alors sans difficulté, puisque c'est la coutume des Voyageurs de Blossom, mais il demandera néanmoins une nuit de « préparation », et ne révélera qu'au tout dernier moment l'emplacement de la déchirure. Les voyageurs seront donc contraints de coucher au village, à moins qu'ils n'explorent d'eux-mêmes les passages durant la nuit. Aucun des passages (E et D) n'est gardé.

— Quelques femmes se serreront dans la même hutte pour laisser une hutte libre aux voyageuses s'il y en a ; même chose dans le cercle des hommes.

— Enin, pour épicer un peu le séjour, deux ou trois jeunes femmes plutôt jolies ne cesseront d'aguicher les voyageurs. Elles le feront sans leur parler, mais en espérant bien que c'est eux qui rompront le silence. Noter que le costume des femmes est

Caractéristiques moyennes des Fils des Araignées Bleues

TAILLE	11	VOLONTE	12	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	13	Mêlée	13	+ dom	+ 1
DEXTERITE	12	Tir	12	Protection	0
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	11		

Dague de

pierre	niv + 3	init 09	+ dom + 1
Lance 1 main	niv + 4	init 10	+ dom + 3
Corps à corps	niv + 3	init 09	+ dom (d4 + 1)
Arc	niv + 4	init 10	+ dom + 2
Esquive	niv + 4		

Discrétion, Se cacher, Escalade, Saut, Course + 5/ Srv en extérieur + 8.

Note. Ces caractéristiques s'appliquent à une vingtaine de chasseurs (âges compris entre 18 et 40 ans), y compris Nuage Chaud, ses éclaireurs, et le Premier Père. Les femmes ne sont pas entraînées à se battre.

GRAND ARACHNIC, né à l'heure du Dragon, 55 ans, 1m72, 69 k.

TAILLE	10	VOLONTE	14	VIE	12
APPARENCE	09	INTELLECT	12	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	14	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	12	Protection	0
AGILITE	12	REVE	16	+ dom	0
DEXTERITE	13	CHANCE	11		
VUE	14	Mêlée	12		
OUIE	15	Tir	13		
ODORAT	11	Lancer	12		
GOUT	10	Dérobée	12		

Epée courte	niv + 3	init 09	+ dom + 2 (métal)
Lance 1 main	niv + 3	init 09	+ dom + 2
Corps à corps	niv + 2	init 08	+ dom (d4)
Arc	niv + 3	init 09	+ dom + 2
Esquive	niv + 3		

Discrétion, Se cacher + 3/ Saut, Course, Escalade + 2/ Srv en extérieur + 8/ Premiers soins + 7/ Alchimie 0/ Astrologie, Botanique, Zoologie + 5.

Voie d'Oniros + 3/ Voie d'Hypnos + 3/ Voie de Narcos + 2.

Sorts

O : Croissance Végétale/ Illusions Animales / Illusions Humanoïdes.
O/H : Décalage Temporel/ Non-Agressivité/ Peur.
N : Enchantement/ Guérison des Maladies.

Demi-rêve : M11.

Note. Le Grand Arachnic possède une assez grande quantité d'Ortival. Il pourra éventuellement en troquer aux voyageurs. Important : il n'utilise jamais *Guérison des Maladies* contre le venin des araignées bleues.

aussi léger que celui des hommes et ne comprend qu'un léger pagne de peau. Les hommes, par contre, ne montreront aucun intérêt pour les voyageuses, tant que celles-ci ne leur parlent pas.

Le Grand Arachnic

La plus grande autorité du village est un haut-révant. Il joue le rôle du « shaman », préparant les chasseurs au combat (décalage temporel) et dis-

pensant des soins (potions enchantées, guérison). Pour lui les légendes diffèrent, et il pense que le monde est rêvé par la Grande Araignée. Dans sa hutte, les formules de ses sorts sont gravées sur des morceaux d'écorce dans ce qu'il appelle la Langue de l'Araignée. C'est en fait du draconic, mais terriblement obscur. Chaque formule a une difficulté de lecture de -7. Tout ce savoir, de même que la recette de la Liqueur de Pardon, est transmis de Grand Arachnic en Grand Arachnic. L'un des problèmes actuels du clan (qu'il est inu-

tile de soulever si les voyageurs ne s'y intéressent pas), c'est que le Grand Arachnic n'a pas de successeur. Il est le seul haut-révant.

c'est que le Grand Arachnic n'a pas de successeur. Il est le seul haut-révant.

La déchirure

Si tout se passe bien, le lendemain matin, le Grand Arachnic conduira les voyageurs à la *Clarté Mauve où Tout s'Évanouit*. Cela commencera

par une cérémonie rituelle où Blossom et la Grande Araignée seront loués par des danses et des chants renouant leurs liens de fraternité... La déchirure du rêve (mauve) se trouve dans une caverne cul-de-sac au creux de la falaise, au bout d'un étroit boyau d'environ 200 mètres. Noter que les voyageurs ne découvriront son emplacement qu'à ce moment, le Grand Arachnic ayant jusque là été muet sur ce sujet... Avec ou sans araignée, les voyageurs la franchiront sans doute, sur la piste d'Algorifmus.

LA CITE DE L'ARBRE ENDORMI



e l'autre côté de la déchirure, baignant dans le jaune, les voyageurs se retrouveront dans un paysage de collines, au bord d'une rivière

(endroit marqué d'une étoile sur le plan). La végétation est celle de l'été, mais l'air est gris, et il tombe sans discontinuer une petite pluie froide. Derrière eux, sur la même rive, au pied de la colline, on peut distinguer un amas de rochers d'éboulement. L'un d'eux ressemble à une grosse main, index tendu vers l'Ouest. Est-ce dû à un hasard, un caprice de la nature, ou est-ce le vestige de quelque gigantesque statue ? Il est difficile de répondre. *Vue/Maçonnerie* à -8 peut éventuellement faire pencher pour la seconde solution. Les autochtones qui connaissent ce rocher le nomment « la pierre du doigt », mais aucune légende particulière ne court à son sujet, hormis le fait qu'on affirme que des créatures surgies de nulle part apparaissent parfois à son côté. Toujours est-il que le doigt tendu semble apparemment indiquer un chemin.

Si les voyageurs suivent cette direction, celle du courant, ils aboutiront à Krakendoor, la cité de l'Arbre Endormi, au bout d'une dizaine de kilomètres. S'ils suivent la direction opposée, ils arriveront au village de Joubre où on pourra leur parler de la cité et de sa légende. S'ils escaladent une colline, ils auront une assez bonne vue d'ensemble de la région avoisinante, et, moyennant *Vue/Survie en colline* à +1, pourront repérer la cité à une bonne heure de marche vers l'Ouest (dans la direction indiquée par le doigt).

LA REGION

Le pays d'Arach est un lieu isolé et sauvage. Les collines servent principalement à faire paître des moutons, mais uniquement aux abords des villages. Peu de gens s'aventurent très loin. Nombre de récits courent sur des créatures féroces et sanguinaires que l'on rencontre en dehors des chemins, des Groins, des Tournedents, des entités de cauchemars... Tout ça pour dire que les autochtones sortent peu de chez eux. On parle aussi d'autres cités dans le Sud, d'où vien-

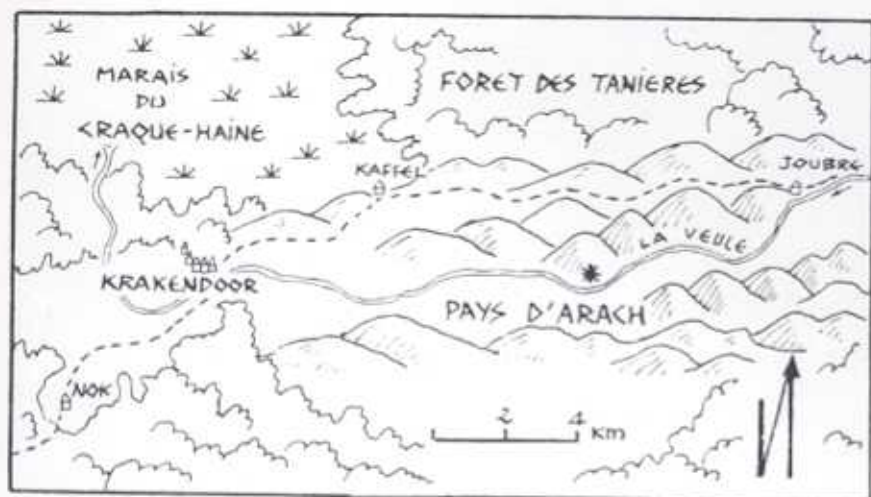
nent parfois des marchands ; mais les récits et les descriptions diffèrent tellement que l'on se demande s'il s'agit bien des mêmes villes.

Au Nord, la forêt des Tanières est réputée pour ses loups et ses gigantesques sangliers gris. Vers l'Ouest, elle se disloque et se mêle aux marais du Craque-Haine. On en reparlera. Enfin, au Sud des marais, dans une large boucle de la Veule (la rivière), la cité de Krakendoor s'élève sur le flanc d'une colline escarpée.

D'une manière générale, malgré la végétation abondante, le pays est lugubre et triste. Tout le temps que demeureront les voyageurs, le ciel restera gris, avec brouillards le matin et pluie l'après-midi. Jamais ils ne verront ni soleil ni ciel bleu. (La nuit, l'astrologie sera impossible).

LA LEGENDE DE L'ARBRE ENDORMI

Tout comme le paysage, les habitants sont maussades, alternant entre une sorte de colère rentrée et une morne résignation. A les en croire, plus ça va



et plus les étés sont pourris. « Mais que voulez-vous... ajoutent-ils, personne n'a encore trouvé le remède pour guérir l'Arbre Endormi... »

« Autrefois, mais c'était sans doute au Second Age, un arbre splendide poussait au centre de la ville. Sa ramure était verte en toutes saisons et rien que sa vue mettait la joie au cœur. Les gouvernants de la cité venaient dormir sous son ombre et l'arbre leur communiquait des rêves d'une grande sagesse. Il y puisaient de si sages conseils que la cité était gouvernée sans une ombre d'erreur ni d'injustice. Krakendoor était alors le centre d'un monde de civilisation et de paix... Mais les royaumes voisins étaient jaloux d'une force si tranquille, surtout que cela se passait à l'époque où les haut-révants (mille fois oubliés soient leurs noms !) ne songeaient qu'à dévaster la terre et terroriser les Nobles Dragons. Et l'un d'eux, justement, dix mille fois oublié soit son nom ! lança une terrible incantation sur l'Arbre de la Sagesse, faisant naître une monstrueuse araignée au cœur de ses racines, qui lui rongea la vie. L'arbre perdit toutes ses feuilles et ne donna plus d'ombre ; et quand les gouvernants vinrent y chercher leurs rêves conseillers ils n'eurent que des songes creux et vides de sens... »

« Et c'est comme ça depuis ce temps-là ; et cet été, c'est encore pire, avec la pluie qui noie les vergers. Et pourtant, on a bien dû sacrifier déjà au moins dix mille araignées bleues ! Même que ça commence à nous coûter cher en impôts ! Parce que les dix pièces d'argent, de quelle bourse sortent-elles, en définitive ?... Et puis, de toute façon, il paraît qu'il n'y a presque plus d'araignées bleues dans les marais du Craque-Haine... »

La coutume

Les voyageurs pourront alors apprendre une coutume étonnante. Ce n'est nullement un secret, bien au contraire. Il y a un ou deux siècles, un sage nommé Barbarève, fit une prédiction après avoir dormi sous l'arbre mort et tenté d'y puiser un conseil. Il déclara que l'Arbre n'était qu'endormi, et qu'un jour il pourrait communiquer par rêve le remède capable de le réveiller. Mais ce rêve, il ne pourrait le communiquer qu'à celui qui sacrifierait pour lui une monstrueuse araignée bleue... De telles araignées infestaient précisément les marais voisins.

On frémit néanmoins devant une telle épreuve. Se risquer dans les marais pour capturer une araignée équivalant au suicide. Barbarève déclara alors qu'il irait, lui, guidé par le chagrin de l'Arbre ; mais qu'effectivement, à cause des dangers, il faudrait lui verser 10 pièces d'or par araignée qu'il rapporterait pour le sacrifice. « car ajouta-t-il encore, cela risque de prendre pas mal de temps et pas mal d'araignées. Mais tôt ou tard, ça marchera !... » On applaudit son courage, et, malgré la dépense, on accepta.

Barbarève fit alors creuser un sanctuaire souterrain, « pour être au même niveau que les racines » ; et afin de décourager les plaisants uniquement intéressés par le gain, il le sema de « trois embûches ». De toute façon, il n'avait que lui qui y allait. Il avait un don incroyable pour attraper les araignées et revenir sain et sauf des marais. On aurait presque pu croire qu'il était haut-révant (idée complètement idiote !). Toujours est-il qu'au bout de quelques années, il devint extrêmement riche. Il finit

par s'installer dans la citadelle, et prit le titre de premier Porte-Feuilles (nom qui est toujours donné aux gouvernants de Krakendoor). De temps à autre, il disait : « Je sens que l'Arbre veut me communiquer quelque chose, mais sa vengeance n'est pas encore assez assouvie. Il faut davantage d'araignées. Préparez la caisse !... » Quand il mourut, la cité fut inconsolable et porta son deuil pendant sept ans.

Au fil du temps, d'autres s'enhardirent à aller chercher des araignées. Les nouveaux Porte-Feuilles, même s'ils n'y croyaient plus vraiment, ne purent qu'entériner la coutume. Et la coutume est demeurée.

LES SACRIFICES

Aujourd'hui, quiconque peut montrer qu'il possède une araignée bleue, a le droit d'aller la sacrifier au fond du sanctuaire. Il suffit d'en faire la demande au Palais des Porte-Feuilles, araignée en main (c'est-à-dire en général dans une cage.) L'annonce en est alors criée par toute la ville ; et la cérémonie a lieu le lendemain, à l'heure du Dragon. Sur la place de l'Arbre, noire de monde et de gardes, le sacrificateur fait sept fois le tour du terre-plein de l'Arbre en levant haut la cage enfermant son araignée. Puis le premier Porte-Feuilles le conduit en haut de l'escalier taillé dans un roc, devant la porte du sanctuaire. Les sept serrures en sont déverrouillées ; puis le Porte-Feuilles confie une lanterne au porteur de l'araignée, ainsi qu'une dague sacrificatoire de bronze. Avant de le laisser entrer, il lui rappelle que le parcours comprend trois embûches, que ceux qui ne sont attirés que par le gain ne repaissent jamais, et qu'il n'oublie pas de rapporter un éclat de pierre de la table de sacrifice, comme preuve qu'il est bien allé jusque là. Puis le sacrificateur pénètre dans le sanctuaire, tout seul...

En fait, depuis le temps, tous les habitants connaissent la façon de déjouer les embûches, à défaut de connaître les embûches elles-mêmes. Il suffit de se rappeler l'énigme suivante : « D'abord, ne pas marcher au milieu ; puis, marcher au milieu ; puis, ne pas marcher. » Ce n'est pas plus difficile que ça !

Généralement, au bout d'une trentaine de minutes, le sacrificateur repart en haut de l'escalier, avec une cage vide. Il rend la dague et la

lanterne, ainsi qu'un petit fragment de roc, trop petit pour être visible d'en bas. Immédiatement, on lui verse une bourse de 10 pièces d'argent (avec le temps, le prix a dû être dévalué) ; puis il est conduit dans le clos de l'Arbre, sous les branches nues duquel il s'endort pour une sieste d'une heure ou deux. A son réveil, il est interrogé âprement. La plupart du temps, il prétend avoir fait un rêve et communique un remède, qui est aussitôt essayé. Mais jusqu'à maintenant, aucun résultat probant n'a été obtenu.

Actuellement, il y a un sacrifice (environ) tous les quinze jours. Les sacrificateurs sont presque toujours les mêmes. Ils sont six. On les appelle la bande des Craqueux. Ce sont apparemment les seuls à connaître assez bien les marais pour oser s'y risquer. De fait, capture et sacrifice constituent leur meilleure source de revenus.

Et Algorifmus dans tout cela ?... Eh bien, comme on a dû le deviner, le voyageur de Blossom, araignée en main, se propose comme sacrificateur... et ne reparait jamais. C'est en effet au fond du sanctuaire que se trouve la déchirure qui communique avec le rêve suivant. Pour les habitants, il est évident que cet « étranger » n'était attiré que par le gain ! (Quand il recommence sept ans plus tard, qui pourrait se souvenir de lui ?...)

Tel va donc être le problème posé aux voyageurs. Si chacun d'eux s'est allié à une araignée, ils pourront se présenter l'un après l'autre comme sacrificateurs (un par jour) ; et la seule difficulté consistera à déjouer les embûches. Sinon, s'ils veulent tout de même suivre cette voie, ils devront se procurer des araignées bleues dans les marais du Craque-Haine. Ou bien, dernière solution, réussir à pénétrer en fraude dans le sanctuaire.

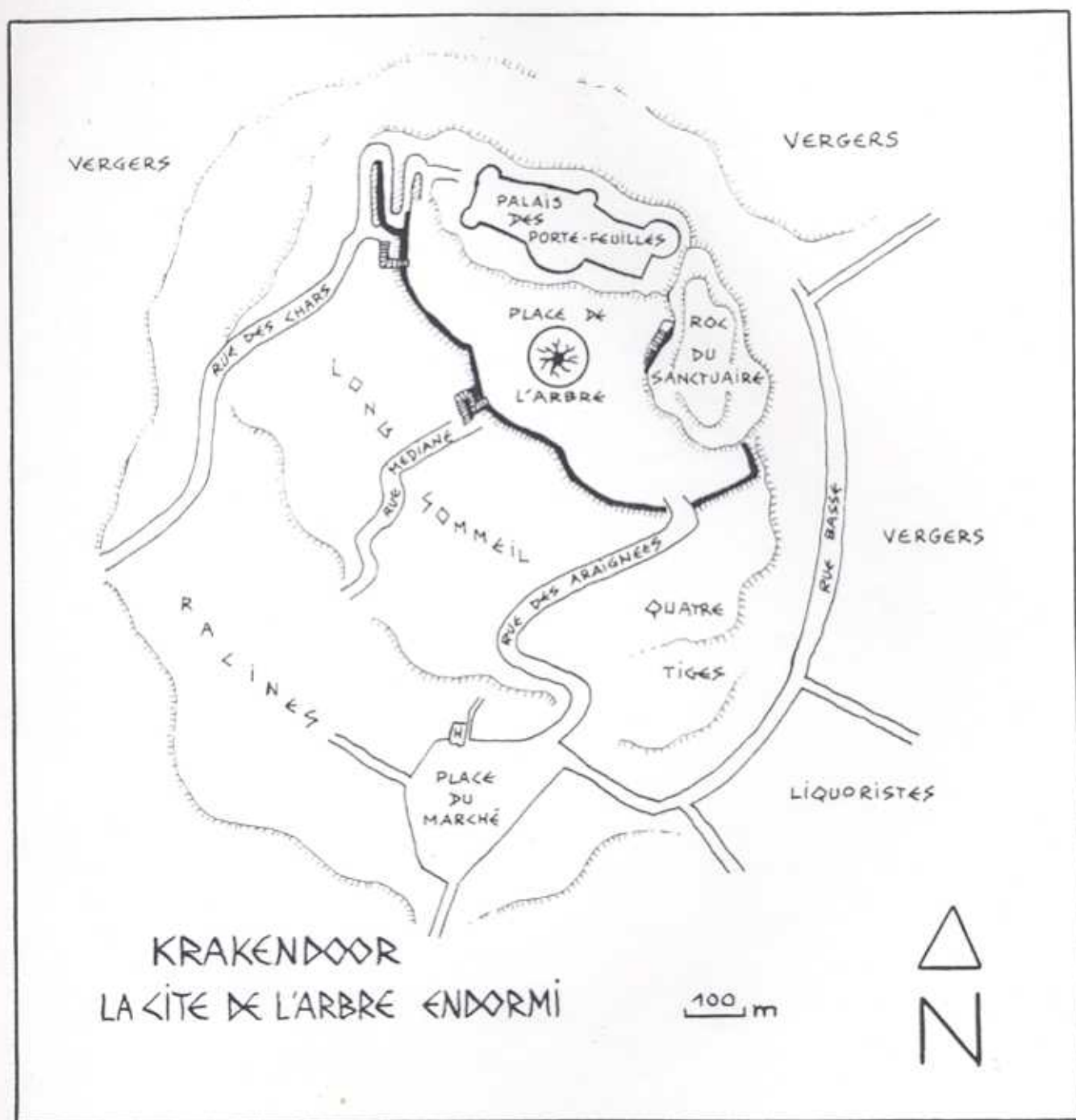
LA CITE

Krakendoor vit surtout d'agriculture, sa grande fierté étant ses vergers : pêchers, cerisiers, abricotiers. Pour ces gens, les arbres sont les seuls végétaux vraiment dignes d'intérêt. Les fruits qui ne sont pas consommés directement, servent à faire des liqueurs ou des confiseries, principal commerce avec les marchands du Sud.

La ville, érigée sur le flanc d'une colline rocheuse très escarpée, est bâtie en terrasses, sans aucune fortification extérieure (elle n'en avait pas besoin du temps de sa « force tranquille »). Les maisons sont de pierre grise, couvertes d'ardoises. Les rues sont pavées, très glissantes en cas de pluie ou de brouillard — c'est-à-dire tout le temps.

Palais des Portes-Feuilles. C'est une citadelle





noire et sévère, séjour des dirigeants de la ville, élus parmi les plus riches propriétaires de vergers. En public, ils portent des couronnes de feuillage (d'où leur nom) pour montrer que l'arbre existe encore à travers eux. La citadelle abrite également la garnison : 120 Frères de Souche, des gardes armés de lourdes masses de bois ferré et de boucliers ; et 80 Frères d'Epine, des arbalétriers également porteurs de glaives courts. Ces gardes font régner dans la ville une discipline assez stricte.

Place de l'Arbre. Cette vaste esplanade, bordée au Nord par la citadelle et à l'Est par le roc du Sanctuaire, domine le reste de la cité d'une hauteur abrupte de 12 mètres.

Elle est entourée d'un parapet. On ne peut y accéder que par trois voies : la rue des Chars, seule voie carrossable, qui monte en lacets vers le palais ; la rue Médiane, qui y accède par un escalier ; et la rue des Araignées, trop pentue pour les véhicules. L'Arbre Endormi se trouve au centre de la place, au milieu d'un terre-plein de 80 mètres de diamètre, entouré de hautes grilles de fer forgé. On y accède par une porte ouvragée dans la grille.

Roc du Sanctuaire. C'est un énorme rocher nu. Au Nord, il est presque aussi haut que la citadelle ; à l'Ouest, il surplombe la rue Basse d'un â-pic de 50 mètres. Côté place, il s'élève à près de 20 mètres. Un

escalier très raide et très irrégulier est taillé le long de son flanc Ouest, seul accès d'une petite porte à 15 mètres de haut. Cette porte, sept fois verrouillée, est la porte du Sanctuaire. Ce dernier est un « labyrinthe » creusé à même les profondeurs du roc.

Long Sommeil. C'est le quartier le plus bourgeois, un quartier étrangement calme, silencieux et revêche. Ses habitants y aiment la tranquillité, et le tapage, nocturne ou diurne, y est sévèrement réprimé.

Quatre Tiges. C'est le quartier le plus actif, celui des commerçants, des artisans, des confiseurs ; il

se prolonge par le quartier des liquoristes.

Racines. Quartier le plus pauvre, celui des paysans ordinaires et des corporations de moindre importance. C'est entre autre là que vivent les membres de la bande des Craqueux.

Place du Marché. C'est là qu'a lieu traditionnellement le commerce avec les villages voisins. La Grande Hostellerie d'Arach donne sur cette place (localisation H).

DES INDICES

Si un voyageur allié montre ouvertement sa « petite compagne » (et il ne pourra guère faire autrement, l'araignée refusant de quitter la niche de son cou), le bruit en courra très vite ; et il sera abordé par un des six Craqueux dès l'entrée dans la cité. Sans dire pourquoi, le personnage en question voudra absolument lui racheter son animal pour une pièce d'argent. En cas de refus, il augmentera peu à peu son offre, toujours insistant, mais jusqu'à un maximum de 9 PA (il se réserve un bénéfice minimum de 1 PA). En cas de refus définitif, il s'éloignera en maugréant. Mais par la suite, il fera tout pour voler l'animal, n'hésitant pas s'il le faut à cambrioler la chambre d'auberge où les voyageurs seront descendus. Il n'ira théoriquement pas jusqu'au meurtre, sauf s'il y est poussé. Les autres Craqueux seront au courant, mais n'interviendront que pour le protéger, voire lui fournir un alibi. Quoique travaillant indépendamment, les six sont solidaires, et leur règle est stricte : l'araignée est pour celui qui l'a vue en premier. Dans ces limites, ils n'hésiteront pas à s'entraider — et de là vient peut-être leur succès.

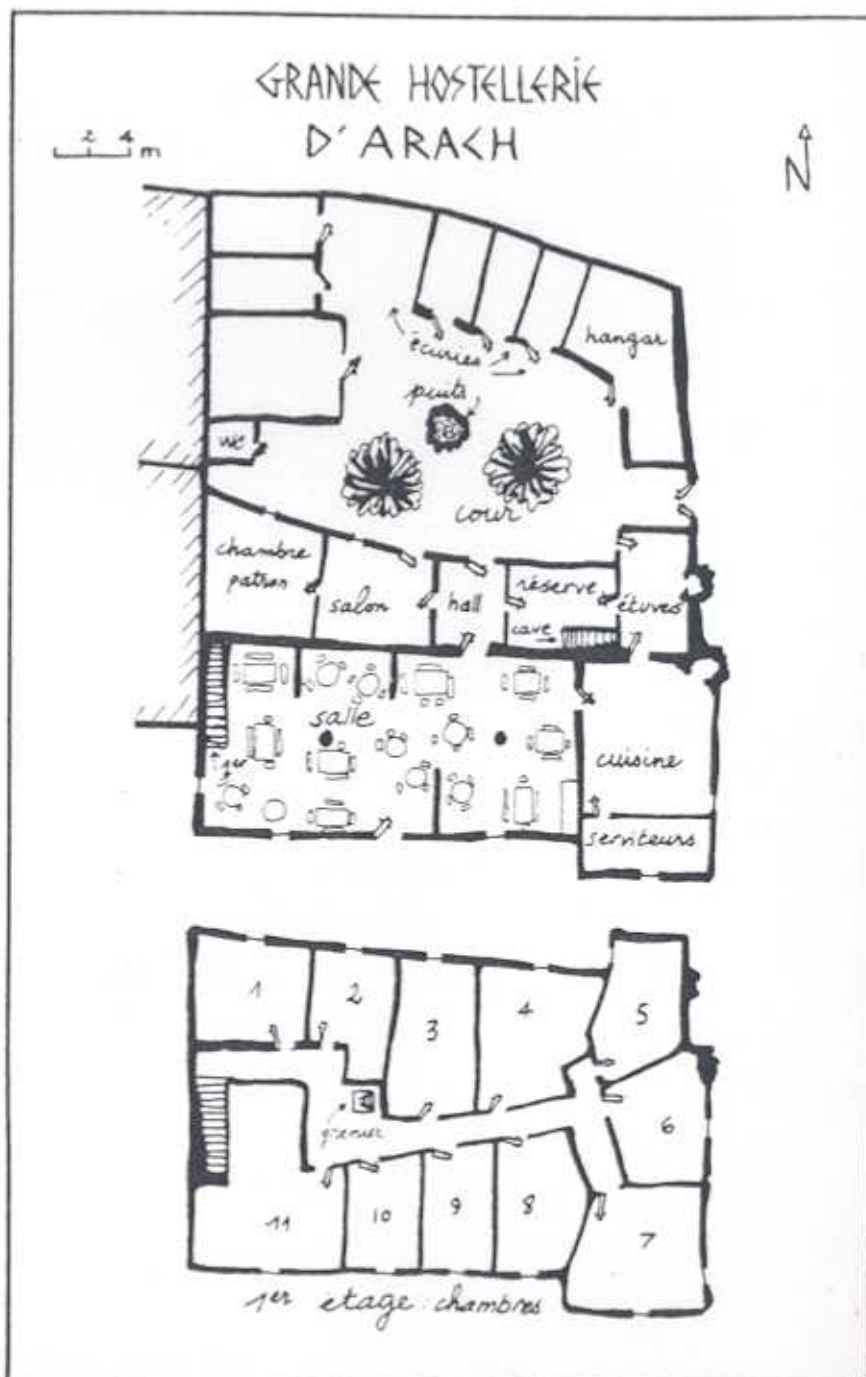
La Grande Hostellerie d'Arach

A Krakendoor, les voyageurs découvriront vite que les tavernes sont rares et les auberges encore plus. Un seul établissement a l'air un tant soit peu animé et pas trop lugubre : la Grande Hostellerie d'Arach au Nord de la place du Marché. Prix et confort y sont raisonnables : 3 PE la consommation courante / 3 PB un repas moyen / 2 PB pour une nuit dans un lit (actuellement toutes les chambres sont libres et ont de deux à cinq lits selon leur taille) / 1 PB pour une

bête à l'écurie / 2 PB pour un bain aux études. Il est probable que les voyageurs s'y installeront. (Le plan est fourni pour le cas où la bande des Craqueux devrait y sévir.)

Les voyageurs pourront y obtenir sans trop de peine la plupart des renseignements importants. A condition, évidemment, qu'ils soient communicatifs et posent les bonnes questions. Mais comme dit précédemment, les citadins ne font aucun mystère de leurs coutumes. Il n'y a que les Craqueux qui soient jaloux de leur « monopole ». Ils pourront ainsi apprendre qu'un voyageur correspondant au signalement d'Algorifmus est arrivé il y a x jours (tout dépend du retard qu'ont maintenant les

voyageurs) et qu'il était porteur d'une araignée bleue. De fait, Algorifmus est arrivé le 6^e jour du mois ; et il est entré dans le Sanctuaire le 7. « Mais l'étranger devait n'être attiré que par le gain, ajoutera-t-on sentencieusement, car il n'est pas ressorti ! — Ou bien, il ne connaissait pas les embûches ! » dira un autre. Un troisième commencera alors : « Tout le monde connaît les trois embûches ! D'abord, ne pas marcher au milieu ; ensuite... » Une chope lancée en pleine figure l'interrompra sur ces mots. L'auteur du geste sera naturellement un Craqueux. « Les étrangers n'ont pas à savoir ce qu'ils doivent ignorer... » dira-t-il. Cela jettera un froid ; mais les consommateurs ne riposteront pas. Apparemment, mal-



gré leur apparence loqueteuse, les Craqueux jouissent d'un certain prestige. La conversation reprendra. Les voyageurs pourront apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur la légende de l'Arbre Endormi, de Barbarève et des sacrifices ; mais on sera muet sur les deux autres embûches.

Noter que dans cette partie très « jeu de rôle », les réactions et les événements peuvent complètement différer selon que les voyageurs possèdent ou non une araignée. Par la suite, et à condition de ne pas être en présence d'un Craqueux, les citadins pourront se laisser convaincre de révéler la suite de l'énigme, moyennant un jet d'*Eloquence/Discours* à -8, chaque pièce de bronze offerte donnant un bonus de +1. Noter toutefois que les citadins ne connaissent que l'énigme, pas les embûches elles-mêmes. Seuls les Craqueux les connaissent, et seule la magie pourrait les leur faire révéler. *Suggestion* par exemple. Mais noter encore que *Suggestion* ne marchera pas si le Craqueux est en présence d'un de ses confrères. Leur règle est très stricte et les représailles peuvent être immédiates. Révéler ainsi les embûches à un étranger serait certainement « contraire à son instinct de survie immédiat ».

A ce stade, les voyageurs devraient avoir compris qu'il leur faut pénétrer à leur tour dans le sanctuaire. Comment y parvenir ? Telle est leur « embûche » personnelle.

S'ils demandent qu'on leur décrive en détail la cérémonie, on le fera de bonne grâce. (Voir la description plus haut.) On prendra même comme exemple le cas le plus récent : celui d'Algorifmus, un cas plutôt comique ! « Figurez-vous que cet étranger a cru bon de se charger d'un énorme sac de noyaux de pêches avant de pénétrer dans le Sanctuaire ! Comme s'il pouvait deviner les embûches avec ça ! Au début, le premier Porte-Feuilles ne voulait pas le laisser entrer avec, parce qu'on n'a droit qu'à la lampe et à la dague ; mais le voyageur a répondu que les noyaux étaient le cœur même du rêve des arbres, et qu'ils avaient tout à fait leur place, et que rien dans la coutume ne l'interdisait... Le Porte-Feuilles a hésité, puis il a vérifié que le sac contenait bien ce que l'autre disait et rien d'autre, et puis il a finalement accepté. C'est comme ça qu'on a su que c'était des noyaux de pêche. Il les avait achetés le matin même, au verger de maître Skropion ! 20 livres de noyaux à 5 PE la

Caractéristiques moyennes des Craqueux.

TAILLE	11	VOLONTE	13	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	ENDURANCE	25
FORCE	12	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	14	Mêlée	13	+ dom	0
DEXTERITE	13	Tir	12	Protection	d2
VUE	12	Lancer	12		
OUÏE	11	Dérobée	12		

Dague mêlée	niv + 4	init 10	+ dom + 1 (épée courte)
Dague jet	niv + 4	init 10	+ dom 0
Corps à corps	niv + 4	init 12	+ dom (d4)
Fronde	niv + 6	init 12	+ dom 0
Filet	niv + 6	init 12	
Esquive	niv + 4		

Discretion, Se cacher + 4/ Escalade, Saut, Course, Natation + 3/ Survie en marais + 9.

Note. Les Craqueux ne sont pas riches. Quoique jouissant d'un certain prestige, leur profession est tout compte fait misérable. Leur allure est plutôt celle de vagabonds. Ils portent tous de hautes cuissards de cuir et des vêtements huilés (pour résister à l'humidité des marais). Ils ne se séparent jamais de leurs dagues et de leurs frondes ; le filet, par contre, est surtout leur instrument de travail.

Caractéristiques du Craque-Haine.

REVE	23	ENDURANCE	53	Protection	4 ailes
TAILLE	30	+ dom	+ 11	Vitesse	18/-
Tentacules	26	niv + 4	init 17	+ dom (d4 + 11)	
Esquive	07	niv + 4			

Chaque round, le Craque-Haine peut utiliser efficacement 4 de ses 8 tentacules, pour attaquer ou parer. Ses coups ne font perdre que des points d'*Endurance* (comme le Vaseux), à moins que la victime ne soit inconsciente (zéro d'*Endurance*), auquel cas la perte devient en points de *Vie*. Sur réussite particulière non parée/esquivée, le tentacule enserré la victime qui subit alors automatiquement les dommages chaque round. Seul l'équivalent d'une blessure critique (-3d6 + END) peut faire rompre son enserrement au Craque-Haine.

livre ! Un fou !... De toute façon, il n'est pas ressorti... » **Note.** Dans tous les cas, il est indispensable que les voyageurs soient mis au courant de cet étrange achat d'Algorifmus.

LES MARAIS DU CRAQUE-HAINE

Les voyageurs entendront dire de telles abominations à propos des marais que cela devrait normalement les dissuader d'y aller : sables mouvants, brouillards cortosifs, maladies, ser-

pents, chants mystérieux qui vous conduisent à la mort, sans parler d'horreurs monstrueuses telles que des créatures nées de la vase, et surtout le terrible Craque-Haine... Ces racontars sont à peine exagérés.

Les promenades dans le marais sont laissées à la libre perversité de chaque Gardien des Rêves et à sa vision personnelle de l'enfer. Qu'il ne craigne pas d'utiliser toute la panoplie des dangers des marais qui a été publiée jusqu'à ce jour : fièvre brune, libelles, freuilles, vaseux, sirènes, etc. D'une manière générale, la *survie*

dans ces marais est de -7. Une possibilité consisterait éventuellement à suivre les Craqueux, mais dans leur royaume, ces derniers n'hésiteront pas à se rebiffer très méchamment ; et cela ne constituera qu'un danger supplémentaire.

Le Craque-Haine

La terreur des marais est une gigantesque entité de cauchemar pleinement incarnée, ayant physiquement l'apparence d'une pieuvre géante, capable de renverser sans effort une plate de dix rameurs. Elle doit son nom à ce qu'en face d'elle, on ne peut s'empêcher de « craquer de haine » — de haine pour l'instant misérable qui vous a vu naître... Le Gardien des Rêves n'est pas obligé de l'opposer réellement aux voyageurs, il peut se contenter d'en faire planer la menace ou de la montrer dans le lointain. A chacun de voir...

Les araignées bleues

Ce sont les mêmes que dans le rêve précédent. Utiliser les mêmes caractéristiques. La différence est qu'ayant été décimées dans ces marais-ci, elles ont plutôt tendance à fuir.

Chaque jour de chasse, chacun des voyageurs pourra jouer un jet de *Chance/Survie en marais* à -4. Un seul jet par jour. Une réussite permettra de repérer une araignée bleue.

LES NOYAUX

Cette fois, les voyageurs voudront probablement imiter Algorifmus et se charger de sacs de noyaux de pêche. Ces déchets sont habituellement sans valeur, mais devant la subite demande, les prix vont monter. Aucun propriétaire de verger n'a suffisamment de noyaux pour fournir tous les voyageurs ; ces derniers devront faire le tour de tous les vergers. Au premier, les noyaux leur seront vendus 1 PB la livre. C'est déjà le double du prix payé par Algorifmus. Au second verger, le prix de la livre de noyaux passera à 2 PB. Ensuite, ce sera à 3 PB, et ainsi de suite. Les règles normales de marchandage pourront être utilisées sur ces bases.

Un sac de 20 livres de noyaux de pêche vaut pour 5 points d'*encombrement*. Qui plus est, à cause du

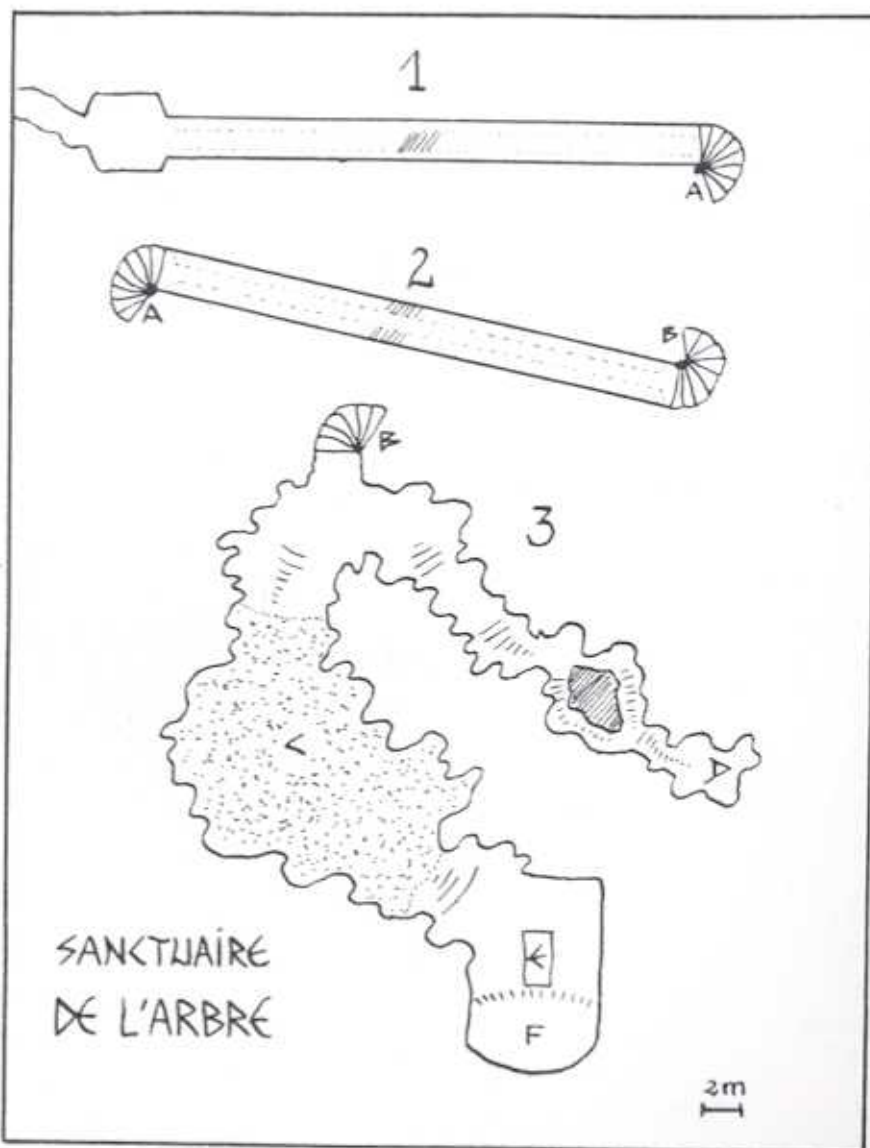
volume et de la gêne occasionnée, il donne l'équivalent d'un -2 de *malus armure* toutes les fois que ce *malus* est applicable (jets d'*Agilité* et de *Dérobée*).

LE SANCTUAIRE

Lors des sacrifices, seuls le premier Porte-Feuilles et le sacrificateur montent l'escalier du sanctuaire jusqu'à la petite plateforme et la porte. Un cordon de 18 gardes, 9 Frères de Souche et 9 Frères d'Epine, contient la foule au pied de l'escalier.

En temps ordinaire, les gardes ne sont que quatre, de jour comme de nuit, la relève ayant lieu toutes les deux heures. Un Frère de Souche et un Frère d'Epine font les cent pas autour du clos de l'arbre, tandis qu'un même couple stationne au bas des marches. Noter que le clos est distant du roc du sanctuaire de près de 100 mètres. La nuit, les deux groupes

ont des lanternes. Ces gardes sont purement symboliques car jusqu'à présent, nul n'a tenté de s'en prendre à l'Arbre ni de pénétrer de force dans le sanctuaire.



L'escalier est très raide (45°) avec des marches irrégulières : il fait par endroits moins d'un mètre de large. Au sommet, la plateforme est entourée d'un parapet de 80 centimètres de haut. Elle surplombe la place de 15 mètres. La porte est en bois massif renforcé de ferrures. Elle est fermée par sept serrures, toutes de difficulté -4. Le temps de base pour crocheter une serrure (à multiplier par le F.T.DEXT) est de 2 rounds. La porte s'ouvre côté plateforme.

Les embûches

Au delà de la porte, un sombre couloir s'enfonce dans les profondeurs du roc, d'environ 2 mètres de large sur 3 de haut. La portée de la lanterne est juste suffisante pour permettre de voir qu'il débouche dans une petite salle au bout de 8 mètres. Jusque là, rien à craindre.

1. La petite pièce est vide et sans intérêt. Au delà, un long couloir rectiligne se poursuit, faisant maintenant 3 bons mètres de large. Ce couloir est piégé sur toute sa longueur. Dès que le milieu du couloir (localisation hachurée) doit supporter un poids de plus de 25 kilos, c'est tout le couloir (délimitation pointillée) qui s'ouvre intégralement comme une trape, une gigantesque trape de 2 mètres de large sur 28 de long. A moins de réussir *Agilité/Acrobatie* à -4, toute personne s'y trouvant bascule dans la faille qui se trouve en dessous : une chute de 25 mètres se terminant sur du roc dur, encaissement à +20. Seuls les deux bords sont saufs et ne déclenchent pas le piège, à gauche et à droite, sur une largeur de 50 centimètres. D'où l'énigme : « *D'abord, ne pas marcher au milieu* ». En réussissant *Vue/Maçonnerie* à -3, on peut se rendre compte que le sol n'est pas normal, sans plus. Sur une significative ou mieux, on comprend tout le fonctionnement du piège. Mais il est impossible de le désarmer. Après s'être ouvert, le centre du couloir se remet en place au bout de 2 minutes.

2. Après un escalier en colimaçon qui s'enfonce d'une bonne douzaine de mètres (A), on se retrouve au début d'un nouveau couloir rectiligne. Le piège est exactement le même, sauf que, cette fois, ce sont les deux bords qui basculent. Seul le centre est saut, sur 50 centimètres de large. D'où l'énigme : « *Puis, marcher au milieu* ».



3. Après un second escalier identique (B), on se retrouve dans des cavernes irrégulières. A gauche, le boyau monte légèrement ; à droite, il descend et on peut apercevoir des reflets d'eau. De fait, de ce côté, la caverne est emplie d'une vaste nappe souterraine, avec au centre une profondeur de 3 bons mètres (C). C'est ce côté qui est le bon. Si l'énigme dit : « Puis, ne pas marcher », c'est qu'il faut maintenant nager.

Si les voyageurs prennent la voie de droite, ils découvriront que le boyau se remet bientôt à descendre, et de plus en plus. L'extrême fond (D) est rempli d'un gaz lourd qui y stagne. Ce gaz n'est pas explosif, mais puissamment nocif. Là où les deux goulets se séparent avant de se rejoindre, *Odorat/Alchimie* à 0 peut permettre de déceler la présence du gaz. Sinon, arrivé en D, il sera trop tard : on l'aura déjà respiré depuis plusieurs rounds. Ce gaz est un poison. Seul l'antidote, *Guérison des Maladies* ou *Premiers Soins* à -5 réussi à l'air libre peut sauver les empoisonnés.

Rapidité 1 minute
Puissance 5
Malignité 5
Effet Suffocation, paralysie, mort.

Antidotes Elixir des Gnomes 100 %, Bitume de Camphre 75 %, Topazoïne 50 %.

Après la mare, on débouche sur une salle proprement excavée. Le centre

Caractéristiques des gardes

TAILLE	13	VOLONTE	12	VIE	14
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10	ENDURANCE	27
FORCE	14	REVE	11	VITESSE	14
AGILITE	13	Mêlée	13	+ dom	+1
DEXTERITE	13	Tir	13	Protection	d4
VUE	13	Lancer	13		
OUIE	12	Dérobée	10		

Masse 1 main	niv + 5	init 11	+ dom + 4
Epée courte	niv + 5	init 11	+ dom + 3
Corps à corps	niv + 5	init 11	+ dom (d4 + 1)
Arbalète	niv + 5	init 11	+ dom + 3
Bouclier	niv + 5	(moyen)	
Esquive	niv + 5	(-1 malus armure)	

Course, Saut, Escalade + 3.

Note. Les Frères de Souche utilisent la masse et le bouclier : les Frères d'Epine l'arbalète et l'épée courte.

en est occupé par une grande table de marbre bleu sombre, aux bords complètement ébréchés (à cause des fragments qu'il faut rapporter), et jonché des cadavres desséchés de plusieurs centaines d'araignées (E). Mais le plus important occupe le fond. Là le sol est couvert d'un véritable amoncellement de vaisselle d'or et d'argent. Tel est l'appât du gain dont il faut se méfier. Le trésor est en effet inaccessible. Il baigne dans une fluorescence mauve à peine perceptible. Quiconque tend seulement la main

vers ces richesses entassées se retrouve brusquement expulsé... ailleurs. Noter que ni cordes, ni perches, ni grappin, ni quelque outil que ce soit ne peuvent non plus être utilisés : ils se retrouveraient expulsés à leur tour, échappant aux mains de leur utilisateur. En fait, bien que visible, le trésor n'est pas vraiment là. Il se situe dans un mystérieux lieu inter-rêve, ou plus exactement inter-déchirures.

Mais qu'importe ! Les voyageurs ne font-ils pas que passer ?...

PAMPREVOISE



vant à nouveau changé de rêve, les voyageurs se retrouvent sur une pente montagnarde couverte de pins. Si le changement a lieu de jour, ils peuvent voir le soleil filtrer entre les frondaisons ; s'il a lieu de nuit, un croissant de lune leur rappelle que le 14^e jour du mois approche à grands pas. Dans tous les cas, l'air est pur et le ciel dégagé.

Se mettant en route, il est probable que les voyageurs se dirigent vers le bas de la vallée, endroit le plus susceptible de receler du monde et des informations. S'ils choisissent le contraire, au Gardien des Rêves d'improviser jusqu'à ce qu'ils puissent éventuellement être remis sur la bonne voie. Toutefois, s'ils cherchent des traces de passage, *Vue/Survie en forêt* (difficulté à décider selon la lumière), pourra leur faire apercevoir, à quelques mètres en contrebas, deux ou trois noyaux de pêche bien nettoyés, déjà un peu secs, et complète-

ment incongrus parmi les aiguilles de pin. (Algonifmus s'est arrêté pour refaire les nœuds de son sac et a laissé échapper quelques noyaux sans s'en rendre compte.)

Après quelques minutes de marche, *Ouïe* à zéro permettra d'entendre comme une sorte de chant montant de la vallée, à peut-être trois ou quatre cents mètres de là. Bientôt, on pourra constater que c'est un homme qui chante, ou plus exactement, qui braille, et ce d'une façon nettement avinée. (Cet incident peut avoir lieu



de jour comme de nuit.)

C'est effectivement un ivrogne, venant à leur rencontre en s'accolant aux arbres. Un homme d'une trentaine d'années, vêtu de vêtements de laine assez grossiers, sans aucune arme visible. Ses yeux brillent, il a le nez rouge, et il chante une complainte vaguement allégorique où les hanches de « sa mie » sont comparées à l'astre nocturne. Un jet d'Odorat à zéro permet d'apprécier qu'il ne sent pas le vin, mais plutôt quelque chose comme du jus de framboise. Questionné, il dira qu'il rentre au village car il a encore soif. Si on s'étonne de ce qu'il remonte la pente, il prétendra au contraire qu'il la descend, « parce que, voyez-vous, les villages ne sont pas... hic ! comme les chèvres... » Bref, tout ce que les voyageurs pourront en apprendre, c'est qu'un village nommé Pamprevoise se trouve effectivement dans la vallée, sans doute pas très loin.

AU VILLAGE

L'approche pourra différer selon qu'elle a lieu de jour ou de nuit, mais les faits sont essentiellement les mêmes.

Pamprevoise est un petit village de montagne, situé dans une vallée d'environ 1 500 mètres d'altitude, près d'une petite rivière torrentueuse : la Poivrote. Il se compose d'une trentaine de basses maisons de pierres sèches et abrite une centaine d'habitants. Ces montagnards vivent essentiellement d'élevage, moutons, chèvres et oies, d'un peu de culture de seigle, et de la récolte des pamprevoises sauvages qui abondent. Ces fruits, d'où le village tire son nom, sont des baies juteuses et sucrées, mi-aires, mi-framboises. Pressées et fermentées, elles donnent une liqueur alcoolisée extrêmement traitée. *Intellect/Botanique* à -4 permet de connaître ces fruits peu communs.

La grande récolte a eu lieu il y a peu de temps, et on vient juste de mettre en perce les premières barriques de « pamprevoise nouvelle », « juste pour y goûter... » En réalité, tout le village est « bien fait », les plus jeunes comme les plus vieux, les hommes comme les femmes. Les voyageurs auront quelque mal à se faire entendre.

Et pourtant les Pamprevoisais sont

serviables ! généreux ! hospitaliers ! ne cherchant qu'à aider et à rendre service ! Oui, mais voilà. Ils sont alcooliques de père en fils depuis des générations, et, il faut bien dire le mot, sont tous complètement tarés. Outre des dégénérescences physiques qu'on peut apercevoir ici et là, même chez les plus jeunes, la plupart ont la cervelle complètement abruti. Et si la fête de la pamprevoise nouvelle met une certaine ambiance, ce n'est pas fait pour arranger les choses.

Dans cette partie qui est à nouveau de pur « jeu de rôle », le Gardien des Rêves aura ample matière à improviser. Le but recherché étant d'exaspérer les joueurs en ne leur donnant qu'au compte-gouttes les renseignements qu'ils désirent.

Les voyageurs seront logés, nourris, et surtout abreuvés, gratuitement. Pire (le mot n'est pas trop fort !), on se disputera l'honneur de les avoir chez soi, complotant pour se les voler mutuellement comme si c'était une nouvelle sorte d'animaux familiers ; et il est probable qu'il y aura des bagarres, des pleurs et des grincements de dents parmi les villageois. Tout cela part pourtant d'un fond excellent ! Théoriquement, les voyageurs seront respectés et on ne leur fera aucun mal. Mais allez savoir jusqu'où les choses peuvent aller quand les cerveaux sont embrumés par les vapeurs de la pamprevoise ? Quand deux gamins se disputent la même image, il arrive que cette dernière se déchire. Et sans que le Gardien des Rêves se sente pour autant obligé de passer aux actes, les voya-

geurs pourront fort bien entendre voler des phrases du genre : « Non ! je ne permettrai jamais que les Nobles Voyageurs aillent coucher dans la paille pourrie du père Gustaff ! Plutôt les tuer tous de ma propre main !... »

Bref, le Gardien des Rêves devra démontrer qu'un village hospitalier peut être encore pire qu'un village xénophobe.

La liqueur de pamprevoise

C'est une sorte de vin rouge foncé, parfumé et légèrement sirupeux. Utiliser normalement les règles d'*Ethylisme* patues dans les *Miroirs* N° 4. Sa force est de 3 (= jets de caractéristique *Vie* à -3) pour une dose de 10 centilitres. Si les voyageurs refusent d'y goûter, ils vexeront profondément les Pamprevoisais. Ceux-ci ont un bonus à leurs jets d'*Ethylisme* dû à leur alcoolisme bien enraciné.

Représailles

Si perdant patience, ou pour quelque autre raison que ce soit, les voyageurs en viennent à user de violence, ils commenceront par déclencher une profonde stupeur qui aura pour premier effet de faire légèrement dessouler les Pamprevoisais. Ensuite, réactions varieront selon le degré de l'offense. S'il ne s'agit que d'un coup de poing dans la figure, ou quelque chose du même type, on leur demandera de présenter immédiatement des excuses, faute de quoi ils devront quitter le village à l'instant même. Si

Caractéristiques moyenne des Pamprevoisais

TAILLE	12	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	08	ENDURANCE	24
FORCE	12	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	10	Mêlée	11	+ dom	+1
DEXTERITE	09	Tir	09	Protection	0
VUE	09	Lancer	10		
OUIE	09	Dérobée	09		

Corps à corps	niv +1	init 06	+ dom (d4 +1)
Gourdin	niv +1	init 06	+ dom -2
Hachette	niv +1	init 06	+ dom +2
Pique 2 mains	niv +1	init 06	+ dom +3
Esquive	niv +1		

Discretion, Se cacher 0/ Course, Saut, Escalade +1/ Survie en montagne +9.

Note. Ces données tiennent compte de l'alcoolisme et de l'hébertude provoquées par les récentes libations.

le sang coule, ils seront aussitôt sommés de partir ; et si la blessure est grave ou s'il y a mort d'homme, la colère submergera les villageois. Ils s'armeront de gourdins, de piques et de haches pour bouter les étrangers non seulement hors du village, mais hors de la vallée. Cette « croisade » pourra compter une vingtaine d'hommes capables de se battre.

DES INDICES

Peu à peu, si tout se passe bien, les voyageurs pourront obtenir les indices suivants. Un voyageur répondant à la description d'Algorifmus est effectivement passé il y a x jours. (Il est arrivé dans l'après-midi du 7 Dragon.)

« Il venait de la pinède, tout comme vous. Un drôle de personnage ! La mère Grabotte a prétendu le reconnaître. Elle a dit : "Mais vous êtes déjà venu il y a 6 ou 7 ans ?..." A quoi le voyageur a répondu : "C'est possible... Je voyage beaucoup dans la région..." Mais il n'avait pas l'air très convaincu. Alors on a dit à la mère Grabotte de la boucler, parce c'est une vieille radoteuse, et que si le voyageur était déjà venu, il s'en souviendrait, et même, comme elle insistait, que le fils Torbu lui a cassé une cruche sur la tête !... Alors elle s'est mise à piauler, et elle avait du sang qui lui coulait dans les oreilles, et le fils Grabotte était déjà allé chercher sa hache pour faire pareil au fils Torbu, quand le voyageur a dit qu'il fallait la soigner. Et figurez-vous qu'il lui a donné à boire une drôle de petite potion ! Même qu'elle s'est endormie aussitôt et quand elle s'est réveillée, elle avait même pas une cicatrice. Et puis après il a donné une potion pareille au fils Torbu qui venait de se manger un coup de hache dans la jambe, et il s'est endormi tout pareil... Mais le plus drôle, c'est que juste avant de donner les potions, le voyageur trempait son doigt dedans en fermant à moitié les yeux ! Peut-être que c'était pour mieux la mélanger !... »

« Je vous dis qu'il était bizarre. Tenez, par exemple, le soir, il a refusé de dormir sur la couette qu'on avait préparée pour lui. Il a dit : « Non, j'ai ce qu'il faut !... » Et vous ne devinez jamais sur quoi il a dormi ! Sur un gros sac de noyaux de pêche qu'il portait avec lui spécialement pour ça ! (Noter que si les voyageurs sont également porteurs de

noyaux, le villageois les regardera à ce moment d'un drôle d'air.) Mais le lendemain, il a complètement changé d'idée. Il a jeté son sac de noyaux dans la décharge en disant : "Ouf ! c'est fini ! une de moins !..." Et juste avant de partir pour le Rai de Lune avec Brayeau, il a demandé qu'on lui vende deux gros sacs de plumes et de duvet d'oie, deux gros édredons bien remplis. Il savait vraiment pas ce qu'il voulait !... »

Parmi les renseignements qu'ils pourront extirper, les voyageurs apprendront en effet qu'Algorifmus a engagé un guide pour se faire conduire dans la montagne à un lieu nommé le Rai de Lune. C'est une sorte de défilé aux parois de roc blanc légèrement brillant. Quand elle est montante, la lune y réverbère sa clarté de façon éblouissante. Le lieu est également connu pour une curieuse plante qui y pousse : une herbe bleu pâle aux formes polygonales, appelée herbe de Lune. Le défilé en question se trouve à deux jours de marche vers l'Est, à une altitude de près de 2 500 mètres.

Les hautes vallées de l'Est sont peuplées de gros ours noirs et de chats des rochers (des sortes de pumas), animaux qui ne craignent pas l'homme et peuvent être des prédateurs extrêmement féroces. Mais les Pamprevoisais se vantent de dépister leurs traces et de pouvoir voyager dans la montagne sans jamais faire de mauvaise rencontre. C'est la raison pour laquelle Algorifmus a embauché un guide, un dénommé Brayeau.

Les voyageurs pourront reconnaître ce dernier comme étant l'ivrogne rencontré dans la pinède à leur arrivée. « Le voyageur voulait cueillir de l'herbe de Lune, dira-t-il. J'ai cru comprendre qu'il était déjà allé au Rai de Lune il y a fort longtemps, mais qu'il ne se souvenait plus très bien de la route. De toute façon, il avait besoin d'un guide pour le protéger des fauves, et sans me... hic ! me vanter, je suis le... hic ! meilleur du village !... Alors on est partis le plus vite possible. Le voyageur avait l'air pressé, et ça tombait bien, parce que moi aussi. Il faut pas loin de deux jours pour aller au Rai de Lune, plus deux jours pour le retour, ça fait quatre, et j'avais peur de manquer l'ouverture de la pamprevoise nouvelle ! Aussi, quand arrivé à l'entrée du défilé, le voyageur m'a dit qu'il se débrouillerait pour tenter tout seul, j'ai pas trop hésité... Après tout, il

avait l'air de savoir ce qu'il voulait... Alors, je l'ai laissé là, à l'entrée du... hic ! du défilé du Rai de... hic ! avec ses sacs de plumes, et je m'en suis retourné vite fait... Et voyez-vous, j'ai bien fait ! parce que les... hic ! les autres, ils m'auraient pas attendu !... »

Comme Algorifmus n'est toujours pas revenu, l'opinion du village est qu'il a dû se faire attraper par un fauve sur le chemin du retour. Et comme cette idée est déplaisante, on se hâte de la noyer sous de nouveaux flots de pamprevoise.

LE RAI DE LUNE

Les voyageurs peuvent se faire expliquer la route et aller seuls au Rai de Lune. Mais ils se rendront vite compte que les explications, parfois contradictoires, manquent de la plus élémentaire clarté. Le plus sage est de louer à nouveau un guide. Brayeau est prêt à refaire la route, pour un salaire de 5 PB, mais pas avant deux jours. Tous les autres guides possibles demanderont même somme et même délai. Pour accélérer le départ, on pourra néanmoins tenter un jet d'*Eloquence/Discours* à -6, chaque pièce de bronze offerte en plus donnant un bonus de +1.

Le village ne manque pas de plumes grâce à ses élevages d'oies. Toutes les maisons sont amplement pourvues d'édredons et de couettes. Les voyageurs pourront acheter des gros sacs de plumes au prix de 3 PB le sac, chaque sac valant 3 points d'*Encombrement* et conférant un *malus armure* de -1.

Le voyage

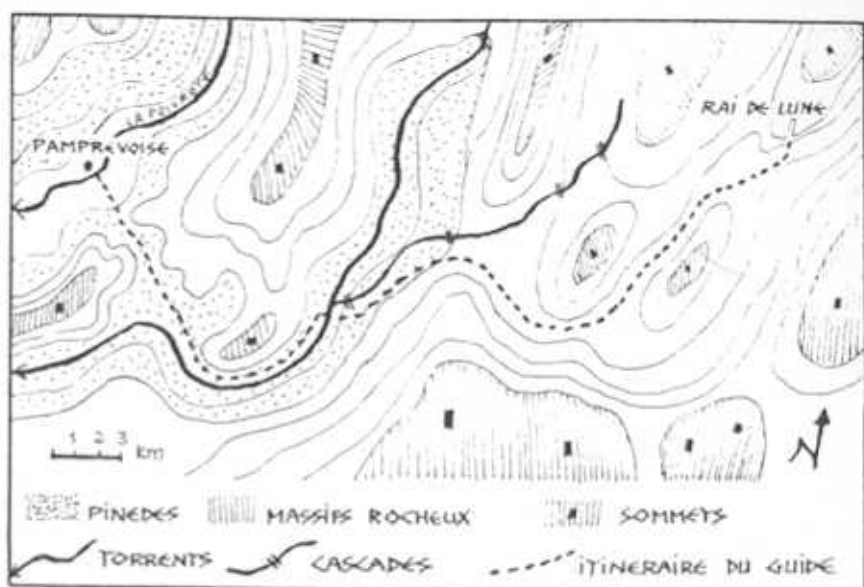
Si les voyageurs ont un guide, les incidents du voyage ne seront que de pur « jeu de rôle ». Aucune mauvaise rencontre n'aura lieu. La seule difficulté sera de supporter le guide. Ce dernier aura naturellement emporté plusieurs outres de pamprevoise et ne dessoulera pas. Tout en restant sur la bonne trajectoire, il fera passer les voyageurs par les endroits les plus bizarres et les plus zigzagants. Par exemple, escalader un rocher qu'on pouvait fort bien contourner. Traverser la rivière, puis la retraverser, la retraverser à nouveau sans raison apparente. Toutes ces manœuvres, style « parcours du combattant », sont parait-il destinées à déjouer les fauves et à leur faire perdre la trace

des voyageurs. Autre exemple, le guide leur recommandera le plus grand silence ; et au bout d'une minute se mettra lui-même à brailler une chanson à boire... Normalement, le premier campement devrait se situer à la sortie de la pinède, près de la cascade ; et le Rai de Lune devrait être atteint vers la fin de la journée suivante. Si besoin est, utiliser pour le guide les caractéristiques moyennes des villageois.

Des indices de présence de fauves pourraient effectivement être aperçus çà et là. Réussir pour cela *Vue/Survie en montagne* à -5. Cela devrait inciter les voyageurs à faire confiance à leur guide malgré ses défauts. S'ils se séparent de lui, le Gardien des Rêves pourra décider d'une mauvaise rencontre au lieu et à l'heure de son choix. Pour les ours, utiliser les caractéristiques moyennes (page 73) et pour les chats des rocs, celles de tigres verts de petite taille (page 77).

Le défilé

C'est une large faille qui s'enfonce dans la montagne vers le Nord. Elle fait environ 30 mètres de large. Ses parois de roc blanc, verticales, s'élèvent à 60 mètres de haut. La lumière de la lune n'y parvient qu'au zénith. Si les voyageurs y passent une partie de la nuit, ils pourront y cueillir de l'herbe de Lune pendant l'heure de l'Araignée et celle du Roseau, à raison de 6d6 brins par heure. C'est peu, mais il semblerait qu'une cueil-



lette ait déjà eu lieu récemment. (les 6d6 brins sont en tout, et non pas par voyageur.) La qualité dépendra de la date. Voir la table page 60.

La faille fait un kilomètre de long, ses parois se rapprochant jusqu'à une largeur d'à peine 5 mètres. Tout au fond, *Vue* à 0 permettra d'apprécier une légère coloration mauve de la lumière : la déchirure.

Note. Là s'arrête le périple transonirique, le rêve suivant étant à nouveau celui de Blossom, le rêve de départ. Toutefois, si le Gardien des Rêves le désire, il peut rajouter d'autres épisodes pour allonger le scénario jusqu'aux dimensions d'une

véritable campagne. C'est ce qui a eu lieu durant les tests. Les rêves étaient plus nombreux, n'ont été conservés que les plus significatifs. Ces nouveaux « wagons » accrochés au « train » devront toutefois posséder la même structure principale, à savoir la quête du passage d'Algorifmus et de la prochaine déchirure. Noter enfin que les voyageurs doivent avoir la possibilité d'arriver à temps pour cueillir les oniroses. La chronologie indiquée au premier chapitre ne tient compte que des rêves présentés ici. Si le Gardien des Rêves en rajoute, il devra calculer le temps nécessaire pour en venir à bout, et faire partir les voyageurs plus tôt dans les mêmes proportions.

BLOSSOM



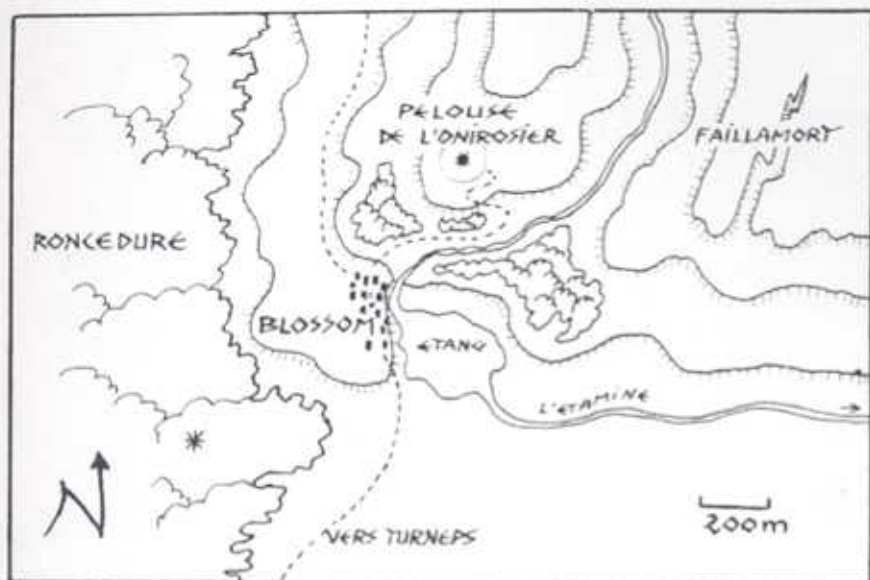
ontrairement aux autres fois où les voyageurs se retrouvaient au niveau du sol, la déchirure d'arrivée dans le rêve de Blossom donne dans le

vide, à environ 4 mètre de haut. Elle est située dans une forêt peu élevée, Roncedure, principalement compo-

sée de taillis et d'épineux, et, comme de juste, exactement au dessus d'un méchant fourré de ronces (localisation marquée d'une étoile). C'est la seule raison pour laquelle Algorifmus s'est encombré de sacs de plumes. Ce que Brayeau ignorait, puisqu'il n'a pas assisté au passage, c'est que juste avant de franchir la déchirure du Rai de Lune, Algorifmus s'est soigneusement emmaillotté dans les gros édre-

cocon. Puis les ronces ont amorti le choc de la chute, tandis que les édre-

cons amortissaient le choc des épines. Si les voyageurs ont acheté des plumes mais n'ont pas songé à s'en emmailloter, cela ne servira à rien. S'ils l'ont fait, bien qu'il semble peu probable qu'ils en aient l'idée, leur faire tirer un jet de *Chance*. Jet réussi : ils n'ont que quelques contusions sans importance ; jet manqué :



encaissement à -6 (les armures peuvent protéger un maximum de 1d2 quelles qu'elles soient). S'ils n'ont pas la protection des sacs de plumes, faire pareillement tirer un jet de *Chance*. Puis, jet réussi : encaissement à -2 ; jet manqué : encaissement à 0. (Même chose pour les armures.) Dans les deux cas, les vêtements seront méchamment lacérés.

Passée cette nouvelle déconvenue, les voyageurs pourront noter que le fourré est çà et là moucheté de petites plumes. Un peu plus loin, en dehors des ronces, se trouvent les deux sacs abandonnés par Algorifmus, éventrés, leur contenu en partie éparpillé par le vent, en partie collé par la rosée. *Vue/Survie en forêt* à zéro permettra de repérer d'autres fragments de duvet accrochés aux branches basses et aux ronces, et de suivre ainsi la piste d'Algorifmus jusqu'à la sortie de Roncedure.

Enfin, un jet d'*Odorat/Survie en extérieur* à zéro permettra de reconnaître un certain parfum. Ces bouffées sont perceptibles quand la brise souffle du Nord-Est. Et quoique très faible, il n'y a pas à s'y tromper : c'est le parfum des oniroses.

LE VILLAGE

Blossom est un petit village, encore moins important que Turneps. Mais tout y respire la tranquillité. Construit sur le versant d'une colline, il comporte une soixantaine de bâtiments et environ 300 habitants. Les maisons sont mi-bois, mi-pierre, couvertes de chaume ou d'ardoises. Les façades sont joliment peintes, avec

une préférence pour les couleurs pastel, les fenêtres sont fleuries, les gens sont propres, souriants, flegmatiques.

Au Nord-Est, dominant le village, s'élèvent de plus hautes collines, diversement boisées de hêtres et de noisetiers. Une rivière s'y fraye son chemin, l'Etamine, avant de plonger au pied du village en une haute cascade, puis de former un étang où des canards noirs et blancs s'ébattent parmi les nénufars et les lotus. Tout autour, s'étalent des prés et des champs bien entretenus.

Le village est traversé par une assez bonne route de terre battue, reliant d'autres villages dans le Nord de Turneps vers le Sud. Au Nord-Est, un petit chemin monte à l'assaut de la colline, serpentant parmi les noisetiers. Il mène à la pelouse de l'onirosier.

Les Blossomois

Vis-à-vis de l'onirosier, les Blossomois ont une attitude déconcertante. Il semble tout simplement que cela ne les intéresse pas. L'arbre leur est connu depuis toujours, ils en ont noté les périodes de floraison, le fait que la pelouse est parfaitement circulaire et toujours verte, mais cela ne semble pas les émouvoir. Quand on leur en parle, ils se contentent de répondre avec un vague sourire : « Ah oui ! le grand rosier sur l'herbe verte !... » Puis leur regard devient expectatif, comme s'ils attendaient que ce soit vous qui expliquiez pourquoi vous en parlez avec tant d'enthousiasme. Certes, il leur arrive bien parfois, l'été, que le rosier fleurisse ou non, de s'y rendre en famille

comme on fait une promenade dominicale, voire d'y organiser un pique-nique. Mais leur attitude est la même que celle que vous pourriez avoir, vous, vis-à-vis de n'importe quel jardin public. Ce manque de curiosité étant peu propice à la création de légendes, c'est sans doute ce qui explique que Blossom et ses roses soient si peu connus de par le reste du monde.

En automne, quand les roses commencent à se défraîchir, les enfants vont parfois les cueillir, comme on ramasse les châtaignes ou les champignons. Le fait reste néanmoins rare, les fleurs étant souvent cueillies auparavant par les étrangers de passage. Les Blossomois n'y voient aucun inconvénient. Ils seraient certainement plus fâchés si l'on cueillait les géraniums de leurs fenêtres.

D'une manière générale, les Blossomois sont calmes et bienveillants, quoique secrètement renfermés. Derrière leur sourire flegmatique, il est souvent difficile de deviner ce qu'ils pensent vraiment. Tant qu'ils ne se comportent pas comme des brutes, les voyageurs seront donc bien accueillis. Tout le monde est toujours bien accueilli à Blossom.

La maison des voyageurs

Point d'auberge ni de taverne à Blossom, mais une maison des voyageurs pour accueillir les étrangers de passage, servant aussi de buvette aux Blossomois. C'est une maison de bois vert clair, d'un seul rez-de-chaussée, avec une salle commune, une cuisine-réserve, et deux grandes chambres meublées chacune d'une douzaine de couchettes. Située à l'Est du village, elle domine l'étang aux canards. À l'extérieur, la salle commune se prolonge par une véranda où sont disposées quelques tables.

La tenancière, dame Lalulle, loge dans une maisonnette séparée. C'est une assez belle femme d'une trentaine d'années, brune aux yeux bleus, semblant l'archétype de toutes les Blossomaises : aimable et accueillante, mais en même temps grave et pondérée, aimant à bavarder, mais peu encline aux confidences. Elle vit seule. Ce que les voyageurs apprendront peut-être, c'est que son mari l'a quittée il y a cinq ou six ans pour se mettre à voyager. C'est depuis qu'elle-même tient la maison des voyageurs.

Le premier coucher est offert gracieu-

sement, ainsi qu'une chope de bière locale. Ensuite et pour le reste, il faut payer. Mais les prix sont modiques. Le coucher pour une nuit revient à 4 PE, et un repas moyen à 2 PB. Pas question d'avoir une chambre individuelle : il n'y en a pas.

Quand les voyageurs s'y rendront, il y a toutes les chances qu'ils découvrent un autre voyageur, assis pensivement à l'une des tables de la véranda. C'est un homme assez grand, assez corpulent, à la cinquantaine bien sonnée. Il a le visage buriné : sa barbe et ses cheveux plutôt longs sont grisonnants. Ses vêtements sont ceux du voyageur : grossiers mais solides. On ne lui voit pas d'arme sauf peut-être le manche d'une dague. Un jet de *Vue à zéro* peut faire remarquer un détail insolite : on dirait qu'un ou deux brins de duvet d'oie sont accrochés dans la broussaille de sa barbe... Il s'agit bien entendu d'Algorifmus.

ALGORIFMUS

Le « voyageur de Blossom » est déjà là depuis plusieurs jours, et il a l'air bien embarrassé. Il se contentera de saluer les voyageurs d'un signe de tête. Il ne recherchera pas le contact, mais si on vient l'aborder, il ne se dérobera pas non plus. Tout comme les Blossomois, il semble peu disposé à se confier. Toutefois, si les voyageurs prennent les devants et lui racontent leur périple, il finira par se montrer communicatif. Il éclatera de rire en apprenant qu'on l'a poursuivi de rêve en rêve, disant : « Je ne pouvais pas savoir... Si je l'avais su, je vous aurais attendus... » Et il finira par se révéler un compagnon plutôt agréable, sans aucune rivalité envers les voyageurs. Ses confidences, toutefois, seront mesurées avec parcimonie.

C'est un vieux voyageurs endurci. Il voyage depuis plus de trente ans et n'a pas l'intention de s'arrêter jamais. Certes, il voyage de rêve en rêve. Il a répertorié pas mal de déchirures et il ne cesse d'en expérimenter d'autres. Pourquoi ? pour l'amour du voyage, tout simplement... Haut-rêvant ? Certes, il admet posséder le don de haut-rêve. De toute façon, à Blossom, les haut-révants sont aussi bien accueillis que les autres. Les onirologues ? « Ah ! dira-t-il, j'étais sûr que nous finirions par en parler. Ce sont des fleurs magiques... Attention ! je ne veux pas dire qu'elles ont un pouvoir magique, elles n'en ont aucun ;



je veux simplement dire qu'elles ont été créées par la magie. C'est évident. Et leur parfum est tout à fait unique. Vous verrez, c'est un tableau charmant ! Quand il revient tous les sept ans, je fais en sorte de ne jamais le manquer... Certes, je cueille les onirologues. Les Blossomois n'en ont cure. Je les revends à des parfumeurs. Que voulez-vous ? il faut bien vivre... »

Lors, si les voyageurs anxieux lui demandent si sa cueillette a déjà eu lieu, il répondra : « Non... car voyez-vous, cette année, il y a comme un léger problème... » Et à la question : « Quel problème ?... — Venez, dira-t-il, vous jugerez par vous-mêmes. Je vais vous conduire à la Pelouse. »

Le problème en question, c'est qu'un

ALGORIFMUS, né à l'heure du Vaisseau, 52 ans, 1m81, 85 k.

TAILLE	13	VOLONTE	16	VIE	14
APPARENCE	12	INTELLECT	16	ENDURANCE	30
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	15	VITESSE	12
FORCE	13	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	12	REVE	19	+ dom	+1
DEXTERITE	14	CHANCE	15		
VUE	12	Mêlée	12		
OUÏE	13	Tir	13		
ODORAT	12	Lancer	13		
GOUT	11	Détrobée	10		

Epée longue	niv +5	init 11	+ dom +4
Dague mêlée	niv +4	init 10	+ dom +2
Corps à corps	niv +4	init 10	+ dom (d4 +1)
Esquive	niv +5		

Discrétion, Se cacher +4/ Escalade, Course, Saut +4/ Toutes survies +6/ Equitation +3/ Premiers soins +4/ Natation +3/ Orfèvrerie +5/ Serrurerie +3/ Toutes connaissances +7.

Voie d'Oniros +8/ Voie d'Hypnos +9/ Voie de Narcos +5.

Sorts

O : Anti-Magie/ Barque de Rêve/ Bulle Volante/ Illusions Géographiques/ Miroirs/ Pont Immatériel/ Téléportation/ Air en Eau/ Air en Feu/ Bois en Métal/ Métal en Bois/ Métal en Feu/ Terre en eau.
O/H : Décalage Temporel/ Non-Agressivité/ Non-Rêve/ Sommeil/*petit*
O/N : Détection d'Enchantement/ Lecture d'Aura Magique/ Annulation de Magie.
H : Humanoïde en Animal/ Humanoïde en Humanoïde/ Humanoïde Invisible/ Objet en Objet/ Objet Invisible/ Invoquer son Image/ Encre Noire d'Hypnos/ Gong d'Hypnos/ Grand Encens d'Hypnos/ Voix d'Hypnos/ Harpe d'Hypnos/ Miroir d'Hypnos. *l'âme Camille*
N : Enchantement/ Permanence/ Purification/ Purification de Nourriture et d'Eau/ Guérison des Maladies.

Sorts en réserve : au choix du Gardien des Rêves.

Demi-rêve : Sanctuaire Blanc G4.

Queues de Dragon : Don de prescience du danger (*Empathie à +6*) / Don de sentir le mensonge (*Empathie à +5*) / Don de deviner ce qu'il y a de l'autre côté d'une déchirure du rêve (*Empathie à 0*). Cette dernière tête fonctionne un peu comme le rituel *Grand Encens d'Hypnos*, et, inutile de le préciser, est excessivement rare.

Note. Actuellement Algorifmus ne roule pas sur l'or. Sa bourse contient 20 PB et 6 PA. Il possède 18 doses d'herbe de Lune de qualité 3. Aucun de ses objets n'est magique. De même, il ne possède pas les parchemins de ses sorts. Toutefois, s'il a des raisons de se féliciter de la présence des voyageurs, il pourra en retranscrire quelques-uns pour les haut-révants du groupe. A décider par le Gardien des Rêves.

groupe de Cyans nomades a établi son campement tout autour de l'onirosier. Ils considèrent les oniroses comme leur appartenant. Ils sont

prêts à les vendre, mais pour un prix exorbitant : une fleur contre une gemme. Malgré ses dons de magicien, Algorifmus en est toujours à se

demande comment déjouer la vigilance des Hommes Bleus.

Note. Si les voyageurs ne font que passer au village, en se faisant indiquer le chemin de la Pelouse, ils découvriront les Cyans par eux-mêmes, et la rencontre avec Algorifmus devra être entièrement ré-improvisée par le Gardien des Rêves.

LES CYANS

Les Cyans sont au nombre de 8 : sept hommes et une femme, de la tribu de l'Indigo Père Perpétuel. Comme il y a moins de sept semaines qu'ils ont quitté leur clan, ce ne sont pas encore des chronos (voir *Miroirs* N° 4). La femme, Aaranna, vit actuellement le *rêve lumineux* des Cyans. Une gemme a été incrustée dans son front : elle est en quête d'Odorat et n'a pas encore trouvé « sa victime ». Les autres sont en *mémoire bleue* et l'accompagnent dans sa quête. Le petit groupe est dirigé par Sath, frère d'Aaranna. La Cyane étant une haut-révante et possédant le rituel *Double Rêve des Cyans*, le petit groupe peut à tout moment devenir un clan, avec Sath pour véritable chef, et donc ne craindra pas de se lancer dans une quête un peu longue.

Au niveau de notre histoire, ce qui caractérise ces Cyans, c'est un *Odorat* particulièrement bas — caractéristique qu'ils ont en commun avec les Blossomois — c'est-à-dire 6 ou 7 maximum. S'ils avaient un odorat normal, il est en effet probable qu'ils ne pourraient supporter longtemps l'intense promiscuité de l'onirosier. Même chose en ce qui concerne les villageois. S'ils avaient un tant soit peu de nez, ils auraient sans doute un comportement différent envers les oniroses. Tout ça pour dire que lorsque les Cyans sont descendus au village, Aaranna n'a trouvé personne qui la satisfasse. Ils ont été bien reçus à Blossom, comme tout un chacun. Ils ont commercé, échangé des objets de cuivre et de cuir bleu contre des provisions, puis ils ont installé leurs tentes autour de l'onirosier. Depuis, ils attendent qu'Aaranna fasse un rêve significatif lui indiquant dans quelle direction poursuivre sa quête. Ils espèrent également qu'un véritable « nez » finira par être attiré par les fleurs.

Quoique redoutables, les Cyans ne sont pas des sauvages agressifs. Ils ne

chargeront pas à vue sur les voyageurs. Ceux-ci pourront discuter et commercer. Les Cyans ont encore quelques objets de cuir bleu à vendre : des ceintures, des fouets, des outres. La monnaie les intéressant peu, le commerce (s'il a lieu) devra se dérouler sous forme de troc. En ce qui concerne les onirose, les Blossomois leur ayant dit que c'étaient des fleurs sauvages, ils les considèrent comme leur propriété, du droit de celui qui découvre en premier. Si le contact est cordial, ils permettront aux voyageurs d'entrer dans le cercle des tentes et d'approcher tout près des fleurs pour en respirer le parfum, mais sous étroite surveillance, et pas question d'en cueillir une ! Les voyageurs pourront ainsi réaliser leur quête personnelle.

Soulignons que pour respirer le parfum avec suffisamment de plénitude (et avoir accès au souvenir de l'archétype), leur nez doit se trouver à moins de trente centimètres d'une onirose. Ensuite ils devront dormir au moins une heure de sommeil nocturne et rêver dans les Basses Terres du Rêve, pour bénéficier des points d'expérience. Ils les recevront à la fin de l'heure du Château Dormant, comme pour les points dus à un stress ordinaire. A eux d'en disposer comme ils le souhaitent, voire en prévision du proche affrontement avec les Hommes Bleus.

Par contre, s'ils veulent emporter des onirose, les Cyans n'accepteront de les troquer que pour un prix exorbitant : une gemme contre une fleur — quelle que soit la taille de la gemme et de la fleur — autrement dit, bien plus cher qu'ils ne peuvent espérer les revendre au parfumeur. A eux de juger...

Mais dans tous les cas, un grain de sable se glissera dans la mécanique. Dès qu'Aaranna se trouvera en présence d'un voyageur (ou d'une voyageuse) ayant plus de 7 en *Odorat*, elle lâchera ces simples mots : « Tu sembles sentir le parfum de ces fleurs avec un bien meilleur odorat que le mien, homme blême ! » Et la gemme incrustée dans son front émettra un bref éclair. *Intellect/Légendes* à zéro pourra confirmer aux voyageurs que « la chasse est ouverte ».

A partir de ce moment, sans se précipiter inutilement, mais plutôt telle une araignée tissant sa toile, Aaranna mettra tout en œuvre pour occire proprement sa victime. C'est naturellement au Gardien des Rêves de déci-

Caractéristiques des Cyans, au nombre de 6

TAILLE	10	VOLONTE	13	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	12	VITESSE	12
AGILITE	14	Mêlée	13	Protection	d2
DEXTERITE	12	Tir	12	+ dom	0
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	12		

Cimeterre	niv +4	init 10	+ dom +3
Dague mêlée	niv +4	init 10	+ dom +1
Corps à corps	niv +4	init 10	+ dom (d4)
Arc	niv +4	init 10	+ dom +2
Esquive	niv +4		

Discrétion, Se cacher +3/ Escalade, Saut, Course +4/ Survie en extérieur +6/ Commerce +3/ Equitation, Natation +5.

AARANNA, née à l'heure de l'Araignée, 24 ans, 1m68, 62 k.

TAILLE	09	VOLONTE	15	VIE	11
APPARENCE	14	INTELLECT	13	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	15	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	16	REVE	14	+ dom	0
DEXTERITE	13	CHANCE	12		
VUE	13	Mêlée	14		
OUIE	12	Tir	13		
ODORAT	07	Lancer	12		
GOUT	08	Dérobée	14		

Cimeterre	niv +3	init 10	+ dom +3
Dague mêlée	niv +3	init 10	+ dom +1
Corps à corps	niv +2	init 09	+ dom (d4)
Arc	niv +6	init 12	+ dom +2
Esquive	niv +5		

Discrétion, Se cacher +4/ Saut, Escalade, Course +3/ Survie en extérieur +6/ Commerce +3/ Acrobatie +2/ Equitation, Natation +5.

Voie d'Hypnos +4/ Voie de Narcos +3.

Sorts

H : Décalage Temporel/ Non-Rêve/ Sommeil/ Double Rêve des Cyans.

H/N : Détection d'Enchantement/ Lecture d'Aura Magique.

N : Enchantement/ Annulation de Magie/ Guérison des Maladies.

Sorts en réserve : au choix du Gardien des Rêves.

Demi-rêve : Cité Tonnerre K11.

Note. Aaranna est toujours armée de son cimeterre et d'une dague. Son arc se trouve toujours à proximité. Sa gemme est bleu pâle, tout juste visible sur sa peau bleue.

der de sa stratégie en fonction des réactions des voyageurs. Sans toucher à la victime elle-même, Sath et les autres Cyans l'aideront efficacement. En ce qui la concerne, Aaranna

n'hésitera pas à commencer par s'en prendre aux compagnons de la victime, si elle juge qu'ils représentent une entrave. Contre eux, elle pourra utiliser projectiles et magie.

SATH, né à l'heure des Epées, 28 ans, 1m70, 71 k.

TAILLE	11	VOLONTE	15	VIE	13
APPARENCE	14	INTELLECT	11	ENDURANCE	28
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	15	VITESSE	14
FORCE	15	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	15	REVE	13	+ dom	+1
DEXTERITE	14	CHANCE	13		
VUE	14	Mêlée	15		
OUÏE	12	Tir	14		
ODORAT	06	Lancer	14		
GOUT	09	Dérobée	12		

Cimeterre	niv + 5	init 12	+ dom + 4
Dague mêlée	niv + 5	init 12	+ dom + 1
Corps à corps	niv + 5	init 12	+ dom (d4 + 1)
Arc	niv + 7	init 14	+ dom + 2
Esquive	niv + 5		

Discrétion, Se cacher +4/ Escalade, Saut, Course +5/ Survie en extérieur +6/ Commerce +4/ Equitation, Natation +6.

Note. Sath a lui aussi une gemme sur le front, mais elle provient d'un ancien rêve lumineux et est déjà activée.



LA PELOUSE DE L'ONIROSIER

Algorifmus est prudent. C'est peut-être la raison de sa longévité. Il a remarqué le manque d'odorat des Blossomois, il a aperçu une gemme

briller au front de l'un des Cyans, et, aidé de ses Têtes de Dragon qui lui permettent des intuitions peu évidentes, il craint d'entrer personnellement en contact avec les nomades. Ce en quoi il a raison : son 12 en *Odorat* ravirait très certainement la Cyane. C'est pourquoi, arrivé à la pelouse, il

se contentera de désigner l'onirosier de loin. Lui-même n'entrera pas sur l'herbe verte.

La pelouse est un cercle parfait de 70 mètres de diamètre. Son herbe est douce, luisante et drue, toujours verte quelle que soit la saison. Au centre, l'onirosier forme un massif de 3 mètres de large sur autant de haut, portant actuellement 28 oniroses. Au Nord, la pelouse est cernée par des rochers faisant jusqu'à 3 mètres de haut (zones hachurées), et par des buissons sur les côtés. Fait étrange, les rochers comme les buissons s'arrêtent net à la frontière de la pelouse, comme si cette dernière avait été découpée à l'emporte-pièce.

Sept tentes de couleur gris bleu entourent l'onirosier, faites de rectangles de souples peaux cousues ensemble. Elles sont assez vastes : 5 mètres sur 3, sur 2 de haut. Sur le plan, le rectangle noir indique la tente où logent ensemble Aaranna et Sath. Le triangle pointillé est un coral de branchages où sont parqués les huit chevaux des Cyans (utiliser pour eux les caractéristiques moyennes des chevaux page 66). L'étoile indique un feu de camp.

Zone d'Oniros

Algorifmus ne livrera cette information que si les voyageurs s'étonnent de la forme de la pelouse. D'après lui, la pelouse et l'onirosier ont été créés par un haut-révant du Second Age, au moyen d'une vaste zone d'Oniros permanente, voisine dans son concept de *Croissance Végétale*. De fait, une *Détection d'Enchantement* donne un résultat positif. Une *Lecture d'Aura Magique*, par contre, se contente d'indiquer le Fleuve, sans plus de précision. C'est bien ce qui enrage Algorifmus qui se targue pourtant d'être un haut-révant assez fort. Mais il s'agit sans doute d'un des nombreux exemples de magie du Second Age, protégé de façon à ne pouvoir être compris (ni annulé) par les moyens ordinaires. Le plus important toutefois, et ce que nous devons en retenir, c'est qu'il s'agit bel et bien d'une vaste zone d'Oniros. En conséquence, aucun sort de zone ne peut fonctionner sur la pelouse.

CONCLUSION

Il est difficile de prévoir le déroulement des derniers événements. Il dépend trop de réactions et choix des

voyageurs. Algorifmus acceptera de les aider, moyennant un partage des roses : moitié pour lui, moitié pour le groupe. En vérité, les fleurs l'intéressent moins qu'il semble le faire croire : c'est surtout un principe. Il n'agira cependant que si les plans des voyageurs lui paraissent plus réalisables que suicidaires. Lui-même, comme dit précédemment, n'a aucune idée, sa tactique habituelle consistant à truffer le champ ennemi de zones magiques ne pouvant être utilisées sur la Pelouse. Les Blossomois, quant à eux, demeureront rigoureusement neutres.

Une autre alternative est que, malgré ses précautions, ce soit Algorifmus qui devienne la cible d'Aaranna. Il demandera alors aux voyageurs de l'aider à se débarrasser des Cyans, en récompense de quoi, il leur laissera la totalité des roses, et mieux encore, leur indiquera une déchirure du rêve permettant de rejoindre Chandrapore par voie expresse.

Si les voyageurs résolvent le problème cyan sans l'aide d'Algorifmus, ce dernier, bon prince, commencera par leur laisser la totalité des roses. Puis il leur dira : « Le problème, c'est que Chandrapore se trouve à plus de 200 kilomètres et vos fleurs ne seront plus très fraîches en arrivant ! Mais on peut arranger ça. Si vous m'en cédez la moitié, je vous indiquerai une dernière déchirure permettant de rallier Chandrapore en un clin d'œil... » Aux voyageurs de décider.

Algorifmus n'est cependant pas une brute. Si, avec ou sans son aide, les voyageurs ont de trop graves problèmes avec les Cyans, il les aidera de son mieux, allant même jusqu'à leur indiquer la déchirure du rêve comme ultime moyen de fuite. Cependant, si les voyageurs ne s'y rendent pas avec les plus extrêmes précautions, les Cyans les épieront et les suivront sans une hésitation. La boucle étant bouclée, c'est à Chandrapore qu'aura lieu la confrontation finale.

Faillamort

La déchirure connue d'Algorifmus se trouve dans les collines à l'Est, au fond d'une longue faille rocheuse. Les Blossomois la connaissent comme clé, c'est à Chandrapore qu'aura lieu la confrontation finale, sur une sorte de puits, apparemment insondable, d'où monte un fin brouillard vaguement mauve.

Algorifmus ne l'empruntera pas pour retourner à Chandrapore avec les



voyageurs. Si le temps presse, si les Cyans sont à leur trousses, il leur dira devant le puits brumeux : « Vite ! N'hésitez pas à sauter à pieds joints ! Il n'y a aucun risque... » Plus prudents, les voyageurs voudront probablement y descendre avec des cordes. Inutilité : elles se rompent de toute façon aux abords de la déchirure. Mais après un moment de vertige, ils se retrouveront sur leurs pieds, dans les collines du Nord de Chandrapore, à environ un kilomètre de cité.

Si rien ne les stresse, les Cyans étant

vaincus, Algorifmus pourra passer quelques jours à parler de magie et à copier quelques formules pour les haut-révants du groupe ; il racontera également une partie de ses périples (que le Gardien des Rêves devra improviser), tout en se montrant très évasif sur son réseau de déchirures du rêve. C'est là un trésor personnel qu'il n'est pas encore prêt à partager entièrement. Puis, que les voyageurs passent par la déchirure de Faillamort ou préfèrent rentrer par la route, il leur dira en guise d'adieux : « Vous avez suffisamment de fleurs pour le

parfum de maître Porphyre. Quant à moi, je connais Chrandrapore par cœur, et c'est vers d'autres rêves que m'appelle le *voyage*... »

A Chandrapore, maître Porphyre paiera les fleurs au prix convenu. Si les voyageurs ont songé à conserver une fleur et vont l'offrir à dame Octarine (n'a-t-elle pas joué un peu le rôle de leur muse au départ de cette aventure ?), la jeune femme ravie les invitera chez elle ; et c'est autour d'un grand repas de fête que pourra se terminer la quête du *parfum d'oniroses*.



INVOCATION D'UN GUERRIER SORDE

(CITE SORDIDE D13) R-7 r8

TAILLE	<d10+7>	___	VOLONTE	<d10+5>	___
CONSTITUTION	<d10+7>	___	EMPATHIE	<d10+5>	___
FORCE	<d10+7>	___	REVE	<d10+5>	___
AGILITE	<d10+7>	___	MELEE	___	___
DEXTERITE	<d10+5>	___	DEROBE	___	___
VUE	<d10+5>	___	VITESSE	___	___
OUÏE	<d10+5>	___	+DOM	___	___

EPEE LARGE	<d6+4>	___	INIT	___	+DOM <+3>	___
DAGUE	<d6+4>	___	INIT	___	+DOM <+1>	___
CORPS A CORPS	<d6+4>	___	INIT	___	+DOM <d4>	___
BOULIER LOURD	<d6+4>	___	RESISTANCE	20	___	___
ESQUIVE	<d6+4>	___	<-6 MALUS ARMURE>	___	___	___

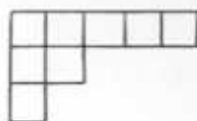
COMPETENCES <d10-1> :

ESCALADE ___ / SAUT ___ / EQUITATION ___ / NATATION ___
SURVIES _____

PROTECTION d6+6. DETERIORATION _____

VIE _____
ENDURANCE <+3d6> _____

BLESSURES LEGERES
BLESSURES GRAVES
BLESSURE CRITIQUE



CONNAISSEZ-VOUS ➤
LES PRECEDENTS ➤
MIROIRS DES ➤
TERRES MEDIANES ? ➤