



DENIS GERFAUD

LA DAME DES SONGES

Reve de DRAGON

Denis Gerfaud

LA DAME
DES
SONGES

UN VOYAGE POUR
REVE DE DRAGON

Texte
Couverture
Dessins
Plans
Frises
Maquette
Corrections
Production

Denis Gerfaud
Florence Magnin
Rolland Barthélémy
Brice Kowalsky
Franck Achard
Fabrice Lamidey
Thierry Grandjean
Frédéric Weil



La dame des songes

ISBN 2-909934-20-9

RÊVE DE DRAGON est une marque déposée par Denis Gerfaud



La *Dame des Songes* est un scénario de quête onirique, et cela, dans tous ses aspects. C'est par l'intermédiaire d'un rêve qu'une quête est proposée aux voyageurs ; c'est par un voyage à travers les possibilités du blurrêve qu'ils pourront la réaliser ; enfin, c'est au rêve lui-même que la quête aboutit finalement. Parallèlement, au cours même de l'aventure, de mystérieux changements de rêve peuvent donner à penser que tout n'est qu'un rêve depuis le début...

Alors qu'ils traversent une forêt, les voyageurs sont témoins d'un spectacle d'une onirique beauté. Au centre d'une clairière nimbée de lumière bleue, une femme sans âge est penchée sur un chaudron d'où monte un parfum d'un irrésistible délice. Qu'est-elle en train de concocter ? A peine les voyageurs s'en approchent-ils davantage que la vision disparaît... Mais au cours de la prochaine nuit, tous sont visités d'un même rêve. Ils y revoient la femme nimbée de bleu, et cette dernière, toujours occupée à son chaudron, énonce clairement une liste d'ingrédients. Mais rien de plus.

Plus loin, les voyageurs apprennent que la forêt a pour nom *forêt des Songes* et qu'elle est supposée hantée d'une mystérieuse dame du même nom. Ainsi se retrouvent-ils au seuil de l'aventure, et, peut-on le supposer au cœur même de la perplexité : en quoi sont-ils concernés par cela ?

Le but de la quête est de rassembler les ingrédients énoncés par la Dame des Songes et de concocter réellement ce qu'elle semblait être en train de faire. Les voyageurs le comprendront-ils ? Devant l'absence de motivation directe, ils peuvent certes continuer leur voyage sans s'en soucier davantage ; mais le simple moteur de la curiosité devrait normalement les aiguiller dans le bon sens. Lors du test de cette aventure, c'est le choix qui a été unanimement fait par les joueurs. Il n'empêche pas moins que, tout au long du voyage, la question n'a cessé de se poser, comme surajoutée aux difficultés rencontrées : « Mais où tout cela va-t-il nous mener ?... »

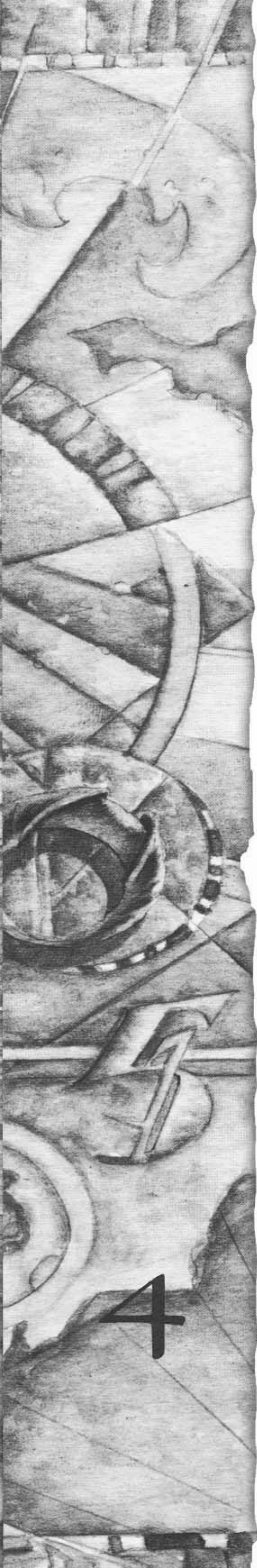
Tel est l'intérêt de cette quête si particulièrement *onirique* et en quoi elle constitue également un *voyage*. Parcourir un chemin pour découvrir où il mène. Qu'y a-t-il au bout de la recette, qu'y a-t-il au bout du rêve ? Qui est la Dame des Songes ? Une entité ? La conscience aiguë des Grands Rêveurs un instant penchés sur la destinée des voyageurs ?

La recette de la Dame des Songes permet de réaliser une liqueur de rêve, un élixir capable de faire rêver. « Mais, précisera la Dame, lors d'un dernier songe où les voyageurs la rencontreront, vous n'en avez pas besoin puisque vous êtes si évidemment capables de rêver sans cela !... »

Mystification, farce de mauvais goût ? pourront penser les voyageurs devant un dénouement apparemment si dérisoire. De fait, la suite de leur voyage va les conduire vers la capitale d'un royaume où les rêves – les simples rêves nocturnes – ont tant d'importance que les habitants ne cessent de se les raconter mutuellement. Or pour une raison inconnue, la fille du roi ne rêve plus, ses nuits ne sont plus que de noirs passages. Le malheur est si grand que le roi a promis sa main et son royaume en héritage à qui lui rendrait la faculté de rêver.

Ainsi se révélera le dénouement véritable de l'aventure. Toutefois, faire boire la liqueur de rêve à la princesse ne sera pas pour autant chose aisée. Appâtés par la récompense, d'autres prétendants sont sur la liste et il faudra jouer serré.

Les voyageurs pouvant difficilement s'encombrer d'un royaume – cela signifierait la fin du voyage –, un important PNJ est prévu pour les aider et les accompagner tout au long de leur quête. On peut supposer que c'est ce personnage – le véritable héros en termes romanesques – qui épousera la princesse. Mais nul doute que ses compagnons ne seront pas oubliés. Et ainsi se dénouera heureusement la destinée implicitement contenue dans le rêve de la Dame des Songes.



Prélude au Voyage

Les voyageurs

La Dame des Songes est prévu pour un groupe de 4 à 6 voyageurs, débutants ou moyennement expérimentés. Quelques mauvaises rencontres étant à redouter, de bons combattants sont souhaitables, ou à défaut, des haut-révants pratiquant Narcos et l'enchantement des potions pour recoller les morceaux en cas d'issue sanglante. Hormis cela, aucune compétence n'est indispensable, pas même l'alchimie. La recette de la Dame des Songes s'effectuera sans jet de dés une fois tous les ingrédients rassemblés. La musique joue un grand rôle dans cette histoire. Toutefois, le PNJ obligatoire, un excellent musicien, est prévu pour résoudre tous les problèmes de musique, et peu importe qu'il y ait ou non des musiciens parmi les voyageurs. A la vérité, il serait presque préférable qu'il n'y en ait pas – mais c'est sans importance véritable.

En ce qui concerne les haut-révants, par contre, il est impératif qu'aucun ne connaisse ni *Bulle volante* ni *Barque de rêve*. De tels sorts permettraient apparemment de résoudre certaines difficultés ; en réalité, en supprimant le problème, ils feraient passer à côté d'indispensables éléments clés. Si des joueurs proposaient au départ de tels haut-révants, au gardien des rêves de leur dire que ces personnages sont trop expérimentés pour l'équilibre du scénario.

L'histoire dans ses grandes lignes

Les personnages s'étant réveillés du gris rêve dans une maison des voyageurs, découvrent que la région est singulièrement peu connue de ses propres habitants. Une route traverse la forêt et mène à une cité, mais personne ne semble d'ac-

cord sur le nom de la cité en question. Lors, pourquoi ne pas y aller, puis revenir mettre tout le monde d'accord ? Des paris sont engagés.

C'est en traversant la forêt que les voyageurs ont la vision de la Dame des Songes concoctant quelque chose dans son chaudron, puis qu'ils font tous le même rêve où leur est révélée une mystérieuse recette : « Mettre trois bons champignons flûteurs, ajouter un peu de miel d'abeille verte, un jus de carnadine, un œuf de mégarou, et lier le tout en interprétant somptueusement la Grande Ouverture pour Luth de Wenceslas de Slon... »

Lors, si les voyageurs se prêtent au jeu (au rêve), identifier ces ingrédients, puis les obtenir, va devenir le but de leur voyage. De l'autre côté de la forêt, ils aboutissent à une petite cité portuaire, Mnoelnog. Le plus étonnant, c'est que cela ne correspond à aucune des diverses mentions des précédents villageois.

Les champignons flûteurs sont des champignons qui émettent des notes de musique ; les « bons » sont ceux qui produisent un certain accord, tous les autres sont vénéneux. Il en pousse dans la forêt des Songes, mais un musicien est indispensable pour les repérer, de même que pour interpréter finalement la Grande Ouverture pour Luth. Un tel musicien vit au large de Mnoelnog dans une tour isolée sur un îlot, Tiber de Kerlidan. Les voyageurs devraient normalement lui rendre visite, un pêcheur les y conduira. Malheureusement, une violente tempête les privera de tout moyen de retour.

Noble ruiné, Tiber de Kerlidan vit dans une retraite quasi monastique, ne pen-

sant qu'à la musique et à «la dame de ses songes», une jeune femme qui lui est apparue en rêve et dont il est amoureux jusqu'à l'obsession. La visite des voyageurs le sortira de sa torpeur, lui donnant l'énergie de partir en quête de sa dame. Mais comment quitter l'îlot qui les retient tous prisonniers ? Depuis les cryptes de la tour, un souterrain est censé rallier le continent. Mais est-il encore en bon état ? De fait, le boyau principal est éboulé, mais un embranchement mène à un étrange brouillard : le blurêve, conduisant à un autre rêve.

Là, les voyageurs vont rencontrer une jeune femme en piteux état. Elle vient de s'échapper de la maison de bandits qui la retenaient prisonnière. Ces bandits se sont emparés d'un village voisin, exploitant les habitants et les dépouillant de leur richesse : le miel d'abeille verte dont ils sont les seuls fournisseurs. La jeune femme, une voyageuse, aimerait y retourner, non seulement pour se venger, mais pour récupérer ses affaires – dont un stylet magique capable de lancer le sort de Barque de rêve... Aux voyageurs de comprendre qu'ils peuvent faire d'une pierre deux coups en lui proposant leur aide : obtenir le miel dont ils ont besoin, puis de retour à l'îlot de Kerlidan, le moyen de regagner la terre ferme.

Plus encore, quelques carnadiniers poussent dans la forêt voisine. Les villageois en ignorent l'existence, mais ont pu remarquer la présence d'*écureuils coquets*, créatures particulièrement friandes des carnadines. Tout dépend alors de la connaissance que les voyageurs ont de ces fruits. Mais supposant que le lien soit fait avec les écureuils, ils n'auront plus qu'à se rendre dans la forêt en question. Après le stress des bandits, la cueillette des carnadines ne sera qu'une promenade de santé, sans autres périls que ceux imaginés par les voyageurs, probablement surpris que ce soit aussi simple.

De retour au rêve d'origine, ayant regagné le continent, un voyage dans les marais du sud permettra de trouver des

œufs de mégarou – nom donné à un grand échassier. Il faudra toutefois prendre garde aux habituelles nuisances des marais, dont les Durs-au-mal, créatures coriaces.

Cela fait, tous les ingrédients ayant été mis dans un chaudron et la musique ayant été jouée, les voyageurs obtiendront un breuvage parfumé. Comprendront-ils qu'ils doivent se le partager ? A peine l'auront-ils bu qu'ils seront gagnés par le sommeil et par un nouveau rêve. Là, une nouvelle apparition de la Dame des Songes leur apprendra qu'il s'agit d'un élixir de rêve. A eux de l'utiliser à bon escient. Au réveil, en effet, ils découvriront près du chaudron un flacon de cristal plein d'une liqueur au parfum irrésistible.

A ce stade, l'aventure semblera terminée, avec des voyageurs probablement déçus. Au sortir de la forêt, cependant, force sera de constater qu'on a à nouveau changé de rêve. Qui plus est, la cité voisine, Oniris, a un nom qui ressemble aux hypothèses des paysans du tout début. La boucle serait-elle bouclée ? Dans cette cité passionnée de rêve, la princesse Camila a perdu la faculté de rêver, et sa main est promise à celui qui parviendra à conjurer ce malheur. Ne serait-ce pas un bon usage de l'élixir de la Dame des Songes ? Tiber de Kerlidan en est persuadé, d'autant qu'il ne peut dissimuler son émoi à la première entrevue : la princesse Camila est précisément celle qu'il a vue en rêve et qui occupe désormais ses pensées. Mais d'autres prétendants sont sur la liste, et en particulier le haut-rêvant Groffar qui ne reculera devant rien pour parvenir à ses fins...

Dans l'hypothèse d'un *happy end*, toutefois, Tiber de Kerlidan verra ses vœux comblés. Lors, devenu le prince héritier du royaume, nul doute qu'il ne récompense richement ses compagnons de route. C'est confortablement nantis que ces derniers pourront reprendre leur voyage et que se conclura l'histoire de la Dame des Songes.





1. La forêt des Bruits

Où les voyageurs sortent du gris rêve, prêts à reprendre la suite de leur voyage, voire de découvrir le nom exact de la cité située au-delà de la forêt des Bruits. C'est une réponse inattendue qui les attend, inattendue comme la rencontre qu'ils font au cœur de la forêt. Que signifie l'apparition de la dame sans âge, et pourquoi ce rêve où elle leur communique une mystérieuse recette ? De l'autre côté, la forêt a pour nom forêt des Songes, et tout laisse à penser que l'on n'est plus dans le même rêve.

MISE EN ROUTE

Tout commence un beau matin, au réveil, dans une maison des voyageurs. Non seulement les personnages se réveillent de leurs songes de la nuit, mais ils constatent en même temps qu'ils sortent du gris rêve. Leurs souvenirs précédents sont on ne peut plus vagues, et à vrai dire, ils ne se souviennent même pas de leur arrivée dans cette maison, encore moins du chemin qui les y a menés.

ments locaux. A défaut, le gardien des rêves devra aménager le passage depuis son précédent scénario jusqu'à celui-ci. L'essentiel est alors qu'une forêt peu connue se trouve dans les parages et que les voyageurs soient incités à la traverser. Cette forêt deviendra la forêt des Bruits – puis la forêt des Songes. Improviser pareillement des bruits contradictoires quant à une cité censée se trouver au-delà.

Cette introduction en sortie de gris rêve est destinée à ce que les personnages n'aient aucune idée de la région et soient totalement tributaires des renseigne-

Un autre des avantages de cette sortie de gris rêve est de permettre de constituer, ou de re-constituer, une nouvelle équipe de voyageurs, notamment pour le cas où



des joueurs posséderaient des haut-révants trop expérimentés pour l'équilibre du scénario. Si c'est le cas, on peut supposer que chacun est arrivé individuellement la veille, dans cette maison des voyageurs. Quoi qu'il en soit, équipe ancienne ou renouvelée, tous se réveillent ensemble au petit matin de cette nouvelle aventure, commencent à échanger leurs impressions, voire à faire connaissance. C'est l'été, par exemple le premier jour du mois du Dragon, ou n'importe quelle autre saison à la convenance du gardien des rêves, mais pas l'hiver.

Valjoie

Le village où se situe la maison des voyageurs a pour nom Valjoie, et ses habitants les Valjoyeux. Comme son nom le suggère, c'est un petit village paisible niché au fond d'un val entouré de collines, elles-mêmes contreforts d'une haute chaîne de montagnes au nord. Les voyageurs ne tarderont pas à obtenir ces renseignements, dès qu'ils auront pris contact avec Marilda, l'hôtesse de la maison.

La maison des voyageurs est une bâtisse de bois d'un seul niveau, sorte de bungalow entouré d'un auvent. Cloisonnée en deux, elle comporte une petite pièce servant de salle commune et de cuisine, avec la porte donnant à l'extérieur, et au fond, communiquant avec la première, une grande chambre servant de dortoir. L'ensemble est propre, confortable, mais sans luxe.

Depuis la chambre, les voyageurs peuvent sentir une odeur agréable provenir de l'autre pièce. De fait, tout se passe comme si c'était la réalité de cette sensation

olfactive qui venait de les tirer du gris rêve. Au gardien des rêves de bien mettre cela en scène, sorte de prémonition de l'ensemble de l'aventure. Dans la cuisine, Marilda est penchée sur un chaudron dans l'âtre ; elle mitonne la soupe du matin.

Marilda est une femme d'une quarantaine d'années, sympathique et joyeuse. Après avoir salué les voyageurs, elle leur propose à déjeuner, gratuitement, comme leur coucher de la nuit, respectant en cela la coutume. Ainsi les voyageurs peuvent-ils commencer à éclaircir leur situation. Marilda n'est pas trop surprise de leurs questions ni de leur embarras. En tant qu'hôtesse, elle connaît les voyageurs : perpétuellement perdus dans leurs rêves et ne sachant jamais où ils se trouvent réellement.

Les renseignements suivants peuvent être obtenus au fil de la conversation avec Marilda.

La région

Au nord et à l'est se dressent les hauts de Vertugad, des montagnes d'autant plus dissuasives qu'aucune route ne les traverse par aucun col connu. Vers le sud, tant à l'est qu'à l'ouest, le relief s'adoucit pour former la région proprement dite : les collines des Mille Menthes. La plante du même nom y pousse en abondance et l'on prétend qu'il en existe plus de mille variétés. Au sud-est, les collines se compliquent de cassures brutales, de ravins et de fondrières, les Cassates, puis apparaissent les premiers arbres de la forêt des Bruits. Au sud-ouest, le relief subitement plat donne naissance aux marais des Mélubes, où s'enlise le Slurp, la petite





LES ENVIRONS DE LA FORÊT DES BRUITS

rivière qui arrose Valjoie, descendant des hauteurs de Vertugad. Tout le sud est barré par la forêt.

La région ne connaît qu'une seule route, un chemin de terre battue qui relie Valjoie à Snarlop, son unique voisin à une vingtaine de kilomètres au sud. Au-delà, la route traverse la forêt des Bruits jusqu'à la cité de... « A vrai dire, s'embarasse Marilda, nous n'avons aucun rapport avec cette cité, mais les Snarlopiots pourront vous en parler et vous en dire le nom... »

La réalité est que la région des Mille Menthes et en particulier Valjoie vivent dans la plus complète autarcie. Le climat est doux, la terre fertile, et les monstruosité comme les Groins semblent n'appartenir ici qu'à la légende. Les villageois produisent tout ce dont ils ont besoin, y

compris la laine et le lin de leurs vêtements. La seule rareté est le métal, le fer pour les outils, et c'est probablement la seule raison de la route. Plus proche de la cité, Snarlop est mieux à même de commercer. Ainsi les denrées rares peuvent-elles finir par s'acheminer vers le nord.

Le départ

Interrogés à leur tour, les autres Valjoyeux n'auront pas grand chose de plus à préciser sur leur région. La route longe le Slurp sur environ 6 km, puis s'en écarte avant d'être rejointe par la lisière des marais. On peut se baigner sans crainte dans la rivière, et même y pêcher des saumuches. En ce qui concerne les marais, prendre garde à ne pas toucher aux mélubes. Ce sont de petites grenouilles blanches dont des nuées entières recouvrent parfois la route. Elles sont inoffensives, mais si on les touche, elles secrètent une humeur pestilentielle dont il est difficile de se débarrasser, surtout sur les vêtements. Elles sont par ailleurs immangeables. (INTELLECT/Zoologie à -4 peut le confirmer.)

En ce qui concerne Snarlop, il n'y a rien à en dire, sauf que... (et ici la voix du villageois interrogé se change en murmure)... « Sauf qu'ils ont des haut-rêvants, là-bas ! Comment expliquer sinon leurs magnifiques récoltes de printemps, à peine au sortir des neiges de l'hiver ? Soyez tout de même sur vos gardes ! » Affirmation et conseil qui, comme on le verra, ne sont pas entièrement dénués de fondement.

Les voyageurs peuvent acheter des provisions de route à Valjoie (appliquer les prix indiqués dans les règles) ; sur quoi ils n'auront plus qu'à se mettre en route. A 20 km de là, Snarlop devrait être atteint avant la nuit.

Toutes ces indications ne sont qu'une base d'improvisation. L'essentiel est de fournir un départ en douceur, sans quête ni motivation pour le moment. Les voyageurs voyagent, et pourquoi devrait-il leur arriver tous les matins des choses extraordinaires ?

Enfin, si les voyageurs avaient l'idée de ne pas suivre (l'unique direction de) la route, improviser leur errance jusqu'à ce que, plus loin et plus tard, une autre forêt puisse jouer le rôle de la forêt des Bruits.

Snarlop

Après avoir cheminé une vingtaine de kilomètres et avoir éventuellement rencontré des mélubes le long des marais (au choix du gardien des rêves), les voyageurs arrivent en vue du village de Snarlop. A cet endroit, les collines ont laissé place à une plaine vallonnée. Tout comme son voisin du nord, Snarlop est une petite agglomération agricole, calme et tranquille, une vingtaine de constructions, de bois et torchis pour la plupart.

Calme et tranquille ? Peut-être pas tant que cela. Sur la pelouse qui marque le centre du village, une quinzaine de villageois sont en plein exercice – un entraînement visiblement militaire. Nus à l'exception de leurs braies, un bâton sur l'épaule, ils marchent au pas aux injonctions d'un chef, un villageois coiffé d'un casque de cuir et armé d'une courte épée. Assis autour de la pelouse, une poignée d'enfants, garçons et filles, observent attentivement leurs mouvements. L'arrivée des voyageurs prend tout le monde par surprise. « Section, halte ! » s'écrie le villageois casqué – et tous les regards de converger vers les nouveaux venus.

La vérité est que les Snarlopiots ont exactement la même idée à propos des Valjoyeux que ces derniers à leur sujet : *ils ont des haut-révants !* « Comment expliquer sinon leurs magnifiques récoltes d'automne à peine au sortir des sécheresses de l'été ?... » Il ne vient évidemment à l'idée de personne de mettre en cause le climat, plus sec au sud, plus humide au nord. Une chose est sûre au demeurant : ici comme là, on n'aime pas les haut-révants, on les redoute, on panique rien qu'à leur idée.

Le chef du village s'appelle Gaumek. Voilà des années qu'il est rongé par la paranoïa, comme si c'était normal que tout soit toujours paisible, les récoltes

abondantes, les enfants en bonne santé, jamais de malheur ni de catastrophe, comme si cela *ne cachait pas quelque chose !* Alors, depuis le printemps, il a décidé d'agir : tout sauf attendre passivement. Il s'est bombardé du titre de général en chef de l'armée snarlopiote et il se sent beaucoup mieux. « Ils peuvent venir quand ils veulent, rugit-il, on les attend de pied ferme ! »

Vis à vis des voyageurs, il aura une attitude « rusée » (à la manière des ruses de Groin). Il les sondera « habilement », les interrogeant sur le village de Valjoie, ses haut-révants, ses défenses militaires, cherchant à savoir si les voyageurs ne sont pas des espions. Lui-même interrogé, il exagérera l'importance de son armée : « Plus de mille ! affirmera-t-il, vous pouvez le leur dire ! »

Mais là encore, il ne s'agit que d'une pèpétie mineure, un incident secondaire destiné à faire croire qu'il se passe des choses alors qu'en vérité il ne se passe rien, en sorte que le sujet véritable de l'aventure n'en soit que plus inattendu. Au gardien des rêves de lui donner plus ou moins d'importance selon son goût et les propres réactions des voyageurs, de s'amuser en jouant le rôle du général paranoïaque.

La maison des voyageurs

Snarlop respecte également la coutume de fournir un toit et un repas gratuits aux voyageurs ; et, à moins que ces derniers n'aient eux-mêmes un comportement extravagant vis à vis du général Gaumek et n'attisent sa paranoïa plutôt que de la calmer, c'est là qu'on finira par les conduire, les laissant aux bons soins de Sélifie, l'hôtesse. Lors, c'est devant un gobelet de bière locale qu'ils pourront s'entretenir de la région. D'autres villageois se joindront aux libations, apparemment venus bavarder amicalement, en réalité mandatés par le général avec l'ordre d'ouvrir l'oreille et la bonne.

La grande forêt au sud a pour nom forêt des Bruits. Pour quelle raison ? « Eh bien,





sûrement à cause des bruits... répond un villageois. Comme des bruits de musique, qui vont et viennent, portés par le vent dans le feuillage.

— Et d'où proviennent ces bruits ? »
A cette question, personne ne répond. Visiblement, personne ne le sait ni ne semble même s'en soucier.

La forêt commence à une dizaine de kilomètres du village et les Snarlopiots ne s'y rendent que rarement, lorsqu'ils ont besoin de bois d'œuvre, et encore restent-ils à la lisière. Aucun n'est chasseur. Tout comme à Valjoie, ils se contentent de leur trou et sont heureux comme ça. Les voyageurs peuvent néanmoins apprendre que la route, le chemin de terre battue, continue vers le sud en s'enfonçant dans la forêt. Aucun ne l'a jamais empruntée jusqu'au bout, mais il arrive que des voyageurs en viennent, parfois des marchands. Les derniers, toutefois, remontent à cinq ans.

« Ils venaient de la cité au-delà de la forêt, précise un villageois, la cité de... comment s'appelle-t-elle déjà ?... »

— Orilis, répond l'hôtesse.

— Mais non ! s'exclame un autre villageois, pas Orilis, Nosiris ! La cité royale de Nosiris !

— D'accord pour cité royale, dit alors un troisième, mais c'est Lironis qu'elle s'appelle, la cité de Lironis !

— Combien tu paries ?... »

La vérité est que, quel que soit le nom de la cité, aucun villageois n'en a cure. Ils n'y sont jamais allés et n'iront jamais. Mais tout de même ! Ceux qui croient en savoir plus sont furieux qu'on mette leurs connaissances en doute. « Je me souviens très bien du petit voyageur au nez aplati, il a distinctement dit *Nosiris* ! »

— Mais c'est parce qu'il parlait du nez, justement ! Le ferblantier qui m'a vendu cette poêle a clairement dit *Orilis* ! »

Et l'hôtesse de brandir la poêle à frire en question.

Un curieux arbitrage. Echauffés par la bière, les villageois engagent des paris, tandis qu'une curieuse proposition est finalement faite aux voyageurs : qu'ils prennent la route de la forêt, aillent jusqu'à la cité, en notent le nom exact, et reviennent départager les parieurs. Pour leur peine, chacun s'engage à leur reverser la moitié de ses gains en cas de victoire. Quoique les avis soient ici aussi partagés, on pense que la cité ne devrait pas être à plus de deux ou trois jours.

Cet incident (à développer en pur jeu de rôle) est évidemment destiné à piquer la curiosité des voyageurs. Accepteront-ils cette mission ? A ce stade, ils ignorent encore qu'ils ne reverront peut-être jamais le village de Snarlop. Il est toutefois probable que c'est la direction qu'ils prendront, puisque c'est celle de l'unique route.

Le départ

C'est sous les recommandations de toutes sortes que les voyageurs vont quitter Snarlop le lendemain matin. « Notez bien le nom, surtout, gravez-le sur un

morceau de bois ! » Tout sucre, tout miel, le général Gaumek leur souhaite un bon voyage. « Si vous voyez le roi, murmure-t-il, assurez-le de mon alliance... » En réa-

LA FORÊT

La forêt des Bruits s'étage sur une suite de vallonnements et de collines basses. Loin d'être plat, le terrain n'est qu'une suite de montées et de descentes, parmi des affleurements de rochers à demi dissimulés sous la mousse et les fougères. Le sous-bois est dense, plein de buissons et de fourrés enchevêtrés ; les arbres sont hauts ; l'air résonne du chant des oiseaux et du vrombissement des insectes. Sous la futaie, on ne voit pas le ciel, rien qu'un mouchetis de lumière dans les hautes frondaisons. Quoique recouvert d'herbe et disparaissant parfois sous les buissons, le chemin est marqué, et il n'est besoin d'aucune compétence de survie en forêt tant qu'on se borne à le suivre.

Aucun plan de la forêt n'est fourni puisque, par définition, l'endroit échappe à toute cartographie. Quelle que soit la vitesse de leur progression, c'est en fin d'après midi que la Dame des Songes devrait apparaître aux voyageurs. Dans l'intervalle, ils peuvent se contenter de marcher, voire de chasser ou de se livrer à la cueillette.

La forêt est giboyeuse en chevreuils, klampins, lapins, et oiseaux de belle taille tels que plumards et noisots. Aucun monstre ni prédateur n'y est en principe à redouter (sauf perversité spéciale du gardien des rêves). La suppure, la fausse suppure et la méritoine y poussent en relative abondance : un jet de VUE/Survie en forêt à 0 par chercheur et par heure pour en trouver 3d6 brins de chaque. La présence d'autres herbes (mercurion, satum, névropenthe, chronophile) est laissée à la discrétion de chaque gardien des rêves. Baies et fruits sont également présents : noisemûres à la chair tendre et sucrée sous leur coquille rougeâtre, lulubes, petits fruits

lités, il est surtout ravi de voir les voyageurs prendre la direction opposée au village de Valjoie.

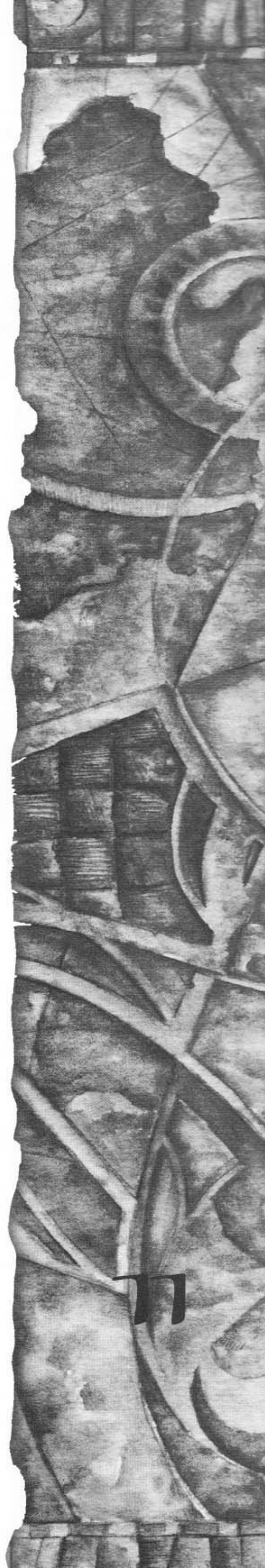
rouges au goût panaché de cerise et de citron. EMPATHIE/ Survie en forêt à -2 pour savoir que ces fruits sont comestibles, sans plus. INTELLECT/ Botanique à -2 pour les identifier totalement.

Survie en forêt. Considérer (hormis la cueillette d'herbes de soin) que la difficulté de cette forêt est de -2. Ainsi pour débusquer un gibier, chercher activement des fruits comestibles, une source d'eau claire, etc., jouer VUE ou EMPATHIE/ Survie en forêt à -2. Même chose pour retrouver le sentier au cas où on s'en serait éloigné. En cas d'échec, considérer qu'on finit tout de même par retrouver le sentier, mais au double du temps normalement nécessaire.

Le bruit

Dès que les voyageurs se seront bien enfoncés dans la forêt, prendre à part celui qui possède la meilleure OUIE et un minimum de zéro en Survie en forêt, et indiquer au joueur qu'il lui semble entendre un son anormal, c'est-à-dire ne correspondant à aucun des bruits classiques de la forêt, un son vaguement musical comme porté par la brise. A ce voyageur d'en faire part aux autres, qui n'ont rien entendu. Puis recommencer ce processus un peu plus tard avec ceux qui possèdent une OUIE immédiatement inférieure, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'au bout d'une heure de marche environ, tous puissent clairement percevoir le bruit. A ce stade, aucune compétence ne permet d'en définir la source.

Le but de cette manœuvre est évidemment d'intriguer les personnages tout en mettant l'accent sur les fameux bruits dont la forêt tire son nom. Leur étonnement n'en sera que plus grand lorsqu'ils en découvriront finalement la prove-



Poison des accords mauvais

Malignité	5
Périodicité	1 minute
Dommages	-1 point de vie
Antidotes	-5/ Tournegraisse +12, Perles de Bjwal +10

Noter que les champignons flûteurs sont également vénéneux si l'on en mange moins que trois. Pour les accords de septième qui ne rendent que malade, le poison cesse d'agir dès que 3 points de vie ont été perdus.

nance. En attendant, qu'ils se perdent en conjectures et en (probable) paranoïa.

Les champignons flûteurs

Les bruits de la forêt sont produits par des champignons flûteurs. Ce sont de petits champignons tubulaires, d'un à deux centimètres de diamètre sur dix à vingt centimètres de long, de couleur blanchâtre, et au chapeau quasiment inexistant, à peine un renflement, en forme de bec de flûte. Ils poussent au pied des grands chênes en colonies nombreuses : jamais moins d'une vingtaine d'individus à la



fois. Et leur particularité est que, non seulement ils ressemblent à des petites flûtes, mais qu'ils en produisent également le son.

Au sein de sa colonie, chaque champignon émet une note différente, avec pour résultat une parfaite cacophonie. Car non seulement les règles du solfège leur sont inconnues, mais la plupart ne sont même pas *accordés* ensemble. Il en résulte des intervalles étranges, d'un tiers, d'un cinquième, voire d'un septième de ton. Chaque individu en particulier, toutefois, émet toujours rigoureusement la même note.

Les champignons flûteurs sont comestibles à condition d'être consommés par trois, mais encore faut-il que les trois individus sélectionnés constituent ensemble un accord *majeur* (l'un proposant la tonique, et les deux autres, respectivement par rapport à lui, la tierce et la quinte). Les accords *mineurs* ont mauvais goût, mais sans être nuisibles. Les accords de *septième de dominante* rendent très malade, mais sans plus. Tous les autres sont mortels, surtout ceux qui jouent faux, c'est-à-dire ne sont même pas accordés ensemble.

Le problème est que, dès qu'un champignon est cueilli, il se tait. Il est donc impossible de sélectionner l'accord majeur au calme. Il faut parvenir à l'identifier au sein même du brouhaha cacophonique produit par tous les autres. Cela demande une ouïe et une compétence musicale exercées, en termes de jeu : OUIE/Musique à -7 ; et il est inutile de préciser qu'on n'a pas droit à l'erreur.

Une possibilité consiste à jeter son dévolu sur trois spécimens dont on pense, a priori, qu'ils forment un accord majeur, puis à arracher tous les autres. Dans le silence revenu, il est plus facile d'entendre si l'accord des trois derniers est juste : OUIE/Musique à 0. Mais en cas d'erreur, on a détruit toute la colonie pour rien.

La découverte

Un peu plus tard, en mi-journée par exemple, il devient évident que la source du bruit est toute proche. Et quelques pas plus loin, les voyageurs découvrent un grand chêne non loin du sentier, avec à son pied une trentaine de champignons flûteurs. Jouer alors INTELLECT/Botanique à -5. Tout échec : mystère. Toute réussite : on identifie les champignons flûteurs ainsi que toutes leurs caractéristiques que l'on vient de voir. Noter que les identifier ne rend pas pour autant capable de sélectionner un bon accord. La compétence Musique est pour cela indispensable.

En cas d'échec à l'identification, souhaitons que les personnages n'aient pas l'idée stupide de goûter à des champignons qui leur sont inconnus. Inversement, il est malgré tout peu probable qu'ils prennent le risque d'en cueillir à ce stade de l'aventure. Ayant repris leur chemin, ils peuvent entendre d'autres bruits dans le lointain, leur donnant à penser qu'il y a d'autres champignons flûteurs dans la forêt, que la colonie qu'ils viennent de découvrir n'est pas unique.

L'apparition

Un peu plus tard, en fin de journée, prendre à part le personnage qui a le meilleur odorat et recommencer la même manœuvre qu'avec l'ouïe précédemment. Un parfum subtil peut en effet être perçu, qui n'a rien à voir avec les odeurs naturelles de la forêt. Puis, à mesure que les voyageurs progressent, l'odeur devient de plus en plus évidente : agréable, délicieuse, attirante, et néanmoins impossible à identifier.

Et c'est alors que tous peuvent percevoir une magnifique lumière bleutée provenir d'une clairière proche du sentier ; c'est également la source du parfum. Des personnages normaux devraient en principe s'en approcher pour voir...

Au centre d'une clairière d'une quinzaine de mètres de diamètre, une femme est penchée sur un chaudron, et c'est dudit chaudron que s'exhale l'irrésistible fra-

grance. Cela a quelque chose de doux, de sucré, comme un dessert incroyablement bon. Le chaudron est posé sur une pierre haute, comme un autel. La femme en remue lentement le contenu avec une baguette de bois. Elle est belle et pourtant sans âge, hiératique, vêtue d'une longue robe claire, ses longs cheveux sont presque blancs. De fait, toutes les couleurs sont sûrement faussées, car l'ensemble, aussi bien la femme que la clairière, est nimbé d'une irréalité lumineuse bleue, comme un clair de lune de conte de fées... Le silence est total.

La femme ne répond pas aux appels, ni aux questions, comme sourde. Lors, quoi que fassent les voyageurs, cela aboutit au même résultat. Dès que l'un d'eux met un pied dans la clairière, tout disparaît. Plus de femme, plus de chaudron, plus de parfum, plus de lumière bleue... Et si les voyageurs ne font rien, l'apparition s'évanouira pareillement au bout de quelques instants.

Il ne reste rien dans la clairière, pas même une trace dans l'herbe. Aucune fouille, si systématique soit-elle, ne révèle le moindre indice.

Un rêve

Il devrait commencer à être tard, et les voyageurs choisiront peut-être de camper ici-même dans la clairière. C'est préférable s'ils le font, cela n'en justifie que mieux le rêve qu'ils vont tous faire durant la nuit ; mais s'ils dorment ailleurs, ils n'en feront pas moins le rêve suivant.

Dans son rêve, chaque personnage se retrouve au seuil de la même clairière que précédemment, et c'est le même spectacle qui s'offre à ses yeux : la femme sans âge occupée à préparer quelque chose dans son chaudron, même lumière bleutée et même parfum. Toutefois, il y a maintenant le son, pourrait-on dire. Tout en tournant sa baguette de bois, la femme chantonne quelque chose ; et sa diction est si claire que non seulement le rêveur en comprend chaque parole, mais qu'elles lui resteront gravées en la mémoire à son réveil :



« Mettre trois bons champignons flûteurs, ajouter un peu de miel d'abeille verte, un jus de carnadine, un œuf de mégarou, et lier le tout en interprétant somptueusement la Grande Ouverture pour Luth de Wenceslas de Slon. » Sur quoi la Dame des Songes produit un petit luth, surgi d'on ne sait où, et c'est au moment où elle va en pincer les cordes que tout se fond dans le bleu et que le rêve se dissipe...

Au réveil

Il est probable qu'au réveil les voyageurs se perdent en conjectures, tout est prévu dans ce sens. Il est clair qu'ils ont rêvé d'une recette, mais la recette de quoi ? Et que doivent-ils en faire ?

La dame de leurs songes n'avait pas l'air méchante. Par ailleurs, ce qu'elle mijotait sentait rudement bon ! Il n'y aurait sûrement aucun mal à essayer. « D'autant que, peuvent-ils encore penser, si on n'essaie pas, on n'aura jamais la réponse... »

C'est ici le point nodal de l'aventure. Soit les personnages vibrent à l'unisson avec leur songe, soit ils pensent qu'ils ne sont pas concernés. Leur restera alors la quête du nom de la cité pour les Snarlopiots. Toutefois, de l'autre côté de la forêt, devant l'évidence qu'ils ont changé de rêve et ayant pris connaissance de la légende de la Dame des Songes, reviendront-ils sûrement sur leur idée.

Les ingrédients

Même s'ils n'ont pas identifié les champignons flûteurs, les voyageurs peuvent penser que c'est d'eux qu'il s'agit. Restera à savoir ce que signifie trois bons champignons flûteurs. Y en aurait-il des bons et des mauvais ?

Le miel d'abeille verte. Chacun sait ce qu'est le miel. En ce qui concerne les abeilles vertes, un minimum de zéro en Zoologie permet de savoir que ces insectes existent en innombrables variétés, alors pourquoi pas des vertes ? Un jet d'INTELLECT/Zoologie à 0 n'apprend rien de plus, sinon que c'est une espèce rare.

Un jus de carnadine. INTELLECT/Botanique à -5 permet de savoir que le carnadinier est une sorte de pommier, et que ses fruits, les carnadines, sont un enchantement pour le palais. Ils sont malheureusement extrêmement rares. Il faut une réussite particulière pour connaître les autres détails et l'existence des écureuils coquets (voir la mère Fufu au chapitre suivant.)

Un œuf de mégarou. INTELLECT/Zoologie à -5 identifie le mégarou comme un grand échassier des rivages marécageux. Il pond évidemment des œufs comme tous les oiseaux. Il faut une réussite particulière pour avoir connaissance de son parasite, le *cryme* (voir au chapitre suivant).

La grande ouverture pour luth. INTELLECT/Musique ou Légendes à 0 permet de se souvenir que Wenceslas de Slon fut un célèbre musicien du Second Age ; mais quelle que soit la compétence musicale des voyageurs, aucun ne connaît le morceau en question. (Ceci est indispensable pour que Tiber de Kerlidan soit inclus à l'aventure.)

La plupart de ces jets d'identification sont très difficiles. Peu importe que les personnages échouent maintenant : ce sera tout autant leur quête de découvrir ce dont il s'agit, et les réponses leur parviendront en temps et en heure.



LA LEGENDE

S'étant remis en route, les voyageurs n'ont pas longtemps à marcher. Le sentier se met maintenant à descendre, avec de grands virages, comme si la forêt poussait ici au flanc d'une colline ; et moins d'une heure plus tard (5 km environ), on arrive à la lisière. Derrière eux, les voyageurs peuvent voir que le relief est tout moutonnant d'arbres ; devant, le sentier continue de serpenter à travers des vallonnements herbus, des collines de plus en plus basse. A la position du soleil, il est clair que l'on fait face à l'ouest.

Continuant sur le sentier, c'est environ 2 km plus loin que les voyageurs ont une nouvelle surprise. A la faveur d'une échancrure entre deux collines, tout l'horizon ouest s'étale soudain devant eux, plat, gris, légèrement mouvant. Il suffit alors d'un minimum de zéro en Survie en extérieur (sans jet de dés) pour se rendre à l'évidence : c'est la mer ! Pourquoi les Snarlopiots n'ont-ils pas mentionné ce «détail» ?

Le chemin est maintenant bordé de pâturages. Et nouvelle surprise, voilà que les voyageurs aperçoivent un troupeau de moutons dans un pré, avec son berger et son chien. Surprenants moutons en vérité ! Il y en a des rouges, des bleus, des verts, des jaunes, tous pimpants de couleurs vives. Les Snarlopiots pourraient tout de même s'intéresser davantage à leur voisinage !

Supposons que les voyageurs entrent alors en contact avec le berger, ne serait-ce que pour tenter d'y voir clair. A défaut, les renseignements suivants pourront être obtenus de n'importe quel habitant de Mnoelnog.

Izar Sirak

C'est le nom du berger. Un homme d'une quarantaine d'années, barbu, vêtu d'une houppelande de laine orangée. L'apparition des voyageurs ne l'effraie pas, mais semble plutôt l'intriguer. Ses premières





paroles ont toutefois de quoi semer à nouveau le trouble : « Ça alors, s'écrie-t-il, ça serait-y que vous venez de la forêt des Songes ?... »

Et les voyageurs d'apprendre qu'ici, le nom de forêt des Bruits est totalement inconnu : c'est la forêt des Songes qu'elle s'appelle. Et ni Sirak ni personne n'ont jamais entendu parler du village de Snarlop.

« Le chemin ? Eh bien, il s'enfonce dans la forêt sur une demi-douzaine de lieues (km), et puis plus rien, il s'évanouit sous la mousse.

— Une cité royale ? C'est vrai qu'autrefois la Mélurnée était un royaume, mais il n'y a plus de roi depuis longtemps (voir l'histoire de la région au chapitre suivant). Non, en continuant le chemin, on arrive au bourg de Mnoelnog, un port.

— Orilis ? Nosiris ? Lironis ? Jamais entendu ces noms-là...

— Pourquoi les moutons sont colorés ? Bein ! manqueraient plus qu'ils soient blancs ! » De fait, les moutons colorés sont une espèce régionale, la grande richesse du pays. Au demeurant semblables à des moutons normaux, la couleur naturelle de leur laine est garantie grand teint et ne s'affaiblit pas même au bout de nombreux lavages. Cette laine est exportée dans tous les lieux avec lesquels commerce le port de Mnoelnog.

« Des champignons à musique ? Ah oui ! les *champignons flûteurs* ! Faut pas les cueillir, ils sont vénéneux. La mère Fufu prétend qu'on peut en manger certains à condition de savoir les choisir, mais faut pas croire forcément tout ce que raconte la mère Fufu ! D'ailleurs, elle a tort d'aller si souvent dans la forêt, ça lui portera pas bonheur ! Un de ces quatre, pour sûr, elle finira par tomber sur la Dame des Songes !... »

Au gardien des rêves de broder sur les réponses de Sirak en fonction des questions des voyageurs, jusqu'à ce que soit finalement lâché le grand mot : la Dame des Songes ! Le berger devient alors réticent, comme s'il en avait trop dit ; et ce

n'est que peu à peu qu'on pourra lui arracher le reste des informations.

La forêt des Songes

La légende de la forêt des Songes est si ancienne que nul ne sait quand on a commencé à en parler pour la première fois. Mais ce qu'on sait, c'est qu'elle n'a pas bonne réputation et qu'il vaut mieux s'en tenir à l'écart. Non pas qu'elle soit positivement maléfique ! Non ! personne n'y est jamais mort, on n'a jamais entendu parler de monstres et même les loups y sont rares ! Mais... on y fait des rêves. Et pour celui ou celle qui rêve dans la forêt des Songes, la vie ensuite n'est plus jamais pareille... Et c'est à cause de la Dame des Songes. C'est elle qui envoie ces rêves.

A quoi ressemble-t-elle ? C'est difficile à dire, personne ne l'a jamais rencontrée autrement qu'en rêve. Ou alors, si on croit la croiser au détour du sentier, c'est qu'on rêve déjà sans le savoir, endormi quelque part. Certains disent que c'est une vieille bûcheronne, ployant sous un fagot deux fois gros comme elle, et pourtant sa robe est plus blanche que la neige. D'autres disent que c'est une musicienne et que son chant fait taire les oiseaux, qu'elle habite une maison de verre sculpté et qu'elle y brode des tapisseries d'une inoubliable beauté, qu'elle cultive un verger où l'on trouve tous les fruits de la terre, ou qu'elle descend de la lune au moyen d'une échelle de soie... En fait, tous ceux qui l'ont vue l'ont fait à leur manière, à la manière de leur rêve. Peut-être n'existe-t-elle pas vraiment en tant que personne, n'est-elle que le rêve de la forêt, et que ce rêve communique au dormeur un message qui lui est spécialement destiné.

Mais toujours est-il que tous ceux qui ont rêvé de la Dame des Songes n'ont plus ensuite été pareils. Comme si leur vie avait pris un nouveau sens, connu d'eux seuls et incompréhensibles aux autres. Comme s'ils avaient quelque chose à accomplir pour être entièrement eux-mêmes. Certains parlent de *destinée*.

« Vous comprenez, reprend Sirak, pourquoi il vaut mieux s'en tenir à l'écart ? A quoi bon risquer tous ces bouleversements ? Moi, par exemple, j'ai mes moutons, et je n'ai aucune envie de devenir voyageur ou de prendre la mer pour découvrir un trésor sous prétexte que j'en aurais rêvé... »

Une légende bien mystérieuse, en vérité, mais qu'il est impossible d'élucider davantage. Les voyageurs devraient cependant commencer à comprendre que ce n'est pas un hasard s'ils ont rencontré la Dame des Songes – car qui d'autre pouvait être cette femme sans âge penchée sur son chaudron de délices ? Que ce n'est pas un hasard, encore une fois, la recette qu'elle leur a communiquée. C'est le message qui leur était destiné, l'indication de la voie à suivre dans l'écheveau possible des routes qui s'offrent à eux – en un mot la signification actuelle de leur voyage.

Des exemples

Ici-même, ou plus tard à Mnoelnog, les voyageurs pourront obtenir quelques exemples de personnes ayant rencontré la Dame des Songes. Le cas le plus jeune remonte toutefois à une cinquantaine



d'années, presque une légende en lui-même.

Snébaral était un jeune homme triste et taciturne. Un jour, malgré les recommandations, il décida de passer plusieurs jours dans la forêt des Songes. Quand il reparut, ses yeux brillaient. Il déclara qu'il était temps pour lui d'entreprendre le Voyage. Chez le forgeron, il se fit faire une grande hache à double tranchant, mais quand on lui demanda pourquoi, il se contenta de rire d'un air mystérieux. Puis il partit vers le nord.

La même chose, ou presque, arriva à Bellatrix, une jeune femme dont le mari s'était noyé en mer. Au sortir de la forêt des Songes, ses larmes avaient séché. Sans dire pourquoi, elle se fit confectionner une grande boîte en osier et s'embarqua en direction des îles Tauréennes.

Plus troublant fut le cas d'Egrégor Balsim, maître pêcheur. Il rêva en effet de la Dame des Songes sans avoir jamais mis les pieds dans la forêt. Il fut néanmoins plus loquace et affirma que la Dame lui était apparue, montrant un parchemin où était inscrit : « Entre le rocher rouge et le rocher blanc, vingt pas vers le nord, puis seize pas à main gauche et encore deux pas à main droite. Ne pas oublier d'emporter une pelle. » Il congédia ses compagnons et s'embarqua seul à bord de son voilier, non sans répondre aux quolibets et aux sarcasmes : « J'ai toujours su que ma destinée était de découvrir un trésor ! »

Aucun d'eux, toutefois, ne revint jamais. Et nul ne sait s'ils obtinrent finalement la récompense promise par leur rêve.

A son choix, le gardien des rêves peut inventer d'autres exemples de ce type, le but étant de faire comprendre aux voyageurs qu'accomplir la recette est leur quête à eux, et de finir ainsi par les motiver. Il devrait devenir clair que la forêt et sa Dame n'ont rien de mauvais. Elles sont certes mystérieuses, elles déroutent, rompent le train-train coutumier, semblent imposer un fardeau dont on se passerait bien. Les voyageurs seraient-ils si pressés de mettre un terme à leur voyage qu'ils n'osent en relever le défi ?



2. En Mélurnée

Où les voyageurs découvrent l'antique royaume de Mélurnée, et plus précisément le port de Mnoelnog, ses habitants, ses échoppes, son auberge. Comment réagissent-ils face à l'énigmatique aventure qui s'offre à eux ? Leurs premières démarches et quêtes de renseignements sur les ingrédients de la recette. Leur probable départ vers l'îlot de Kerlidan.

LA REGION

La Mélurnée est une région tournée vers la mer. Celle-ci, précisément appelée mer Mélurnéenne, forme toute sa frontière ouest, tandis que l'est est complètement fermé par la Forêt Empiréenne. La région ainsi délimitée est relativement petite, une étroite bande de 160 km de long sur moins d'une cinquantaine dans sa partie la plus large. Très découpée, la côte présente une alternance de rochers et d'écueils, de falaises et de plages minuscules. De fait, pour s'en faire une image plus précise, tant au niveau de son climat que de son paysage et de sa végétation, la Mélurnée ressemble assez à notre Finistère.

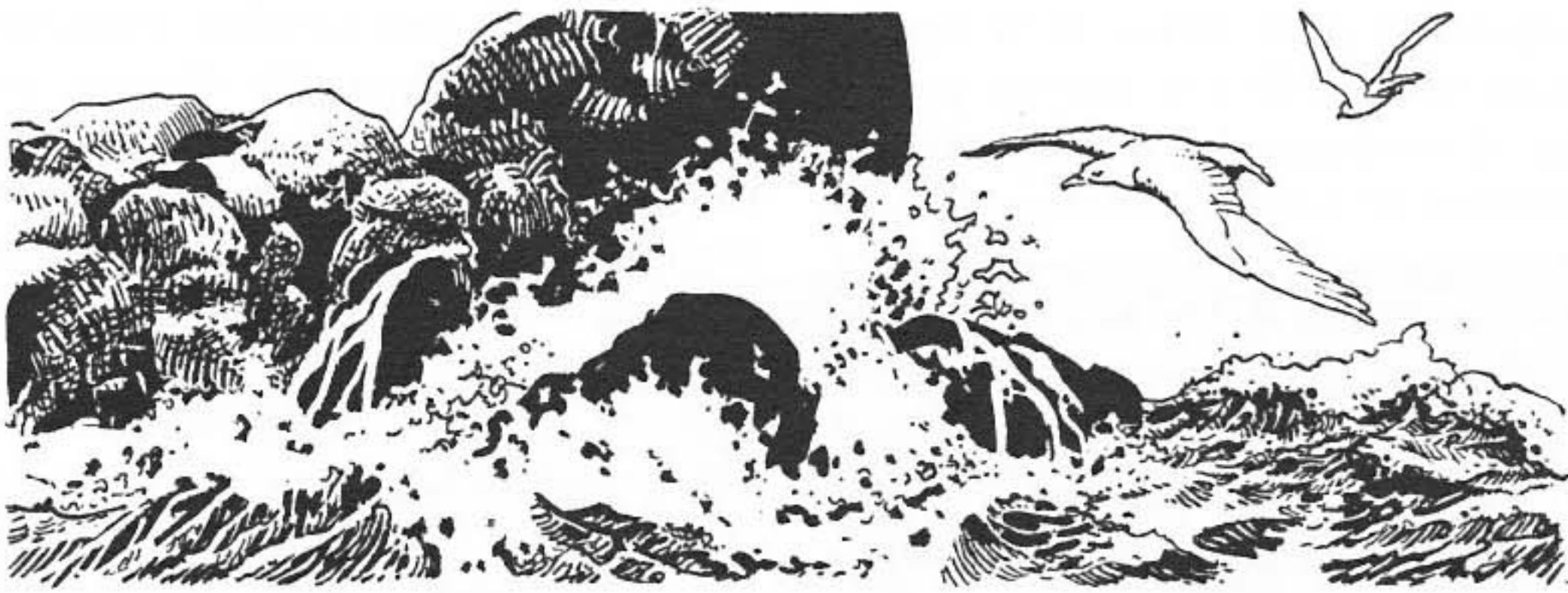
L'agriculture est pauvre et restreinte. Le pays vit principalement de la pêche et du commerce de la laine de ses moutons colorés, son unique richesse.

Histoire

Autrefois, c'est-à-dire au Second Age, la Mélurnée était un grand royaume. Ses

terres s'étendaient beaucoup plus à l'est (emplacement de l'actuelle forêt) ; on y cultivait la vigne et les céréales, et ses villages étaient nombreux. Sa capitale se nommait Perlugast. Pour ce qu'ils en savent encore, les actuels Mélurnéens la décrivent comme une magnifique cité de granite aux murailles si larges que deux chariots pouvaient se croiser sans effort sur ses chemins de ronde. C'était autant une citadelle qu'une cité ; bâtie sur un promontoire dominant la mer, elle était imprenable. Invincible par les hommes, certes, qui aurait pu penser que la mer serait son dernier et fatal ennemi ?

L'histoire dit en effet qu'à cette époque le royaume était continuellement en guerre avec l'Empirée, son voisin de l'est. Les Empiréens désiraient un accès à la mer, et les Mélurnéens convoitaient les riches terres orientales. Chef suprême, le roi avait des vassaux portant des titres tels que barons et marquis, et l'on dit qu'il ne se passait pas une année sans que l'un ou



l'autre n'ait à lever une armée pour guerroyer à l'est.

Naturellement, les haut-révants étaient nombreux et leurs actions n'étaient pas un mince argument dans l'issue des batailles. Puis, comme en de si nombreux autres endroits, on dit que ce furent eux les responsables du grand désastre. On le nomme ici le *Temps des Thanepierres*.

A vrai dire, il ne reste rien de très objectif de l'époque qui marqua la fin du Second Age en Mélurnée, quoique la légende locale soit formelle sur un point : ce sont les Empiréens qui ont commencé... C'est de l'est que déferlèrent les thanepierres, de noirs géants de roc invoqués par les haut-révants ennemis, et même s'ils aggravèrent les choses par leur riposte, les haut-révants mélurnéens ne firent que se défendre. Toujours est-il que ce fut un temps de chaos, de larmes et de cendres.

Aujourd'hui, des siècles plus tard, l'hébertude s'est dissipée, des morceaux de légendes (pas toujours vraies) ont comblé les trous d'amnésie et le royaume est devenu ce qu'il est.

Pour commencer, ce n'est plus un royaume. Des nombreuses agglomérations d'autrefois, ne subsistent plus que trois bourgs de modestes dimensions : Faerberg au nord, Mnoelnog au centre, et Garmarik au sud. Perlugast, la fière capitale, s'est abîmée dans les flots, et il n'en reste rien que le souvenir. A son emplacement supposé, la côte est déchirée de tourbillons et de récifs mortels : les brisants de Perlugast. La navigation y est si périlleuse qu'aucun bateau, de Mnoelnog

ou de Faerberg, ne tente de les contourner. C'est pour cette raison qu'existe la route noire, reliant les deux ports, la seule véritable route de Mélurnée.

A l'est, les riches terres d'Empirée n'existent plus. A leur place est apparue la forêt, ne laissant que peu d'espace entre sa lisière et la mer. Noter que le nom de Forêt Empiréenne n'est quasiment jamais utilisé. Au nord, près de Faerberg, on





l'appelle la Forêt Grise, et la légende locale veut qu'elle soit toujours peuplée des descendants des thanepierres, des créatures décharnées mangeuses de terre et néanmoins avides de sang (en un mot, des goules). Près de Mnoelnog, la légende est moins sinistre, mais la forêt des Songes n'en est pas moins évitée. Au sud, c'est la forêt des Durs-au-mal, créatures sanguinaires d'autant plus terrifiantes qu'on les dit insensibles à la douleur. Dans tous les cas, l'ombre de l'ancien temps plane sur le pays. Quelle que soit la vérité historique, on sait que le malheur est venu de l'est et la forêt est dissuasive. Inutile de dire qu'elle est réputée aussi infranchissable que sans limite.

Panurk l'Arc-en-ciel

C'est la seule bonne légende de Mélurnée. Haut-rêvant, Panurk est supposé avoir vécu vers la fin du Temps des Thanepierres, à l'époque où ça allait vraiment mal, où le pays agonisait dans la ruine. Des pillards empiréens déferlèrent un jour sur le village où il vivait, modeste berger. (Le fait d'être haut-rêvant ne l'empêchait pas d'être berger ; presque tout le monde était alors haut-rêvant, pourquoi pas un berger.) Or, tandis que les villageois fuyaient en débandade, Panurk se dit qu'il ne pouvait abandonner ses moutons. Même s'il survivait au massacre, sans eux c'était la famine assurée. On dit qu'il voulut leur lancer un sort d'invisibilité pour les soustraire aux pillards. Mais que se passa-t-il dans le stress du moment ? Tout ce qu'il obtint fut de les colorer de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. La légende ne précise pas ce qu'il advint finalement du village, mais ce qui est sûr, c'est qu'une bonne partie des moutons survécut. Et non seulement leur couleur ne s'altéra pas, mais les nouveaux agneaux de printemps eurent à leur tour la couleur de leurs parents. Ainsi naquit le cheptel des moutons colorés de Mélurnée, et leur berger, bientôt surnommé l'Arc-en-ciel, à la fois à cause des couleurs et de l'espoir qu'il faisait renaître, fut considéré comme un bienfaiteur.

Aujourd'hui, la race a évolué depuis les sept couleurs de base. De sélection en sélection, on a appris à obtenir des teintes tantôt plus vives, tantôt plus pastel ; et tous les bergers savent qu'une brebis bleue et un bélier rouge donnent un agneau violet.

Les haut-révants. Il résulte de l'histoire de Panurk l'Arc-en-ciel que les Mélurnéens ne peuvent pas franchement abominer les haut-révants. D'autant que les grands responsables du malheur, ce furent avant tout les Empiréens, haut-révants ou non. La Mélurnée est donc une des rares régions où le haut-rêve est considéré avec neutralité. Quand un haut-rêvant est pris à commettre un acte répréhensible, c'est sur son acte qu'il est jugé et non sur le haut-rêve qui en a été le moyen.

Gouvernement. Quoique les Mélurnéens aient conservé le souvenir de leur ancien royaume, il n'y a plus aujourd'hui aucun gouvernement central et chaque bourg se gouverne en totale indépendance. Le système varie légèrement d'un lieu à l'autre, mais dans chacun des cas repose sur la richesse. Faerberg est gouverné par sa Chambre des Meilleurs, une assemblée de notables marchands. Les membres ne sont pas élus : peut en faire partie quiconque en achète la charge, renouvelable tous les trois ans. L'argent ainsi perçu (100 sols) est en principe destiné à entretenir le port. A Garmarik, c'est la Guilde Lainière qui joue ce rôle. Pour en faire partie, il faut posséder un minimum de dix-sept moutons, dont au moins un bélier noir et un bélier blanc (indispensables pour assombrir ou éclaircir certains croisements). A Mnoelnog, le gouvernement est constitué par le Conseil de la Mer. En font partie tous ceux qui possèdent au moins un vaisseau de commerce. A la tête du conseil, élu par ses pairs, se trouve l'Amiral de Mnoelnog.

L'aristocratie. A tort ou à raison, certaines familles mélurnéennes se plaisent à faire remonter leurs racines jusqu'avant le Temps des Thanepierres. C'est ainsi



qu'on trouve toujours des chevaliers et des marquis. Ces titres, toutefois, n'ont plus aucune signification officielle, tout juste une marque de respect en nostalgie de l'ancien temps. Et encore cela dépend-il beaucoup de la richesse des «nobles» en question. A Faerberg, la plupart des terres céréalières appartiennent aux comtes de Magelcom et aux chevaliers de Bnath. Mais c'est un cas exceptionnel. A Mnoelnog, peu de gens se soucient de savoir que Tiber de Kerlidan porte le titre de vidame.

La langue du voyage. La langue du voyage est parlée en Mélurnée et comprise de tous les habitants. C'est la langue qu'on parle dans les îles, Tauréennes et Quantides, et les nécessités du commerce ont facilité son assimilation. On n'en parle pas moins toujours le vieux mélurnéen, notamment devant les étrangers quand on désire sciemment ne pas être compris. Au gardien des rêves d'utiliser à son goût les problèmes que peut soulever

cette barrière linguistique avec certains PNJ.

Les bourgs

Faerberg, Mnoelnog et Garmarik sont assez semblables dans leur principe, ouverts sur mer, dotés d'un port, et non fortifiés. N'est décrit en détail que le bourg de Mnoelnog. Si les voyageurs devaient se rendre dans les autres, au gardien des rêves de les improviser en prenant modèle sur ce dernier.

Faerberg. Les terres situées aux alentours de Faerberg sont les seules qui soient assez riches pour produire des céréales autres que l'orge destinée à la bière. Une partie de ces céréales (blémoud, blédièze) est acheminée jusqu'à Mnoelnog par la route noire. Pour le reste, Faerberg vit essentiellement du commerce de la laine avec les îles Quantides.

Garmarik. C'est la plus pauvre des trois agglomérations. Son port est trop petit



pour accueillir des nefes marchandes, en sorte que son industrie principale, outre la laine des moutons colorés, se borne à la pêche. Aucun chemin carrossable ne relie Garmarik aux autres bourgs, et la laine produite dans le sud est acheminée jusqu'à Mnoelnog dans de petites embarcations côtières. Ce n'est que là qu'elle peut être exportée jusqu'aux îles Tauréennes.

Les îles. Les îles Quantides, situées à 150 km au nord-ouest de Faerberg, capitale Bornaça, et les îles Tauréennes, à 200 km à l'ouest de Mnoelnog, capitale Menloth, sont les seuls voisins connus de la Mélurnée. Ce sont de vastes archipels de plusieurs dizaines d'îles, dont certaines, montagneuses, possèdent des mines de métal. Outre le vin quantide très réputé, Faerberg importe ainsi des lingots de fer et des objets manufacturés de cuivre et d'étain. Des Tauréennes, Mnoelnog importe principalement des céréales, de l'huile, du cuir travaillé et des épices.

Ces îles ne sont mentionnées que pour expliquer le commerce mélurnéen. Si les voyageurs avaient l'idée d'y poursuivre leur voyage, ne serait-ce que parce qu'ils croient pouvoir y trouver carnadines ou miel d'abeille verte, l'improvisation en est laissée à chaque gardien des rêves.

Les landes de Thanepierre

Ainsi sont aujourd'hui appelés les quelques quatre-vingt kilomètres de lande qui séparent Mnoelnog de Faerberg. C'est une région de collines basses, inculte et vide d'habitants, seulement traversée par les méandres d'une vieille route empierrée. De loin en loin, se dressent de hautes pierres noires, avoisinant parfois les quatre mètres de haut : les thanepierres.

La légende veut que ces pierres soient les restes endormis des géants de roc qui causèrent autrefois le grand ravage. « Endormis », précise bien la légende, ce qui sous-entend à tout moment un possible réveil. La plupart ne sont que des monolithes

bruts, ni plus ni moins que des menhirs ; d'autres suggèrent à l'esprit imaginaire de véritables formes, et non pas tant endormies que tapies, attentives, attendant patiemment leur heure. Les landes de Thanepierre sont un véritable cauchemar pour les Mélurnéens, plus encore que la forêt. Là, s'il y a des choses maléfiques qui rôdent, il y a au moins les arbres pour les dissimuler ; tandis qu'ici les thanepierres ne se cachent même pas, sûres de leur pouvoir et de leur force.

Mais la route noire – ainsi nommée parce que la parcourir est toujours une noire aventure – est la seule façon de relier Faerberg à Mnoelnog. Elle est indispensable pour le commerce, et bon gré, mal gré, les landes doivent être traversées. Cela ne se fait jamais sans protection ni escorte, et seuls des marchands armés osent se lancer dans le voyage. Comme il est impossible de parcourir tout d'une seule traite (avec ses méandres, la route fait environ 120 km), il faut dresser le camp le soir, en plein air, et nombreux sont les témoignages de ceux qui ont vu rôder des choses noires et maléfiques dans les demi-ténèbres du crépuscule.

Légende, superstition obscure ? Peut-être pas tant que cela. Des disparitions de voyageurs ou de marchands mal préparés ont effectivement été notées dans les landes de Thanepierre. Pire, on a parfois retrouvé des restes, des traces de combat, des cadavres putréfiés à quelques pas de la route. De quoi pleinement entretenir la noire légende.

La vérité sur cela est au choix du gardien des rêves selon que les voyageurs désirent ou non se rendre à Faerberg. S'ils n'y vont pas (et de fait, le scénario ne prévoit pas qu'ils aient besoin d'y aller), se contenter de la légende, des bruits qu'on raconte, et laisser les personnages imaginer ce qui leur (dé)plaît. Inversement, la légende peut être accréditée par de véritables entités de cauchemar, des chiens de la mort par exemple. (Utiliser les caractéristiques moyennes indiquées dans les règles.) Quoi d'étonnant à ce que de telles entités rôdent à présent sur le charnier de l'ancien champ de bataille ?

Les Bas-de-landes

A 10 km au sud de Garmarik, le terrain s'effondre brusquement, donnant naissance à une étendue de marécages allant se perdre avec la mer au sud, et fusionnant avec la forêt à l'est. La cassure est nette, sous la forme d'une falaise de 20 m de haut. Du haut de cette dernière, aussi loin que porte le regard, on ne voit

qu'une vaste étendue grise, d'étangs, de bancs de sable, d'arbustes et de roseaux. Parmi les oiseaux qui y vivent se trouvent des mégarous, mais le fait est inconnu à Mnoelnog. Inhospitaliers par excellence, les Bas-de-landes sont encore moins fréquentés des Mélurnéens que les lisières de leur forêt. (De plus amples détails sur cet endroit sont fournis au chapitre 5.)

MNOELNOG

Situé au fond d'une petite baie, Mnoelnog est une agglomération d'environ trois mille habitants. Comme dit précédemment, les Mnoelnogéens vivent principalement de la pêche, de l'élevage des moutons et du commerce. Mais le bourg regroupe également des artisans et autres professions indispensables au fonctionnement d'une petite ville (taverne, auberge, étuves, etc.)

Les environs

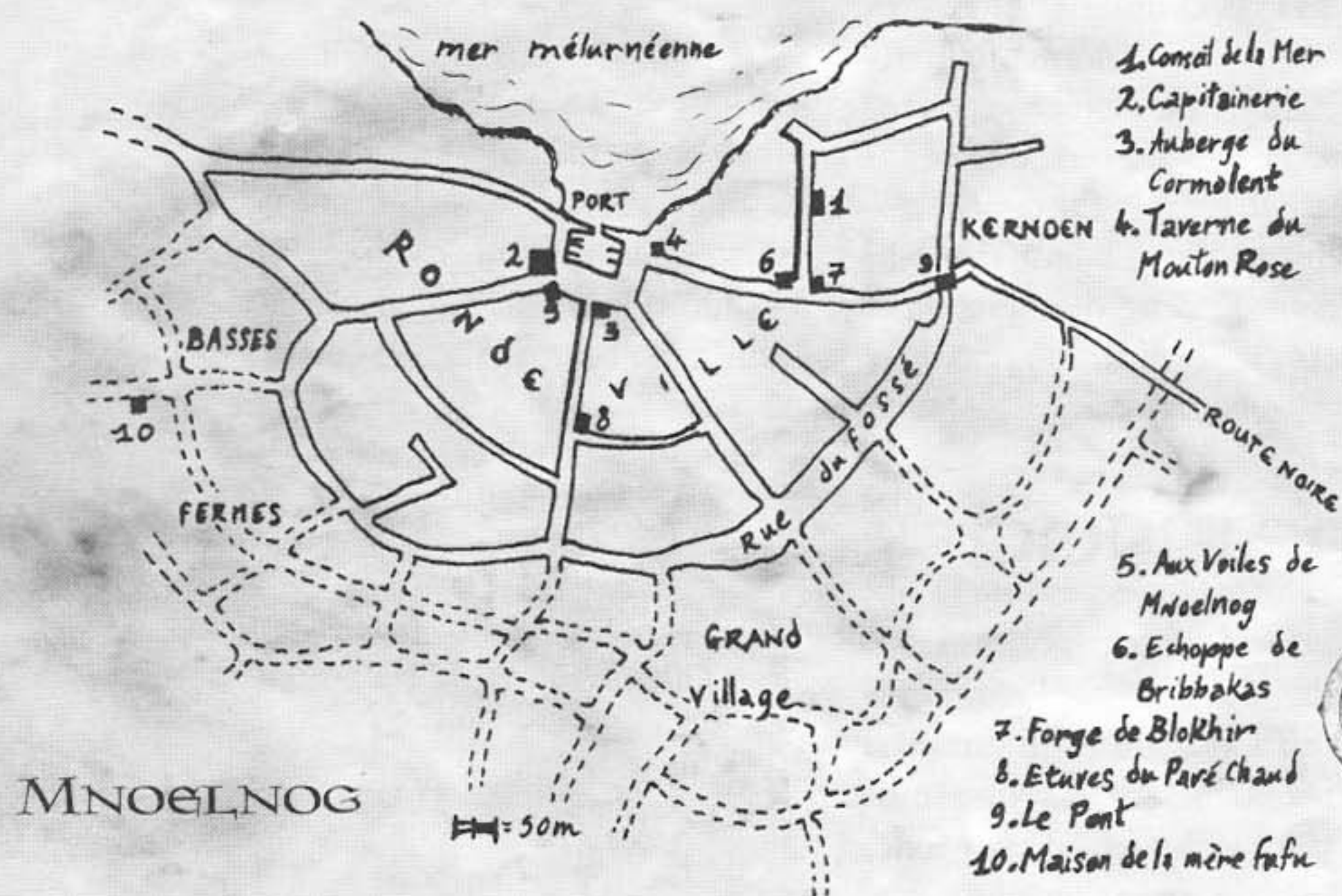
Au nord et au sud de l'agglomération proprement dite, des terres cultivées s'étendent sur trois à quatre kilomètres, petits champs entourés de murets de pierre grise ou de haies d'épineux, desservis par des sentiers. Au sud, ces chemins de terre finissent par s'interrompre face à la lande sauvage, aucun ne continue jusqu'à Garmarik. Au nord, la voie principale devient bientôt la «route noire» et continue au-delà des champs. Il y a peu de fermes isolées. La majorité d'entre elles se regroupent tout autour du bourg et forment les «villages».

A l'est, le terrain s'accidente rapidement sous forme de collines. Là, peu de véritables cultures, rien que des pâturages ponctués régulièrement de troupeaux multicolores. Des sentiers les desservent pareillement. L'un d'eux va jusqu'à la forêt – précisément celui par où vont arriver les voyageurs. La lisière de la forêt commence à environ 6 km du bourg.

La baie où se niche le port forme une cuvette. Puis tant au sud qu'au nord, le



terrain s'élève à nouveau et la côte est constituée de falaises surplombant des rochers déchiquetés où viennent se briser les vagues. A un kilomètre au nord du bourg, un affaissement de la falaise forme une plage de sable et de galets, la plage au Bois gris, ainsi nommée à cause des morceaux d'épaves délavés que la mer y dépose régulièrement. On accède à cette plage par un raidillon. De nombreux oiseaux nichent dans les trous des falaises, notamment les *cormolents*, sortes de grandes mouettes blanches au bout des ailes coloré de bleu, de rouge, de vert ou de violet. Quoique le rapport avec les moutons mélurnéens soit évident, aucune légende n'établit le pourquoi de ces couleurs. Mais ce qui caractérise surtout les cormolents, c'est leur extrême lenteur de vol. Quand ils planent à moins d'un mètre de haut le long de la plage, un piéton les dépasse sans effort. Leurs plumes sont assez prisées pour orner les chapeaux.



Du haut des falaises, on peut distinguer des îlots au large. Les plus proches, à deux ou trois kilomètres, sont les Krassars, constitués de bancs de sable et de rochers désertiques. Mouettes et cormolents y sont la seule population. Plus loin, seulement visible par beau temps, se dresse l'îlot de Kerlidan, à 5 km du continent. Cet endroit est décrit en détail au chapitre suivant.

Le bourg

Mnoelnog est structuré en trois parties : le port au centre, puis l'entourant en demi-cercle, la ville ronde, et entourant pareillement cette dernière, les villages.

Le port. Centre-ville par excellent, c'est le noyau vital. Le bassin fait 60 m de long sur 40 m de large. Côté terre, il est entouré d'un quai pavé d'où partent des appontements de bois. Côté mer, il est en partie fermé par deux jetées qui se rejoignent pour ne laisser qu'un étroit chenal pouvant être barré par des chaînes. Le pourtour est réservé aux barques de pêche, chacune ayant sa place attitrée, et le centre aux nefs marchandes. Quoique le port puisse accueillir jusqu'à quatre de ces gros vaisseaux, il est rare qu'il y en ait simultanément plus de deux à quai, en train d'être chargés ou déchargés. Autour du bassin, les docks forment une grande

place pavée de 30 m de large. Y donnent principalement des entrepôts, quelques échoppes, et l'unique auberge de Mnoelnog : l'Auberge du Cormolent.

La ville ronde. C'est le quartier bourgeois et celui des artisans, historiquement le plus vieux, ses plus anciennes maisons remontant à l'époque où il y avait encore un royaume, comme en témoignent des armoiries à demi effacées, sculptées à la voûte de certains porches. Toutes les maisons de la ville ronde sont en pierre, avec d'épais murs de moellons gris et des toits d'ardoise. Les rues y sont également pavées. La plupart des maisons ont des cours, voire de petits jardins à l'ombre de murs d'enceinte. L'une des plus belles abrite le Conseil de la Mer, également domicile de l'Amiral.

A l'ouest, la ville ronde est entièrement circonscrite par une artère de terre battue, la rue du Fossé. Autrefois, un fossé devait effectivement se trouver à cet endroit, comme le laisse à penser la présence insolite du Pont, mais il n'y en a plus aujourd'hui la moindre trace. On peut également noter qu'aucun des murs de la ville ronde donnant sur cette rue ne possède d'ouverture, ni portes, ni fenêtres, comme s'ils avaient eu à jouer un rôle défensif.

Les villages. Toute la frange extérieure est constituée de bâtiments agricoles : fermes, granges, étables, et principalement, bergeries. Ici les rues sont en terre, et leur tracé souvent difficile à suivre, donnant directement sur les cours et les passages ouverts entre les bâtiments. Tombant inopinément sur un groupe de paysannes en pleine lessive, le voyageur étranger peut avoir du mal à discerner s'il est toujours dans la rue ou ne vient pas d'entrer sans le savoir dans la cour d'une ferme. De fait, Mnoelnog proprement dit semble s'arrêter à la rue du Fossé, pour s'entourer ensuite d'une ceinture de villages aux limites indistinctes. Au nord, les fermes se regroupent sous le nom de Kernoen, à l'ouest sous le nom de Grand-Village, et au sud sous le nom de Basses-Fermes.

Principaux lieux

1. Conseil de la Mer. Grande bâtisse en forme de U, avec mur d'enceinte et portail, abritant les réunions du Conseil et servant d'une manière générale d'hôtel de ville. Le Conseil compte actuellement six membres (nombre qui varie selon les aléas maritimes). A sa tête, portant le titre d'Amiral de Mnoelnog, se trouve le plus riche négociant de la ville, Aristig Vorbraem, propriétaire de quatre vaisseaux marchands. De fait, aussi loin qu'en souviennne, la famille Vorbraem a toujours été la plus riche. Dans l'aile gauche de la bâtisse, loge une garnison d'une trentaine d'hommes. Ces gardes, entraînés à l'arc, à l'épée et au bouclier, constituent la police locale et sont également enrôlés par les marchands qui parcourent la route noire. Un minimum de quatre d'entre eux sont toujours présents sur le port, où les bagarres entre marins mélurnéens et tauréens ne sont pas rares.

2. Capitainerie. Cette maison bourgeoise ne se distingue des autres que parce qu'un garde stationne en permanence devant la porte. Le rez-de-chaussée est constitué d'un grand bureau où sont traitées toutes les affaires du port : enregistrement des bateaux, types de cargaison, destination, etc. Si les voyageurs désirent s'embarquer pour les îles Tauréennes (on



ne sait jamais !), c'est là qu'il leur faudra se renseigner pour un navire en partance. Deux nefes viennent d'arriver au port, chargées d'huile et de grain : le *Pic de Mer* et la *Bigornette*. Elles repartiront pour les îles d'ici une semaine. Les passagers sont acceptés au prix d'un sol par personne, mais doivent se débrouiller pour leur subsistance durant les trois à quatre jours que dure la traversée.

Gardes mnoelnogéens

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTIT	13	EMPATHIE	09	ENDURANCE	24
FORCE	12	REVE	10	+dom	0
AGILITE	12	Mêlée	12	Protection	4
DEXTERITE	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	11		
Epée sorde	niv +3	init 9	+dom +3		
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom (0)		
Arc	niv +3	init 8	+dom +2		
Bouclier	niv +3				
Esquive	niv +3	(-2 malus armure)			
Course, Saut +2\ Vigilance +4.					

3. Auberge du Cormolent. Unique auberge de Mnoelnog, cet établissement accueille principalement les Tauréens de passage, venus régler des affaires au bourg ou en transit pour Faerberg, ainsi que les «voyageurs» du nord, arrivés par la route noire. Elle possède dix

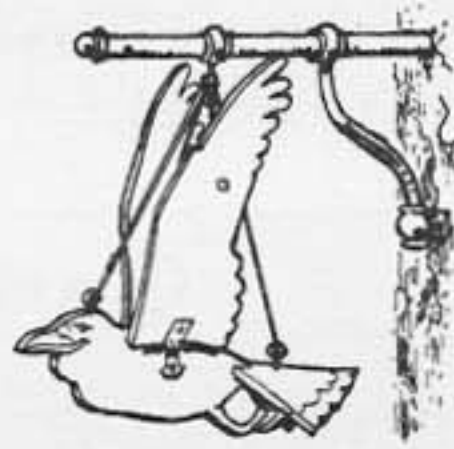
chambres au premier étage, chacune pourvue de deux lits d'une personne, et le couloir, où l'on dresse des lits de fortune en cas d'affluence. Le prix unique est de 8 deniers par personne et par nuit. L'aubergiste commence par remplir les chambres, et ça n'est que lorsque les vingt lits sont occupés qu'il en aménage dans le couloir entre les portes des chambres, pour un prix toutefois identique. Pour les commodités du bain, les clients sont adressés aux étuves du Pavé Chaud. Au rez-de-chaussée, on peut boire et se restaurer dans la grande salle, qui fait ainsi office de taverne. Quand des navires marchands sont au port, la salle est toujours pleine à craquer.

L'auberge du Cormolent est tenue par Arkol Roesbik, aidé d'une cuisinière, Mérenthe, d'un valet, Gérold, et d'une souillon sourde-muette surnommée Chaloupe.

Auberge du Cormolent

Arkol Roesbik propriétaire
Soyez précis avec le personnel

Bière de Mnoelnog (-1) : 1d la mesure
Vin quantide (-2) : 4d la mesure
Hydromel (-4) : 3d la mesure
Ragoût de la mer (selon pêche) (2 sust) : 5d
Moules rissolées (2 sust) : 6d
Carré d'agneau bleu (3 sust) : 10 d
Pour les autres couleurs, commander deux jours à l'avance
Coulis de homard (2 sust) : 12d
Coucher pour une personne : 8d



Quadragénaire et célibataire endurci, messire Roesbik est un homme jovial, aussi longtemps, du moins, que l'on paie rubis sur l'ongle. Sa maxime est que le client *qui paie* a toujours raison, même s'il fait un peu de chahut, du moment qu'il rembourse la casse. Tous les autres sont fortement indésirables, ce en quoi il est approuvé par son frère, Timur Roesbik, qui se trouve justement être le capitaine de la garde.

Mérenthe ne quitte guère ses fourneaux que pour se rendre au marché. Veuve d'un pêcheur perdu en mer, c'est une

toute petite bonne femme, maigre et triste, l'œil perpétuellement rougi de larmes et la poitrine gonflée de soupirs. Elle n'en est pas moins renommée pour sa cuisine, notamment son coulis de homard, ses moules rissolées et son carré d'agneau bleu. On prétend même que ce qui fait l'unicité de ses sauces, ce sont les larmes qu'elle pleure jusque dans ses casseroles.

Agé de vingt ans, Gérold est orphelin depuis l'âge de douze. Son père était le capitaine-marchand qui gérait le dernier vaisseau de Tiber de Kerlidan. Loin d'être assombri par ce malheur, c'est à l'opposé un joyeux drille, d'un optimisme à toute épreuve, avec toujours le bon mot à la bouche – encore que certains aient tendance à le trouver lourd. Il met un point d'honneur à n'exécuter les commandes qu'à la lettre. Les habitués savent qu'il ne faut pas lui commander une bière, mais un gobelet de bière, faute de quoi il arrive avec la cruche et dit : « Dois-je réellement verser cette bonne bière sur la table ? » Et quand on lui demande s'il y a des chambres libres, il répond invariablement : « Libres ? Non, aucune n'a le droit de quitter la maison ! » Par ailleurs beau garçon, c'est un infatigable coureur de jupons, surtout attiré par les voyageuses. Toutefois, comme ses discours galants sont empreints du même genre de rhétorique, il a rarement du succès avec elles. En revanche, nombre de jeunes Mnoelno-géennes le trouvent irrésistible.

Quant à la pauvre Chaloupe, apparemment âgée d'une trentaine d'années, avec un visage rond et inexpressif, son rôle se résume aux corvées : balayer, laver, frotter, gratter. La créature voue une étrange affection aux crabes. Chaque fois que Mérenthe en rapporte du marché, elle se débrouille pour en chiper un, qu'elle dorelote alors sur son sein comme on berce une poupée. Qu'on ne s'avise pas de le lui retirer, quoique muette, elle est alors capable de pousser des cris déchirants.

4. Taverne du Mouton Rose. Donnant également sur le port, la taverne du Mouton Rose est la concurrente directe de l'auberge du Cormolent. On n'y fait toutefois que boire. Le soir – et uniquement –, on peut y consommer des coquillages et du poisson grillé (2 sust, 5d). Appliquer pour les boissons les mêmes tarifs que l'auberge.

5. Aux voiles de Mnoelnog. C'est un magasin spécialisé dans l'approvisionnement des bateaux : cordages, toile de voile, goudron, etc. On peut également y trouver des tonneaux (vides) destinés au stockage des marchandises, et de la nourriture de voyage, poisson séché et mouton salé. S'ils en ont besoin, les voyageurs peuvent s'y équiper de cordes, de grappins, de sacs et d'outres. Appliquer les prix indiqués dans les règles. En ce qui concerne les vivres, le magasin ne vend qu'en gros, pas moins de 100 sust à la fois, pour le prix de 150 deniers.

6. Echoppe de Bribbakas. Bribbakas est un prêteur sur gage. On peut venir gager chez lui à peu près n'importe quel article, en passant par les armes et les vêtements. Il en estime le prix (usuellement le tiers de celui indiqué dans les règles) qu'il verse immédiatement en espèces sonnantes et trébuchantes. L'objet est alors gagé pour un mois avec un intérêt de 25%. Si la somme (prêt + intérêt) est remboursée avant l'expiration du délai, le client récupère son objet. Sinon, celui-ci devient la propriété du prêteur, qui le met aussitôt en vente (au prix indiqué dans les règles). A moins qu'ils n'aient un pressant besoin d'argent frais, il est peu probable que les voyageurs aient recours à ses services ; inversement, ils peuvent acheter dans son échoppe la plupart des objets indiqués dans les règles, y compris des armes, mais rien de périssable (ni herbes, ni nourriture).

7. Forge de Blokhir. Blokhir est le meilleur forgeron de Mnoelnog. C'est notamment lui qui forge les armes de la garde. Il utilise pour cela du fer en provenance des Quantides, via Faerberg et la route noire. Mais ces armes sont de si

bonne qualité qu'il en ré-exporte jusque dans les îles. (Ses prix sont plus chers que ceux indiqués dans les règles, mais la résistance est meilleure.) Blokhir ne possède en stock que des dagues, des épées sordes et des boucliers moyens.

— Dague, 350 deniers, résistance 10

— Epée sorde, 25 sols, résistance 17

— Bouclier moyen, 8 sols, résistance 18

8. Etuves du Pavé chaud. L'établissement de bains de Mnoelnog propose outre le bain proprement dit, des services de barbier, de massage et de lessive. On peut également y acheter chemises et bas de rechange. Située en sous-sol, la salle de bain est une grande pièce pavée, éclairée par de minuscules soupiraux donnant sur la rue, pourvue de deux rangées de baquets de part et d'autre d'une allée centrale, dans une chaude atmosphère de vapeur et d'odeur de savon. On s'y baigne en toute promiscuité, sans qu'aucune cloison ne sépare les baquets. Le rez-de-chaussée est réservé à l'accueil, au barbier et au masseur. La propriétaire de l'établissement, dame d'âge mûr et d'aspect dis-

Étuves du Pavé Chaud

On respecte l'étiquette !

Bain froid : 5d

Bain chaud : 10d

Supplément d'eau chaude, la cruche : 2d

Massage : 15 d

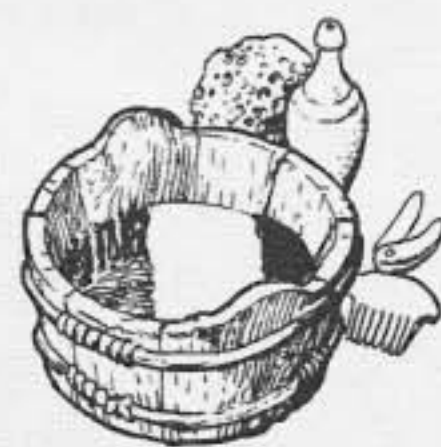
Barbier : 10 d

Lessive (chemise et bas) : 4d

Chemise neuve : 30 d

Bas de laine neufs : 10 d

Pour le bain, serviette et savon sont gracieusement fournis



tingué, affirme être issue de vieille noblesse, dernière descendante des ducs de Vatertub ; et les habitués ne l'appellent que madame la duchesse.

9. Le Pont. Unique «monument» de la ville, le Pont enjambe la rue du Fossé dans le prolongement de la route noire. C'est un pont de pierre, d'une seule arche, à la maçonnerie encore solide. Traversait-il autrefois un canal ou un fossé ? C'est un mystère auquel nul Mnoelnogéen n'est



capable de répondre aujourd'hui. La légende veut toutefois qu'il porte malheur de quitter Mnoelnog pour s'engager sur la route noire autrement qu'en l'empruntant. Et malgré son étroitesse qui pose parfois problème, il n'est pas un chariot en route vers Faerberg qui ne commence par le traverser.

10. Maison de la mère Fufu. Située à la sortie sud des Basses-Fermes, la maison de la mère Fufu est une chaumière délabrée, l'archétype même de l'ancre de sorcière, ce que ne contredit pas l'image de

LA QUÊTE

Retrouvons les voyageurs que nous avons laissés en compagnie du berger Izar Sirak. Continuant de descendre le chemin, ils ne tardent pas à arriver à Mnoelnog, et de supposer plus que jamais qu'ils ont changé de rêve.

En bons voyageurs, ils vont probablement chercher une auberge où s'installer et à se renseigner davantage sur la région. Dans cette partie non formelle de l'aventure, au gardien des rêves de faire vivre le bourg et de dépeindre peu à peu la région et son histoire au fil des PNJ rencontrés : l'auberge, les marins, le prêteur sur gage, etc.

Puis, comme expliqué précédemment, soit les voyageurs continuent un voyage sans motif, et ils ont alors le choix : prendre la route noire jusqu'à Faerberg, s'embarquer pour les îles Tauréennes – péripéties qui sortent du cadre de ce scénario et que le gardien des rêves devra improviser ; soit ils pensent qu'ils sont personnellement concernés par la recette de la Dame des Songes, et leur quête devrait alors être claire, à défaut d'être facile : réunir les ingrédients nécessaires.

Retour à la forêt

Des voyageurs perplexes peuvent vouloir retourner dans la forêt, dans l'espoir d'un nouvel indice, ou plus simplement pour revenir annoncer aux Snarlopiots qu'ils ont *tout faux*, que la cité n'est pas royale,

son occupante, Carabosse au nez crochu et au menton plein de verrues. Experte en herbes et en remèdes qu'elle concocte empiriquement, la mère Fufu joue le rôle de guérisseuse et de rebouteuse. On la prétend haut-révante, ce qui est faux, et capable de lire l'avenir dans les lignes de la main, ce qui peut être vrai au choix du gardien des rêves. L'utilité de ce personnage est de fournir certains renseignements aux voyageurs, notamment la façon d'utiliser les champignons flûteurs au cas où leurs propres jets de Botanique auraient échoué.

qu'elle se trouve au bord de la mer et qu'elle s'appelle Mnoelnog. La forêt est toujours pleine du bruit des champignons flûteurs, et au bout de 5 km, les voyageurs retrouvent la clairière de l'apparition de la Dame des Songes. Mais force leur sera de constater que le sentier ne va effectivement pas plus loin, s'estompant et disparaissant définitivement sous les fourrés. Bref, le chemin par lequel ils sont arrivés n'existe plus ! S'ils s'entêtent à progresser vers l'est, au gardien des rêves de les faire tourner en rond, quelles que soient leurs compétences en forêt, pour les ramener inopinément, quelques heures plus tard, à la clairière de l'apparition – comme s'ils y étaient attirés par un aimant. Enfin, s'ils décident d'y passer une nouvelle nuit, tous feront à nouveau le rêve de la recette, exactement le même. Ils devraient alors enfin se sentir motivés.

Carnadine et miel d'abeille verte

Où que s'adressent les voyageurs, échoppe, auberge, etc., ce sera toujours la même réponse : personne n'a jamais entendu parler des carnadines ni du miel d'abeille verte. Ces produits sont également inconnus dans les îles Tauréennes, comme peuvent le confirmer les marins interrogés. Peut-être alors dans les îles Quantides ? Pour le savoir, il faudrait se rendre à Faerberg, seul port à y commercer directement. Un tel voyage peut être une digression provisoire du scénario ;

mais attention à ne pas enliser les voyageurs dans une fausse piste ! A Faerberg, ce sera la même réponse négative.

Les mégarous. On pense qu'il s'agit d'oiseaux de mer, mais sans être clairement sûr à leur sujet. Aucun ne niche sur le rivage, peut-être y en a-t-il dans les Krassars... Si les voyageurs savent déjà qu'il s'agit d'échassiers vivant plutôt en plaine marécageuse et s'enquière sur l'existence d'un tel type de paysage dans les environs, on pourra leur mentionner les Bas-de-landes, sans plus. Il se peut alors que les voyageurs s'y dirigent en premier, commençant leur quête par là. Si c'était le cas, ce qui ne pose aucun problème, se reporter provisoirement au chapitre 5 où sont décrits les marécages et les mégarous.

La mère Fufu

La vieille femme est mentionnée par Izar Sirak. Si les voyageurs ne cherchent pas à la rencontrer prioritairement, ils peuvent y être adressés par les Mnoelnogéens interrogés. « Non, on n'a jamais entendu parler de ces choses-là, mais allez donc trouver la mère Fufu, elle s'y connaît en plantes, et il paraît qu'elle a des livres dans ses rêves ! »

Interrogée sur la source de son savoir, c'est en effet la réponse que fait la guérisseuse. « Il y a toute une bibliothèque sous mon oreiller, ricane-t-elle en révélant sa bouche édentée, il suffit de savoir rêver sur la bonne étagère ! » La plupart la tiennent pour une vieille cinglée ; mais pour les voyageurs, une expérience venue des rêves devrait être un processus familier. La mère Fufu n'en est pas moins étrange et excentrique, comme si elle se complaisait à outrer son rôle de vieille toquée. Elle est crasseuse, fringuée de loques ; et sa maison est un capharnaüm à l'avenant.

« Carnadine ? J'ai déjà lu ça quelque part, hé ! hé ! (ricanements saugrenus). Attendez que je m'y retrouve (geste d'ouvrir un livre imaginaire), voilà : DES FRUITS & DES SALADES, par Wolmar de Konfioth, page 213, colonne 3, alinéa

4 : Carnadine — fruit du carnadinier. Fruit délectable, la carnadine a l'apparence d'une grosse pomme entièrement rouge à la peau très épaisse et d'apparence cuireuse. Intérieurement, sa chair rose nacré a le moelleux et le juteux de l'abricot, avec au centre trois gros pépins blancs. Les carnadiniers sont rarissimes... Voilà, c'est tout. Ça fera 2 deniers pour la consultation... Non ! attendez, ça n'est pas tout. Il y a une note et un renvoi : voir *Écureuils coquets*, Appendice, page IX. Ça vous intéresse, les écureuils coquets ? Ne parlez pas tous ensemble, vous allez m'écornez les pages ! »

Les voyageurs seront probablement mystifiés, mais tel est le but de ce personnage, leur seule source de renseignements. A eux de lui faire confiance, bon gré, mal gré. De fait, les écureuils en question sont un renseignement capital, lui-seul leur permettant de comprendre, plus tard, qu'il y a des carnadiniers dans la forêt d'Eskabeth (voir chapitre 4). Pour 2 deniers de plus, la mère Fufu fera alors mine de feuilleter son livre inexistant.

« *Écureuil coquet. Petit rongeur des forêts, extrêmement friand de carnadines, fruits du*





carnadinier. Il est ainsi nommé car, avant d'en dévorer l'intérieur, il découpe adroitement l'écorce de la carnadine de façon à s'en faire un petit chapeau, qu'il arbore crânement, bien enfoncé sur sa tête entre ses oreilles. A la période des amours, l'élégance de son chapeau est un élément majeur dans son jeu de séduction. »

Puis, en réponse à leurs questions, et non sans les taxer de 2 deniers à chaque fois, la mère Fufu leur révélera ce qu'il y a savoir sur les autres ingrédients, tels qu'on les a vus au chapitre précédent. Elle ajoute au sujet des champignons flûteurs : « Il y en a plein dans la forêt, mais il faut être rudement bon musicien pour ne pas se tromper. Je ne m'y risquerais plus aujourd'hui, je n'ai plus l'ouïe assez fine ! » De fait, la mère Fufu a tendance à crier quand elle parle, ainsi que font les gens durs d'oreille.

« En ce qui concerne les mégarous, je n'aimerais pas en rencontrer ! Paranos le Moindre écrit à leur sujet des choses terrifiantes. Enfin, surtout sur leurs œufs !... Attendez que je retrouve la référence. » Puis, toujours feuilletant un invisible livre : « Mégarou — sorte d'oiseau à très longues pattes vivant dans les marais et ne sachant s'abstenir de pondre des œufs. Ah ! l'inconséquent Mégarou ! comprendra-t-il jamais qu'il favorise ainsi le crime ?

Cryme — nom donné au sinistre scorpion qui se développe en dévorant de l'intérieur un œuf de mégarou. Il s'y introduit à l'état de larve en perforant la coquille d'un trou minuscule, puis y grandit en toute quiétude, atteignant sa taille adulte quand l'œuf est vide et qu'il en occupe tout l'intérieur. Il brise alors la coquille et en jaillit à la place du légitime occupant. Sa piqûre est venimeuse, et la femelle mégarou en train de couvrir est funestement sa seconde victime. Après l'avoir dévorée à son tour — éventuellement aidé par ses frères sortis des autres œufs —, le crime part en quête d'un partenaire pour se reproduire ; et ses rejetons rechercheront à leur tour des œufs pour se développer... Il en résulte que le sage évite de toucher aux œufs des mégarous, prévenant ainsi tout risque d'en faire jaillir le crime, dont le réflexe de piqûre est foudroyant. Le venin en est si douloureux que les victimes deviennent folles

avant de succomber et dévorent leurs propres orteils dans les affres de l'agonie. »

(Voir toutes les caractéristiques utiles au chapitre 5.)

La mère Fufu, par contre, n'apportera rien en ce qui concerne la musique. Elle n'a jamais rien « lu » sur Wenceslas de Slon et ne sait pas non plus que Tiber de Kerlidan est musicien.

Enfin, si les voyageurs lui demandent simplement conseil sur ce qu'ils doivent faire par rapport à leur rêve, ils la trouveront catégorique. Après avoir mentionné plus ou moins les mêmes exemples qu'Izar Sirak (voir chapitre précédent), elle déclare que les Mnoelnogéens sont des sots de redouter la Dame des Songes, que c'est un immense honneur qu'elle leur fait d'habiter si près d'eux, et que personnellement, elle se rend souvent dans la forêt dans l'espoir même de la rencontrer. Hélas ! elle n'a encore jamais eu la chance des voyageurs ! A leur place, elle sait bien ce qu'elle ferait : réunir les ingrédients, concocter la recette, et puis se régaler comme jamais ! « De toute façon, ajoutez-elle, vous n'avez pas le choix, hi ! hi ! (ricanement inepte), maintenant que vous en avez rêvé, votre destinée est marquée, et vous ne connaîtrez pas de repos tant que vous ne l'aurez pas accomplie ! » (Affirmation au demeurant gratuite puisque les voyageurs sont libres de leurs actes.)

Lignes de la main. Toujours pour la somme de deux deniers, la mère Fufu peut proposer de lire les lignes de la main. La vérité des prédictions est toutefois au choix du gardien des rêves, qui peut procéder ainsi. Faire tirer un jet de CHANCE à zéro au consultant. Jet réussi : la mère Fufu prédit un événement mineur heureux (trouver une pièce de monnaie par terre, faire une agréable rencontre, etc.) Jet échoué : elle prédit un événement, toujours mineur, malheureux (recevoir un pot de chambre sur la tête, se faire mordre par un chien, etc.) Le gardien des rêves garde cela en mémoire ; puis, quelque temps plus tard, l'événement se produit effectivement. Si les règles d'astrologie

sont utilisées, l'événement heureux se produira de préférence à une heure où le personnage est à +4, et inversement à -4 pour les événements malheureux. Attention à ne prédire que des événements qui aient effectivement une chance de pouvoir se réaliser.

Un musicien

Il est indispensable pour la suite que les voyageurs cherchent à rencontrer Tiber de Kerlidan. On peut les amener sur cette piste de deux façons. Normalement, les voyageurs devraient éprouver d'eux-mêmes le besoin d'un musicien : pour identifier à coup sûr les bons champignons et pour interpréter la Grande Overture pour Luth. Lors, s'ils s'enquière de l'éventuelle existence d'un tel personnage dans les environs, on leur mentionnera Tiber de Kerlidan. On ne sait pas s'il est bon musicien lui-même, mais son père était réputé l'être, et son grand-père avant lui : de véritables virtuoses dans l'art du luth. Gérold, le valet de l'auberge, peut être le personnage qui fournit ces renseignements, son propre père, aujourd'hui disparu, ayant été au service des Kerlidan.

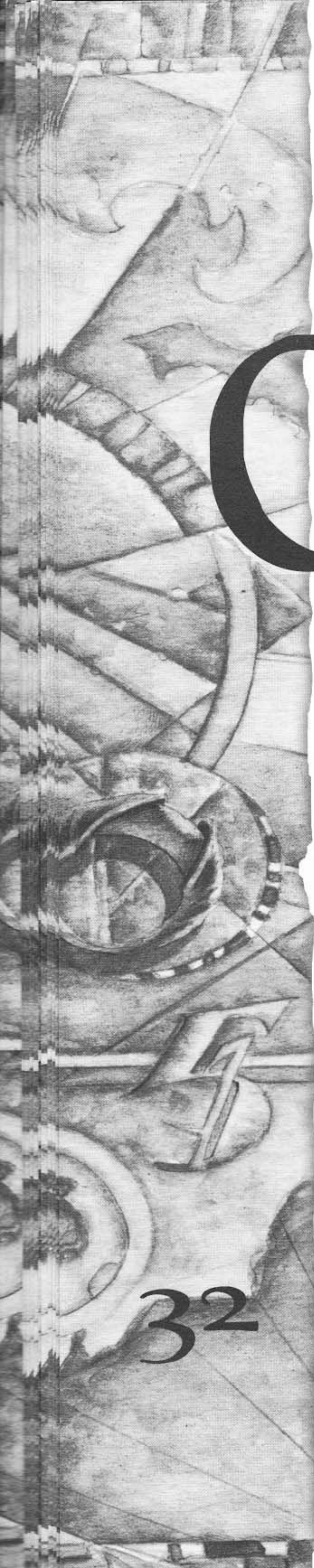
Inversement, si les voyageurs ne mettent pas la priorité sur le musicien, on peut improviser l'incident suivant. Un ménestrel de Faerberg, nommé Jostin, est arrivé récemment à Mnoelnog. En attendant de s'embarquer pour poursuivre son voyage dans les îles Tauréennes, il se produit dans les tavernes et finit par aboutir à l'auberge du Cormolent. C'est un jeune homme maussade, renfrogné, qui ne sourit jamais, et plus que tout, un musicien exécrable. Même ceux qui n'y connaissent rien se rendent compte qu'il joue faux. Sa prestation est vite interrompue sous les huées et les lancers de détritrus divers. Un vieux Mnoelnogéen, voisin de la table des voyageurs, s'exclame alors : « Oui ! ça ne vaut pas messire de Kerlidan ! C'était un maître, lui ! » Et d'attirer ainsi l'attention sur l'existence de la famille de virtuoses. Dans tous les cas, on sait peu de chose de l'actuel Kerlidan, que l'on n'a quasiment jamais vu. Il vit dans son île à 5 km au large. De temps à autre, un vieux serviteur, Grigor, vient au bourg à bord d'une

vieille barque pour acheter des provisions. Mais maintenant qu'on y pense, ça fait un sacré bout de temps qu'on a pas vu le bonhomme, et si ça se trouve, il n'y a plus personne là-bas. Enfin, pour en être sûr, il faudrait aller voir... (Voir tous les détails au chapitre suivant).

Boulet

Il faut donc un bateau pour se rendre sur l'îlot. Aucun marin n'acceptera cependant de vendre sa barque, ni même de la louer. Le mieux que les voyageurs pourront obtenir sera d'y être conduits. Il est par ailleurs possible qu'ils s'imaginent trouver des mégarous dans les îlots des Krassars – c'est une raisonnable fausse piste. Mais les marins seront ici catégoriques : « Trop dangereux, trop d'écueils, on n'y va pas ! » La frustration peut alors attiser la fausse piste, partant du raisonnement que « si on ne veut pas qu'on y aille, c'est que c'est sûrement là ! » Et il n'est pas impossible que, plus tard, bénéficiant de la barque de rêve, les voyageurs s'y rendent par eux-mêmes, affrontant alors des dangers en pure gratuité.

Toujours est-il qu'en ce qui concerne l'îlot de Kerlidan – et seulement lui – un certain Boulet, marin pêcheur de son état, acceptera de faire la traversée à bord de son bateau, l'Eponge, moyennant un tarif global d'un sol (retour compris), quel que soit le nombre des passagers – et encore faudra-t-il marchander pour en arriver là, Boulet commencera par demander le triple. Les conditions seront les suivantes. Départ au petit matin, mi-Vaisseau. La traversée devant prendre une demi-heure, il les dépose sur l'îlot début Sirène. Là-dessus, il repart vaquer normalement à sa journée de pêche, et les récupère le soir, mi-Épées, pour être de retour au port début Lyre. Aucun autre pêcheur ne proposera un meilleur arrangement ni ne voudra sacrifier sa journée de pêche. L'Eponge est une barque de 5 m, grée d'une voile latine. Elle peut emporter jusqu'à 10 personnes. VUE/Charpenterie ou Navigation à zéro peut faire apprécier que c'est un bateau correct et bien entretenu.



3. Kerlidan

Où les voyageurs découvrent l'île de Kerlidan et le principal personnage non joueur de l'aventure, dont musique et rêve sont les seules ambitions. Or, si la quête prend bonne tournure, avec la promesse de l'aide du musicien, les choses se compliquent soudain quand une tempête mal venue les prive de tout moyen de retour à la terre ferme. Oseront-ils alors emprunter les souterrains oubliés, puis affronter l'inconnu du blurêve ? La véritable quête est commencée.

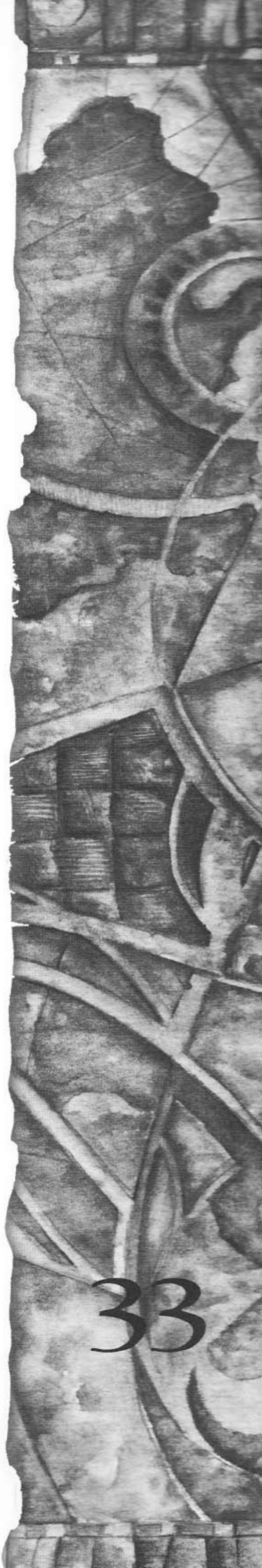
GRANDEUR ET PAUVRETE

La famille de Kerlidan remonte au temps d'avant les thanepierres, époque où le roi de Mélurnée s'entourait de nombreux vassaux. L'ennemi d'alors ne venait pas seulement de l'Empirée ; quoique moindre, il venait aussi de la mer. C'étaient principalement des pirates effectuant des razzias sur les côtes. Pour s'en défendre, quelques îles s'étaient fortifiées, dont les commandants portèrent à l'origine le nom de vidame. C'était un véritable titre nobiliaire, l'équivalent de baron. Ainsi fut distingué Orlan de Kerlidan, premier vidame du nom, sous le règne de Ganeloth le Prévoyant.

Au fil des générations, la fortune des Kerlidan se fit et se défit. D'autres terres vinrent s'ajouter au manoir ancestral, qui dominait alors une île voisine de

Perlugast – aujourd'hui engloutie au même titre que la capitale –, puis furent reperdues au gré des revers de fortune. On vit des Kerlidan s'installer dans l'intérieur des terres, en dépit de leur vocation originelle ; et on en vit même commander des charges de cavalerie contre les hordes empiréennes. Mais tout cela, le dernier descendant ne le sait que par la tradition orale de la famille, aucune archive véritable n'ayant survécu.

La petite île située au large de Mnoelnog est un fief qui remonte presque à l'origine de la famille, octroyé à Vaster de Kerlidan par la reine Néburopa. C'est ce lointain aïeul qui y fit bâtir la tour et les aménagements qui subsistent encore aujourd'hui. Au fil des générations, elle ne fut cependant que rarement utilisée, probablement à cause de ses rigueurs et de son





isolement, les vidames lui préférant d'autres résidences. Ce n'est que depuis quatre générations qu'elle est à nouveau pleinement habitée, devenue l'unique et dernier bien de la famille.

Omer de Kerlidan vouait une passion sans borne à la musique et en particulier à l'art du luth. Le public, toutefois, ne l'intéressait pas. Ce qu'il voulait, c'était parfaire son art en toute quiétude, la musique pour elle-même. Ayant liquidé ses autres biens, c'est lui qui décida de réintégrer l'île ancestrale, battue par les flots, seule habitation convenable, au demeurant, à un vidame digne de ce nom. Il y vécut sa vie dans la musique, communiquant sa passion à son fils, Irol, lequel la communiqua à son propre fils, Aymor, père de l'actuel occupant. Ainsi se succédèrent trois générations de musiciens, qui donnent à penser, dans la Mélurnée d'aujourd'hui, que les vidames de Kerlidan ne se sont jamais préoccupés d'autre chose que de leurs luths.

Pour assurer leur existence, les Kerlidan possédaient une fortune personnelle, sous la forme de plusieurs nefes marchandes, dont le commerce leur rapportait des rentes régulières. C'est ainsi qu'ils pouvaient vivre dans le confort, sinon dans l'opulence. Ils faisaient également partie du Conseil de la Mer en tant que propriétaires de vaisseaux, mais pour tout dire, la vie publique les ennuyait mortellement, et ils venaient rarement siéger.

Le paroxysme fut atteint avec Aymor. Non seulement il n'occupa pas une seule fois son siège au Conseil, mais encore plus épris de musique que son père et son grand-père, il se désintéressa également

de ses affaires. Ses bateaux étaient gérés par des capitaines-marchands, libres d'en user à leur guise sous condition de lui reverser un certain dividende. De mauvaises affaires en probables malversations, il arriva alors ce qui était prévisible : des sommes folles s'engloutirent on ne sait où, et pour combler les dettes, il fallut vendre des vaisseaux. Seule la *Toccata*, la plus petite des nefes, échappa à la banqueroute. Puis, comme un malheur ne vient jamais seul, Aglaeh, son épouse originaire de Garmarik, mourut en mettant son fils au monde. Anéanti, Aymor ne s'en retourna que plus farouchement vers son luth. Force lui fut toutefois de réduire son train de vie, ne conservant auprès de lui qu'un minimum de serviteurs. Et c'est ainsi que Tiber fut élevé dans la musique, et pour la musique.

Tiber avait quatorze ans lorsque son père mourut à son tour et qu'il se retrouva être le dernier des Kerlidan, en compagnie d'un seul serviteur, le vieux Grigor. Encore plus coupé du monde que ne l'avait été son père, Tiber était encore plus ignorant de ses sources de revenu. Mais pourquoi s'en préoccuper ? Grigor se chargeait de tout. L'argent de la *Toccata* était déposé en compte à la Capitainerie ; et grâce à des lettres de crédit, le fidèle serviteur était à même d'acheter les provisions nécessaires à la survie du musicien. Deux fois par mois, il se rendait à terre à bord d'une vieille barque.

Puis vint un jour où on lui annonça qu'il n'y avait plus un sou, qu'on était sans nouvelle de la *Toccata* depuis plus de six mois, qu'elle avait probablement péri en



mer, et que... bref, le jeune vidame était ruiné.

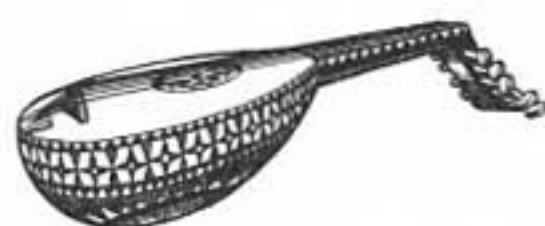
Pour dire vrai, la nouvelle n'émut nullement le musicien, alors âgé de seize ans. C'était beaucoup moins important que la Grande Ouverture pour Luth de Wenceslas de Slon dont il venait de découvrir la partition dans les vieux cahiers de son grand père. « Eh bien, nous vendrons la vaisselle ! » se borna-t-il à répondre. Ainsi fut fait jusqu'à la dernière pièce. Puis, les hivers étant rigoureux et le charbon de bois trop cher, les deux hommes se mirent à brûler les meubles. « Nous aurions dû y penser plus tôt, dit un jour le jeune homme, l'acoustique des salles vides est infiniment meilleure ! »

Dans les ruines de l'ancien jardin, Grigor bêcha un carré de terre pour faire pousser des légumes. Sur la grève, il ramassait des coquillages ou pourchassait les cormolents armé d'un gourdin. La pitance était maigre, mais le musicien ne semblait pas s'en soucier.

Plusieurs fois, le vieux serviteur avait tenté de convaincre son maître d'abandonner ce lieu de misère et de chercher une vie meilleure sur le continent, mais n'avait toujours reçu qu'une réponse entêtée : « Jamais un Kerlidan ne reniera ses ancêtres ! » Quoique réduit à la plus extrême pauvreté, le jeune homme demeurait aristocrate jusqu'au bout des ongles. Inutilisée, la barque commença à pourrir sur la plage. Puis un nouveau malheur frappa. Grigor tomba dans l'eau en tentant d'escalader un rocher à la recherche de coquillages, et un goulugre (voir plus loin) lui arracha le bras. Tiber se trouvait être sur la plage non loin de là. Il put venir à la rescousse de son serviteur, et malgré la gravité de la blessure, celui-ci survécut. Toutefois, devenu manchot, plus jamais il ne ramerait à bord de la vieille barque. « C'est un signe du destin », déclara le jeune homme, le consolant à sa manière ; et pour faire bonne mesure au destin en question, comme le vieil homme tremblait de froid, il fit du feu avec les rames.

Le soir même, une jeune fille brune lui apparut en rêve, avec un regard si bouleversant qu'il en tomba immédiatement amoureux. Au réveil, il ne douta pas un instant que la jeune fille existât réellement quelque part. Mais comment la retrouver, maintenant qu'il était prisonnier de son île ? Puis il se dit que, de toutes façons, il n'était pas encore assez bon musicien et que le jour où il la rencontrerait réellement, il faudrait qu'il puisse jouer comme aucun Kerlidan n'avait encore jamais joué pour une dame. C'est avec cette nouvelle obsession qu'il se remit à l'étude.

Cela se passait il y a un an ; ce qui explique qu'à Mnoelnog on soit depuis si longtemps sans nouvelles. Tiber de Kerlidan est aujourd'hui âgé de vingt-quatre ans.



L'ÎLE

De forme grossièrement ronde, l'île de Kerlidan fait en moyenne 500 m de diamètre. Elle émerge des flots telle une forteresse de roc, avec en guise de remparts des falaises de 15 m plongeant abruptement dans la mer. A marée basse, des rochers déchiquetés émergent entre les vagues, écueils interdisant toute approche ; à marée haute, les vagues viennent directement se fracasser contre le bas de la muraille naturelle. Pour accoster, il faut contourner l'île par le sud, puis l'ouest, jusqu'à découvrir la petite baie située au nord. Là, un affaissement de la falaise a créé une plage où il est possible de venir mouiller sans encombre. Ce n'est toutefois réservé qu'aux embarcations de faible tirant d'eau : aucune nef n'est jamais entrée dans la baie de Kerlidan. Il est par ailleurs déconseillé de contourner l'île par le nord-est, les écueils qui entourent le promontoire étant particulièrement périlleux.

Intérieurement, l'île présente la forme d'un plateau s'élevant légèrement vers le centre. C'est au point culminant, soit à environ 20 m par rapport au niveau de la

mer, que se dresse la tour des Kerlidan, la demeure ancestrale. Essentiellement rocheuse, l'île est peu fertile et aucun arbre n'y pousse. Pour toute végétation croissent des genêts rampants, des charbons, et des buissons de clopiniers parmi les touffes de chiendent et les rochers couverts de mousse.

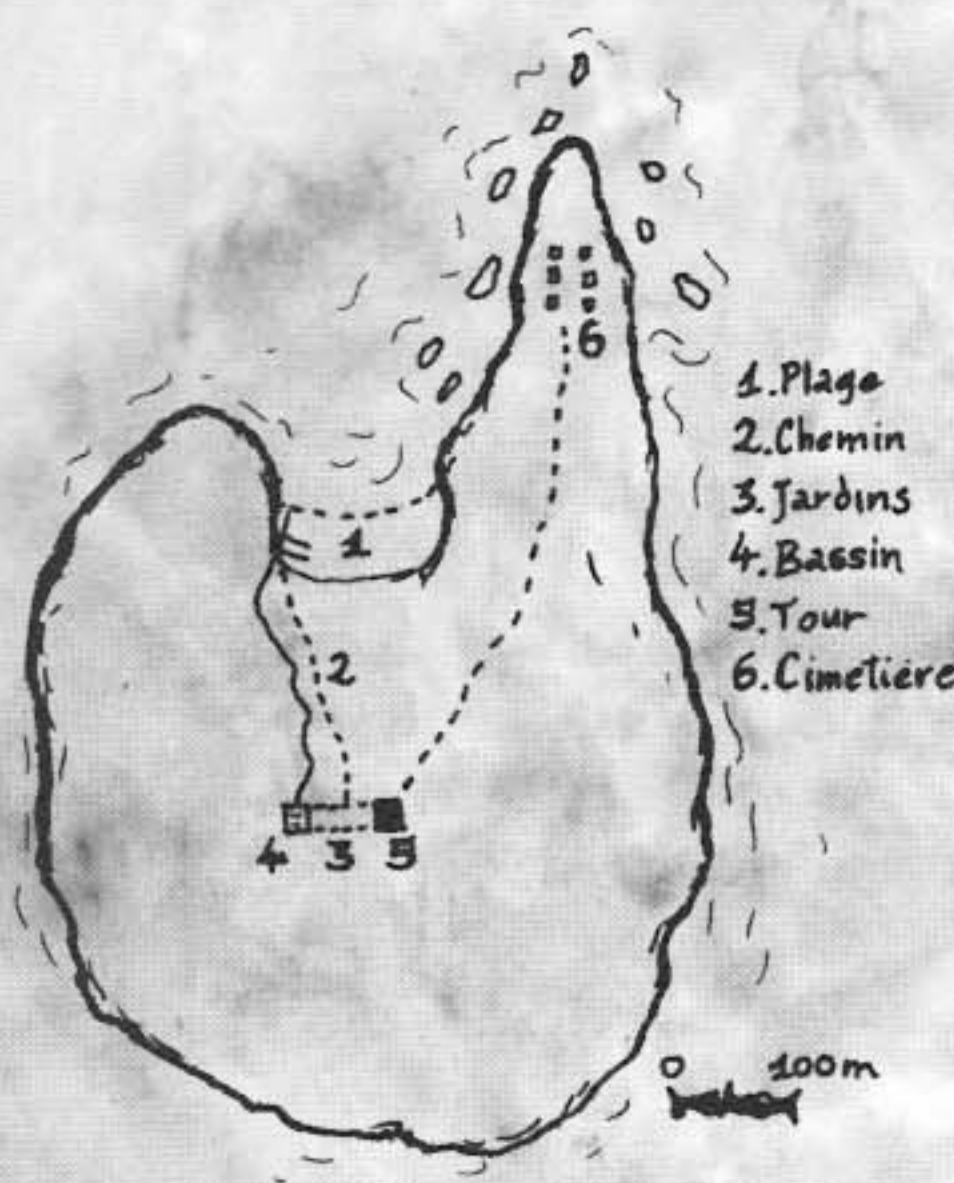
Hormis les oiseaux de mer qui nichent dans le promontoire, la faune se réduit aux coquillages des rochers, principalement des moules. Des tentatives furent faites autrefois d'acclimater des lapins, mais la souche ne voulut jamais prendre.

L'île de Kerlidan est tout sauf un lieu engageant, à la limite de l'inhospitalier ; et il doit assurément falloir un grand détachement du monde pour pouvoir en supporter les rigueurs.

Localisations

1. La plage. Echancrure entre les falaises, la plage est une étendue de galets, avec une frange de sable à marée basse. Elle fait une centaine de mètres de long, sur un maximum de vingt à marée haute. Au sud-ouest, l'éboulement de la falaise forme une série de grandes marches, comme un escalier de géant. Un petit ruisseau s'en écoule en une faible cascade, puis se fond à la mer parmi les rochers. Près de la cascade, des marches plus petites ont été taillées dans les grandes, formant un escalier praticable. C'est la seule façon de quitter la plage pour accéder au plateau. Enfin, à leur arrivée, les voyageurs pourront remarquer les restes d'une barque, tirée sur le sec des galets. Il n'est besoin d'aucune compétence pour se rendre compte qu'elle est vermoulue et incapable de prendre la mer.

2. Le chemin. Au-delà de l'escalier, un chemin dallé monte vers la tour et le centre du plateau, mais la plupart des dalles sont brisées ou disparaissant sous la mousse. Non loin du chemin, le petit ruisseau dévale la pente parmi les herbes et les pierres. De fait, c'est tout juste un



ÎLE DE KERLIDAN

ruisselet de 50 cm de large et de profondeur négligeable. Le chemin monte ainsi sur environ 200 m, et aboutit aux ruines d'un ancien jardin.

3. Les jardins. A l'ouest de la tour s'étendaient autrefois des jardins d'agrément, quadrilatère de 100 m de long sur 50 m de large, délimité par des balustrades de pierre. On y trouvait des tonnelles et des bancs pour le repos, parmi des pelouses aux plates-bandes fleuries. Aujourd'hui, tout cela n'est plus que ruine et abandon. La balustrade est écroulée en plusieurs endroits, ses balustres renversés gisant parmi les chardons. Les jardins sont traversés par une large allée dallée, conduisant à la tour, vers l'est, et au bassin, vers l'ouest.

4. Le bassin. Situé à l'extrémité ouest des jardins, c'est une petite piscine de 10 m de long, sur 5 m de large, sur 1 m de profondeur. Quoique sa maçonnerie soit toute verdie, l'eau est transparente et pure. De fait, c'est la seule source d'eau potable de l'île. Cette dernière provient d'une fontaine située au milieu du bassin : une petite tour ronde de 1m50 de haut, en pierre également verdie. L'eau s'écoule de son sommet, ruisselant de quatre petits créneaux. Sur le côté nord du bassin, une canalisation évacue le trop-plein et donne naissance au ruisseau qui dévale jusqu'à la mer. Si les voyageurs demandent d'où peut bien provenir l'eau de la fontaine, Tiber de Kerlidan répondra qu'il l'ignore : aussi vieille que la tour, la fontaine a toujours coulé dans le bassin. La réalité est que le procédé est magique et que, quoique datant du Second Age, fonctionne toujours. Dans la cavité formée entre les créneaux de la petite tour a été accomplie une zone de transmutation élémentaire d'air en eau de 10 cm de diamètre, rendue permanente (cité Crapaud M11). La zone étant presque entièrement immergée dans la cavité, il n'y a que le sommet, en contact avec l'air, qui produise de l'eau – d'où un débit régulé et relativement faible.

C'est devant le bassin, de part et d'autre de l'allée, que Grigor cultive un maigre potager de choux et de navets.

5. La tour. Décrite ci-après, la tour est une bâtisse carrée de quatre étages, coiffée d'un toit d'ardoises pyramidal. Elle fait 16 m de haut sur 8 m de large.

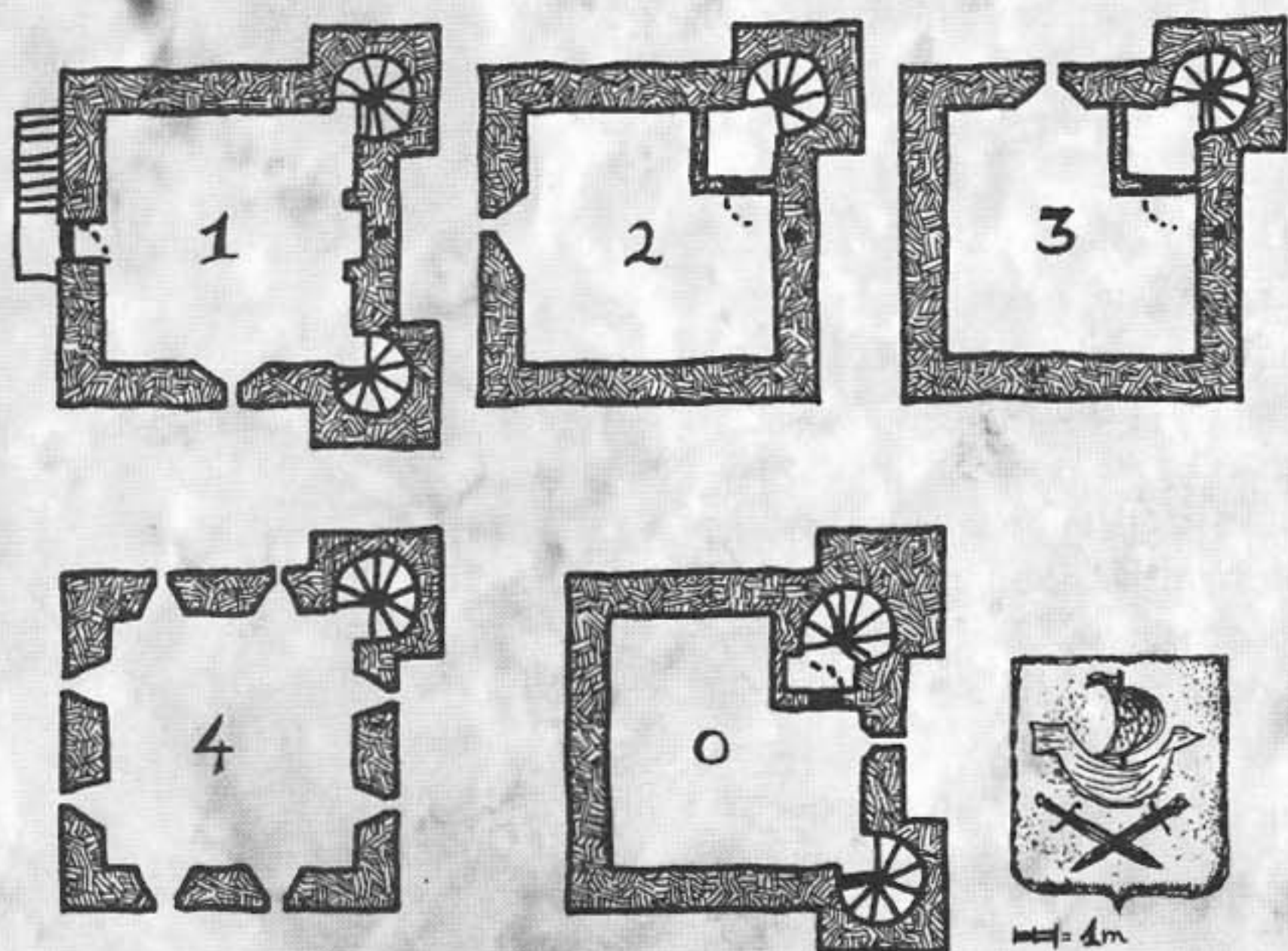
6. Le cimetière. C'est au bout du promontoire que repose la branche musicienne des vidames de Kerlidan, selon le souhait exprimé par Omer, l'arrière-grand-père de Tiber. Six pierres tombales, pour les trois musiciens et leurs épouses, se dressent face au large parmi la mousse et les chardons. C'est le lieu de prédilection de Tiber. Il aime à venir y jouer, surtout les jours de gros temps, quand il lui faut déployer toute sa technique pour surmonter les hurlements du vent.

La tour

La tour de Kerlidan est bâtie de petites pierres grises, d'une roche semblable à celle qui constitue le promontoire. Quoique battue par les intempéries, elle a encore l'air solide et durable.

Structure. La tour possède un rez-de-chaussée, trois étages et une soupenette. Une crypte donne par ailleurs accès à un souterrain, comme décrit plus loin. Tous les sols sont dallés, tous les plafonds sont constitués de voûtes de pierre. Toutes les fenêtres, quoique percées comme des meurtrières, possèdent des panneaux vitrés de petits carreaux. Des bancs de pierre se font face dans les embrasures. Les étages sont desservis par un escalier de pierre, en colimaçon, aménagé en partie dans la muraille, en partie dans un renfort de maçonnerie saillant sur l'extérieur.

L'entrée n'est pas située au rez-de-chaussée, mais au premier étage. On accède à la porte par un escalier extérieur montant le long du mur et pourvu d'une balustrade de pierre côté vide. La porte est à 2 m de haut. Elle est en bois ferré, munie d'une serrure. Au-dessus du linteau, un blason de pierre polychrome montre les armoiries de la famille : deux épées de sable croisées sous une nef d'azur en champ d'argent. Les couleurs sont toutefois à demi effacées, de même que le temps a passablement émoussé le fil des épées.



TOUR DE KERLIDAN

Dimensions. Les murs font 1 m d'épaisseur, constituant intérieurement des salles carrées de 6 m de côté, moyennement hautes de plafond avec les voûtes culminant à 4 m. Les fenêtres font 40 cm de large sur 1m50 de haut. Les escaliers font 80 cm de large.

1. Première salle. Cet étage était autrefois la salle commune, celle où tout le monde se tenait dans la journée, maîtres et serviteurs. Etant la seule pourvue d'un âtre, elle tenait également lieu de cuisine. Elle joue toujours ce rôle aujourd'hui, encore que son ameublement soit devenu des plus restreints : un chaudron dans l'âtre, un tonneau et un seau pour l'eau douce (puisée dans le bassin), quelques écuelles et ustensiles de cuisine posés à même le sol, une bêche le long d'un mur. Dans l'angle N-O, des couvertures posées

à même les dalles forment le lit de Grigor, principal occupant de cet étage. Partout, poussière et toiles d'araignées indiquent que le serviteur se soucie peu de faire le ménage. Deux escaliers donnent de plain-pied dans la salle : celui au nord-est monte à l'étage ; celui du sud-est descend à la salle basse.

2. Salle médiane. Séparée de l'escalier par un petit palier doté d'une porte, cette salle est aujourd'hui totalement vide hormis la poussière. C'est principalement là que Tiber travaille son luth, assis sur un des bancs de l'embrasure de la fenêtre.

3. Salle haute. Offrant une disposition identique à la précédente, cette salle est la chambre du vidame, la seule qui soit encore un peu meublée : un lit, un tabouret, un lutrin porte-partition et un coffre contenant principalement des cahiers de musique, parmi quelques vêtements et autres maigres possessions. Calés sur des coussins, deux luths magnifiques reposent près du lit. Une épée dragonne et une dague, dans leurs fourreaux, sont accrochées au-dessus du coffre.

4. Salle de guet. Le dernier étage, situé directement sous la charpente et les ardoises, possède huit petites meurtrières ouvertes aux quatre points cardinaux. La salle est par ailleurs totalement vide.

0. Salle basse. Le rez-de-chaussée, à demi enfoncé dans le sol, jouait le rôle de réserve et de logis des serviteurs. Il est aujourd'hui aussi vide que le reste. Sa meurtrière, sur le mur est, n'est en fait qu'un soupirail. La porte située dans le cloisonnement N-E défend l'accès de la crypte. Toujours verrouillée (-4), c'est Tiber qui en conserve la clé dans son coffre.

LES VOYAGEURS

Selon les arrangements conclus avec Boulet, c'est donc vers mi-Vaisseau que les voyageurs devraient quitter Mnoelnog à bord de l'Eponge, profitant de la marée haute. (Les marées sont

hautes aux heures du Vaisseau et de la Lyre, basses aux heures de la Couronne et de l'Araignée.) Le temps est assez beau et la mer peu agitée. Aucun incident n'est prévu durant la traversée.

A un moment, toutefois, Boulet désigne une forme sombre nageant entre deux eaux et dit : « Ce n'est pas le moment de passer par dessus bord, ça pullule de goulugres par ici. » Et d'expliquer ce que sont ces énormes poissons voraces, sortes de requins pouvant atteindre 2 m de long. La finalité du message – que les personnages devraient enregistrer – est que toute baignade est suicidaire. Plus tard, ils devraient s'en souvenir et renoncer à regagner la côte à la nage, aussi bons nageurs soient-ils.

Puis, vers début Sirène, les voyageurs accostent à la plage. Boulet leur réaffirme qu'il viendra les chercher à la Lyre ; sur quoi l'Eponge reprend la mer avec force coups de rame. Les voyageurs sont maintenant libres de leurs faits et gestes dans l'île.

L'accueil

Etant montés jusqu'à la tour, les voyageurs découvrent Grigor en train de s'occuper comme il peut du potager avec son bras unique. C'est un homme de 75 ans, ridé, voûté, à la barbe et aux cheveux blancs. Sa voix est rauque et sifflante. Après avoir failli tomber en syncope (c'est la première fois qu'il voit ainsi arriver des étrangers), il déclare que son maître n'est pas au logis, qu'il est allé voir les ancêtres. Faire durer le quiproquo jusqu'à ce qu'il finisse par expliquer plus clairement que Tiber de Kerlidan est au cimetière, au bout du promontoire au nord de l'île. Pendant l'entretien, un simple jet d'INTELLECT/Médecine à zéro peut révéler que le vieil homme est à bout, probablement malade du cœur. Sur quoi, il retourne à ses choux, laissant les voyageurs se débrouiller pour trouver le promontoire.

Absorbé par sa musique, Tiber n'a pas vu arriver l'Eponge, et les voyageurs le découvrent en train de jouer du luth, assis sur le sol près de la tombe de son père. C'est un jeune homme de taille moyenne, brun avec des cheveux tombant sur les épaules, des yeux sombres, assez beau malgré des traits émaciés. Il est vêtu d'un pourpoint de drap gris, propre quoique

Goulugres

TAILLE	15	Vie	15
CONSTIT	14	Endurance	29
FORCE	15	Vitesse	14/32
PERCEPT	11	+dom	+2
VOLONTE	03	Protection	2
REVE	06		
Morsure	13 niv +4	init 11 +dom +4	
Esquive	11 niv +4		
Vigilance	11 niv +4		

Si un combat doit avoir lieu, ce sera forcément dans l'eau. Rappelons que pour nager, tous les points d'encombrement comptent en malus et non pas seulement l'excédent par rapport au seuil. Par ailleurs, seuls Dague et Esquive peuvent être utilisées, et avec un niveau égal au maximum à celui en Natation (malus compris).

usé et raccommodé. Il ne porte aucune arme. Sa surprise est aussi grande que celle de son serviteur, mais après que des présentations aient été effectuées, il écoute attentivement ses visiteurs. Tout dépend ensuite de ce que ces derniers choisissent de lui dire.

Supposant qu'ils lui racontent tout, Tiber est avant tout frappé par leur rêve de la Dame des Songes. Lui aussi a rêvé d'une dame : une jeune fille à la longue chevelure noire et bouclée et aux merveilleux yeux verts. Il ne cesse depuis d'y penser, au point même que sa concentration musicale en souffre. Il a l'impression de toujours sentir son regard posé sur lui, comme si elle l'appelait, au-delà du rêve, comme si elle avait besoin de lui. Mais comment la trouver, d'autant qu'il lui est désormais impossible de quitter l'île ?

Lors, au fil de la conversation, Tiber révèle son histoire, celle de ses ancêtres, l'état actuel de sa situation, et avant tout sa vocation totale pour la musique. Ce faisant, au gardien des rêves d'improviser les moments suivants, la visite de l'île, de la tour, et l'hospitalité du vidame se résument à un gobelet d'eau de la fontaine – il n'a rien d'autre à offrir. A la demande des voyageurs, il accepte de jouer ; et l'on peut se convaincre que c'est effectivement un grand musicien, malgré la modestie qui lui fait prétendre le contraire.

Tiber de Kerlidan

né à l'heure du Vaisseau, 24 ans, 1m73, 66 kg, cheveux bruns, yeux noirs, beauté 12.

TAILLE	10	VOLONTE	13	VIE	11
APPARENCE	13	INTEL	12	ENDURANCE	24
CONSTIT	12	EMPATHIE	15	+dom	0
FORCE	11	REVE	14	Protection	0
AGILITE	12	CHANCE	13		
DEXTERITE	15	Mêlée	11		
VUE	10	Tir	12		
OUÏE	17	Lancer	11		
ODO-GOUT	10	Dérobée	11		

Epée dragonne niv 0 init 5 +dom +3

Dague niv 0 init 5 +dom +1

Esquive niv 0

Chant, Dessin +3/ Escalade, Séduction, Vigilance 0.

Equitation 0/ Musique +10/ Srv Extérieur 0.

Chirurgie 0/ Natation, Navigation +3.

Ecriture, Légendes +3.

Certaines compétences, comme Epée ou Equitation, n'ont jamais réellement été pratiquées, mais proviennent - comme pour tout un chacun - de souvenirs de l'archétype.



Quoique réservé et un peu distant, Tiber de Kerlidan n'a rien d'un sauvage. S'il ne connaît pas le monde en dehors de son île, il n'en est pas moins cultivé, et son esprit est assez fin. Tout dépend comment les voyageurs le prennent, mais s'ils ne le brusquent pas ni n'offensent sa fierté – son seul grand défaut –, il finit par se montrer tout à fait engageant.

Propositions concrètes

Tiber connaît effectivement la Grande Ouverture pour Luth de Wenceslas de Slon, mais le morceau, extrêmement difficile (difficulté -11), lui pose encore des problèmes. « Ne me demandez pas de vous le jouer maintenant. Mais quand je serai prêt, ce sera avec plaisir ! » Il pense qu'il lui faut encore une semaine d'étude. En ce qui concerne les champignons flûteurs, très intéressé par leur bizarrerie, il pense qu'identifier un accord majeur, même au sein de la cacophonie, devrait être « dans ses cordes ».

Mais ses luths ont besoin de nouvelles frètes. (On appelle ainsi les petites barres posées transversalement sur le manche, facilitant le toucher des notes.) Et son père affirmait que pour faire une bonne frète, rien ne vaut un tuyau de plume de

mégarou – un oiseau vivant au sud de la Mélurnée, dans les marais des Bas-de-landes.

Concrètement, Tiber fait alors la proposition suivante. Que les voyageurs lui rapportent des plumes de mégarou (il indique le diamètre souhaité). Pendant ce temps, il se consacre à mettre au point la Grande Ouverture. Au retour des voyageurs, il change les frètes de son instrument, puis il les accompagne dans la forêt des Songes identifier les bons champignons flûteurs. Il sera par ailleurs à leur disposition pour interpréter quand ils le désirent, et où qu'ils le désirent, la Grande Ouverture pour Luth.

Tiber est formel quant aux Bas-de-landes. Il n'a jamais vu lui-même de mégarou ; mais son père s'est rendu une fois dans les Bas-de-landes et en a rapporté les plumes souhaitées. (Renseignement d'importance capitale pour la propre quête des voyageurs !) Il ne demande pas autre chose. L'argent ne l'intéresse pas (la proposition le vexera même). Et s'il n'accompagne pas les voyageurs directement, c'est que la paix de son île lui est indispensable pour mettre la Grande Ouverture au point.

Et finalement, si le « courant » passe entre lui et les voyageurs (ce qui ne dépend que de ces derniers), il s'avouera même heureux de pouvoir les aider. « Ah ! soupire-t-il, si je pouvais moi-même recevoir de l'aide dans ma propre quête de la dame de mes songes !... »

Cela dit, et si tout le monde est d'accord, ne restera plus qu'à attendre le retour de l'Eponge.

La tempête

A l'heure de la Couronne, les nuages s'amoncellent dans le ciel et le vent fraîchit. Des rafales apportent bientôt la pluie. Au loin, le tonnerre gronde. Dans la tour, où tout le monde a dû se réfugier, il fait presque noir (Tiber ne possède aucun moyen d'éclairage et se couche dès qu'il fait nuit). Puis des éclairs apportent de brèves illuminations. La pluie s'écrase

aux carreaux des fenêtres, les boiseries grincent. Entre chaque coup de tonnerre, on entend mugir le vent. Aussi soudaine que violente, c'est la tempête.

A l'heure de la Lyre, l'orage a cessé, mais la mer est toujours grosse, et les voyageurs peuvent se dire que Boulet aura sûrement du retard, à supposer même qu'il vienne ce soir. Il a dû se réfugier au port. Peu inquiet, comme si les tempêtes étaient choses fréquentes, Tiber leur propose alors l'hospitalité pour la nuit. Après un maigre repas de chou cru (il n'y a plus de bois pour le feu, et Tiber refuse que l'on brûle ce qui reste de la barque – on ne brûle pas un vaisseau des Kerlidan ! –, les voyageurs peuvent s'installer où ils veulent pour la nuit, c'est-à-dire «camper» dans la tour, car il n'y a rien pour leur fournir un lit.

L'attente

Boulet ne reviendra pas, ni ce jour-là, ni aucun autre. Surpris par la tempête, il a vainement tenté de regagner le port et l'Eponge a sombré corps et biens. D'autres pêcheurs ont subi le même sort ; et à Mnoelnog, on se soucie davantage du sort de leurs veuves que de celui des voyageurs, à supposer que l'on soit au courant de leur escapade à Kerlidan. Personne ne songera donc à venir les récupérer.

Au gardien des rêves de mettre en scène la longue attente des voyageurs, entrecoupée de faux espoirs, jusqu'à ce qu'ils

doivent se rendre à l'évidence : ils sont bel et bien naufragés. L'inquiétude gagne également Tiber de Kerlidan : si l'île peut à peine nourrir deux personnes, que dire de quatre ou cinq de plus ?

Confirmation. Un haut-rêvant peut tenter Miroir ou Harpe d'Hypnos sur la personne de Boulet. Il n'y aura pas de réponse (quoique les points de rêve soient tout de même dépensés). Une seule explication à cela : Boulet a changé de rêve – ou est mort, ce qui revient au même. En l'absence de ces rituels, un morceau d'épave peut finir par être drossé sur la plage, portant inscrit : L'Eponge, dissipant le dernier espoir.

Une solution. Il ne semble pas y en avoir. Ce qui reste de la barque de Kerlidan ne tiendrait pas la mer dix minutes et est par ailleurs insuffisant pour construire un radeau. Il n'y pas un arbre dans l'île, pas l'ombre d'un autre bout de bois. Aller chercher du secours à la nage ? Un bon nageur peut parcourir 5 km. Mais prendra-t-il le risque de défier les gou-lugres ?

Faire ainsi durer l'attente (peut-être deux ou trois jours) jusqu'à ce que les voyageurs soient sur le point de tenter leur va-tout, c'est-à-dire forcément quelque chose de déraisonnable, utiliser l'épave, nager, etc. « Il y a peut-être une dernière solution... » déclare alors le vidame de Kerlidan.

Le souterrain

Au fond de la crypte, un passage secret défend l'accès d'un escalier qui continue de descendre toujours plus bas dans le sous-sol de l'île, pour aboutir à l'entrée d'un souterrain. Celui-ci, tunnel creusé sous le fond de la mer, serait censé mener quelque part sur le continent. Tiber a vu l'entrée du souterrain, que son père lui a montrée autre-

fois, mais de même que ce dernier, il ignore où il va effectivement, ni si même il n'est pas éboulé quelque part. L'ouvrage était censé participer aux défenses de la tour. Mais tout cela est si lointain ! Aucun document ni archive ne subsiste...

Le vidame explique qu'il a hésité à en parler, car – comprenez-vous ? – c'est un

secret ! Mais la situation étant ce qu'elle est... Il propose alors aux voyageurs de tenter de s'échapper par cette voie, lui-même se décidant finalement à les accompagner, laissant la tour à la garde de Grigor. « Je ne peux pas vous laisser aller seuls dans le souterrain de mon ancêtre, explique-t-il, car si péril il y a, moi, Tiber de Kerlidan, dernier vidame du nom, je me dois de le partager... » Les personnages devraient normalement accepter cette issue, puisqu'il n'y en a pas d'autre, et même si l'espoir est mince.

Dans l'affirmative, Tiber rassemble ses affaires, qui se réduisent à peu de choses : ses deux luths, chacun dans une housse de toile, un par épaule, son épée, sa dague, et la partition de la Grande Ouverture glissée dans l'une des housses. Il n'a rien d'autre qui vaille la peine d'être emporté. Puis après avoir recommandé à Grigor de bien laisser les passages ouverts afin de permettre leur retour, et serré le vieux serviteur sur son cœur, il annonce qu'il est prêt. Quelque chose a changé dans son regard, devenu plus vif, plus impatient, maintenant qu'il a pris son incroyable décision. « De toute façon, murmure-t-il, je ne pouvais plus rester : j'ai encore rêvé d'elle la nuit dernière... »

Et commence la descente dans la crypte, à la lumière d'un vieux bout de chandelle éconômisée en vue d'un usage exceptionnel. Espérons toutefois que les voyageurs possèdent d'autres torches ou lanternes dans leurs bagages, à défaut de quoi ils seront bientôt totalement dans le noir.

Description des lieux

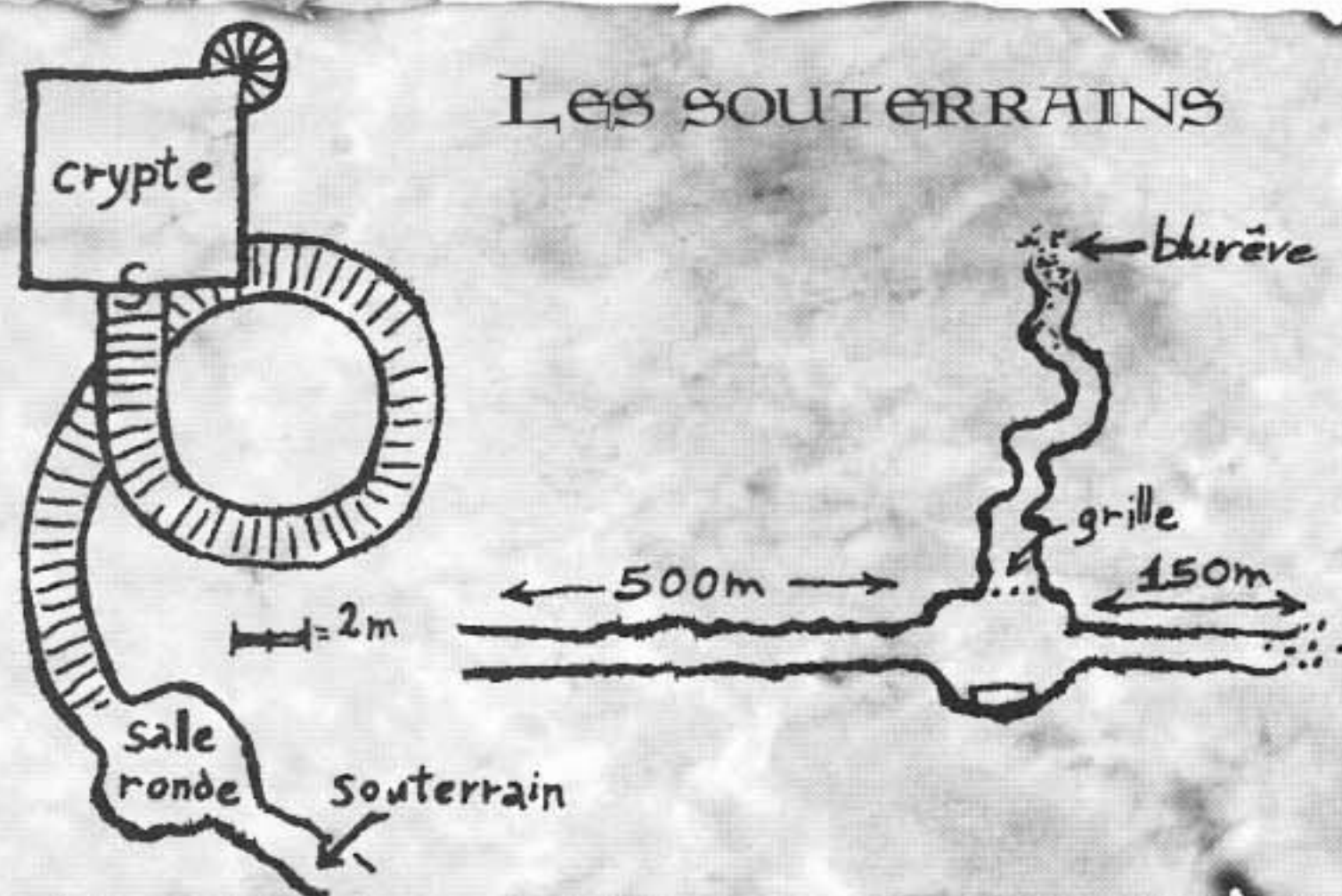
A. Crypte. Située sous la salle basse, et de même dimension, la crypte est totalement obscure. Elle était censée abriter les tombeaux des vidames, mais aucun n'y fut jamais inhumé. Le passage secret s'ouvre en pressant simultanément deux pierres mobiles de la maçonnerie. (Sans l'aide de Tiber, il faudrait VUE/ Maçonnerie à -5 pour les repérer.)

B. Escalier. Étroit, inégal et glissant, creusé dans le roc même du sous-sol, l'escalier descend en une interminable spirale (ce n'est pas un vrai colimaçon). Si un voyageur pense à les compter, il peut dénombrer près de trois cents marches. EMPATHIE/ Srv en sous-sol à -3 peut faire évaluer la dénivellée à une cinquantaine de mètres.

C. Souterrain. L'escalier aboutit à une petite salle grossièrement ronde, munie d'un banc de pierre aménagé dans la paroi. Puis commence le souterrain proprement dit, 1m50 de large sur 2 m de haut. Quoique de nombreux gravats jonchent le sol, la roche a l'air stable et le tunnel se poursuit sans étais. Il n'y a aucune humidité, mais l'air est pauvre et les flammes brûlent mal. Enfin, quoique la pente soit faible, on peut constater que le souterrain continue de descendre.

D. La grille. La pente cesse quelques cinq cents mètres plus loin (EMPATHIE/ Srv sous-sol à -3 pour évaluer cette distance), pour aboutir à une autre petite salle ronde, également munie d'un banc de pierre. A cet endroit, un second passage donne perpendiculairement dans le souterrain, mais son accès est barré par une grille de fer. Il ne s'agit pas d'une porte, mais d'une grille entièrement scellée dans la pierre. Elle est toutefois dans un état de rouille avancé. A défaut d'utiliser une transmutation élémentaire de Métal en *** pour en venir à bout, VUE/ Métallurgie à +3 peut révéler que quelques chocs bien placés devraient parvenir à rompre les barreaux les plus faibles, libérant ainsi un passage.

E. L'éboulement. Le sol du souterrain est maintenant plat, mais de plus en plus jon-





ché de gravats. VUE/ Srv sous-sol à zéro révèle par ailleurs d'inquiétantes fissures dans le plafond. Puis 150 m après la salle, le passage est totalement obstrué, du sol au plafond, la roche ayant cédé. Et aucune compétence n'est nécessaire pour voir qu'il ne faudrait pas beaucoup chatouiller l'éboulis pour que celui-ci continue de se propager sur la tête même des voyageurs.

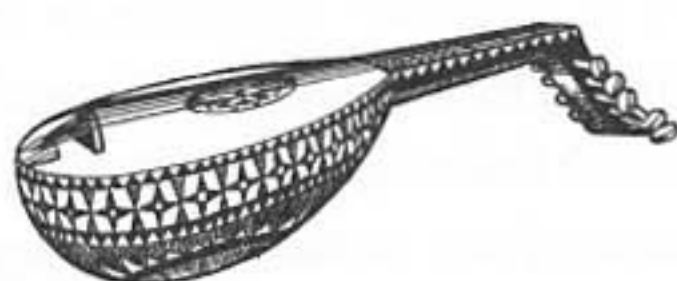
F. Le blurêve. De l'autre côté de la grille, le second souterrain se montre bientôt irrégulier, avec un sol inégal et des anfractuosités dans les parois, comme si c'était davantage un boyau naturel qu'une galerie excavée. Puis d'étranges manifestations commencent à se produire : assourdissement des sons, diminution des flammes, impression de flou brumeux. Si les voyageurs ont déjà traversé le blurêve, ils en reconnaissent immédiatement les symptômes. A défaut, réussir INTELLECT/ Légendes à -5 pour savoir de quoi il s'agit (voir les Règles).

Vers un autre rêve

Les voyageurs vont-ils s'enfoncer dans le blurêve ou tenter de débayer l'éboulement ?

Le choix est leur. Mais la seconde option ne peut mener qu'à la catastrophe. Au gardien des rêves de le faire comprendre avec doigté, un nouvel effondrement pouvant causer quelques blessures sans gravité. Puis si les personnages s'entêtent... que le souterrain soit leur tombeau !

De fait, et bien qu'ils l'ignorent, traverser le blurêve est la seule solution. Dans le rêve d'arrivée, ils pourront non seulement se procurer du miel d'abeille verte et du jus de carnadine, mais également le moyen de regagner le continent, une fois revenus à l'île de Kerlidan.





4. Pour un peu de miel

Où la fortune sourit aux voyageurs : de l'autre côté du blurêve, le miel abonde, les abeilles sont vertes, et dans la forêt voisine, les écureuils sont coquets. Mais leur suffira-t-il de se servir ? Une voyageuse a été dépouillée de tous ses biens par les bandits qui contrôlent la région. Les voyageurs lui viendront-ils en aide ? Une action chevaleresque autant que profitable : récupérer son stylet magique capable de lancer le sort de Barque de rêve pourrait assurer leur retour de Kerlidan.

Le BLUREVE

Bientôt la flamme des lumières s'éteint tout à fait, un flou crépusculaire entoure les personnages, tandis que des phosphènes bleus scintillent à la périphérie de leur champ visuel, le son ne porte plus, il faut hurler pour se faire entendre. Autour d'eux, les perspectives ont également changé : ils ne sont plus dans un tunnel, mais au sein d'une immensité vide et sans repère. Une seule chose à faire : marcher droit devant. C'est alors qu'une sorte de tour apparaît au loin, émergeant progressivement du flou. Cylindrique, trapue, presque aussi large que haute, la silhouette est coiffée d'un toit conique. Plus tard, à Kamarude, les voyageurs découvriront que les ruches

du village ont exactement cette forme et que c'est en fait une ruche qui marque l'entrée de cet autre rêve. Pour l'instant, s'ils se retournent et regardent en arrière, ils découvrent une seconde tour, apparemment plus proche. De forme carrée, elle n'est pas sans ressembler à la tour de Kerlidan.

La connaissance du blurêve permet de savoir que celui-ci possède ses entrées. C'est par la tour carrée que les voyageurs viennent de déboucher dans la plaine vide du blurêve. S'ils y retournent et pénètrent dans l'ouverture située à sa base, ils se retrouveront dans un tunnel, toujours plongé dans le blurêve, puis celui-ci s'estompant bientôt, ils retrouve-



ront la grille rouillé du souterrain de Kerlidan. L'autre «tour» est pareillement une entrée (ou une sortie). Etant la première chose que les voyageurs découvrent, il est probable qu'ils y dirigent leurs pas.

Toutefois, au choix du gardien des rêves, d'autres éléments de repère peuvent apparaître à mesure que les voyageurs progressent : silhouette de moulin, arbre pétrifié, colonnades, etc. Ce sont autant d'entrées menant vers d'autres rêves. Le problème est que les voyageurs peuvent choisir de s'y diriger plutôt que vers la ruche. Si cela était, il faudrait improviser le rêve d'arrivée ; mais ce peut-être l'occasion d'intercaler un autre scénario sans aucun rapport avec cette aventure. Après tout, les voyageurs voyagent...

Le véritable intérêt de faire apparaître d'autres éléments de repère est de compliquer un peu le retour, quand les personnages chercheront à retrouver la tour carrée qui marque l'entrée du rêve de Kerlidan et de la Mélurnée. Ne pas oublier, en effet, que tout n'est que distorsions dans le blurêve, distances et perspectives s'altérant sans cesse à mesure que l'on avance. Ainsi, la ruche qui est le but actuel peut tout d'un coup paraître reculer, prête à se fondre dans le flou, pour réapparaître beaucoup plus proche, reculer à nouveau, etc., jouant avec les sens et les nerfs des voyageurs.

Les blurettes

La connaissance du blurêve permet également de savoir qu'il est dangereux d'y crier, de s'y arrêter ou d'y faire demi-tour, ces actions ayant toutes les chances d'attirer des *blurettes*, les entités de cauche-

mar propres au blurêve, pouvant avoir n'importe quelle forme, mais toujours agressives. Au gardien des rêves de juger s'il doit en apparaître. Si c'est le cas, elles auront l'apparence de goulugres gris, semblant nager dans le flou ambiant comme des poissons dans l'eau. Les blurettes fonctionnent exactement comme les autres entités de cauchemar incarnées. (Se souvenir par ailleurs qu'aucune magie ne fonctionne dans le blurêve, et que tout objet qui quitte le contact d'un personnage, comme un objet posé à terre ou un projectile lancé, disparaît instantanément et à jamais.)

Blurettes goulugres

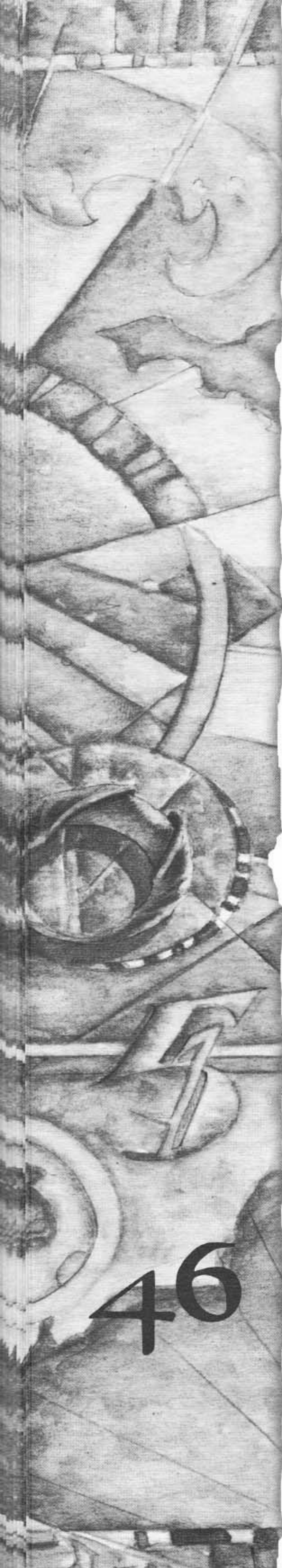
TAILLE	10	Endurance	21
REVE	13	+dom	0
Niveau	+2		
Attaque	11 niv +2	init 7	+dom +2
Esquive	12 niv +2		

Au gardien des rêves de déterminer leur nombre, le but n'étant pas d'exterminer prématurément les personnages. Trois entités pour six voyageurs (Tiber compris) semble une bonne mesure.

La sortie

Après avoir eu l'impression de marcher une éternité, les voyageurs se rapprochent enfin de la tour trapue. Une ouverture bée à sa base, donnant sur un tunnel. Encore un effort et le blurêve s'estompe. Puis l'on se retrouve dans le noir.

La flamme d'une nouvelle torche révèle une grotte, apparemment naturelle, où donnent deux boyaux. Un brouillard gris-bleu stagne dans l'un d'eux (le blurêve par où l'on vient d'arriver), l'autre, plus tortueux, monte progressivement et mène on ne sait où – mais les voyageurs



n'ont pas vraiment le choix. La pente est forte, avec çà et là des sortes de marches inégales. Enfin, on finit par percevoir une faible clarté, provenant de tout en haut. La lumière du jour ?

Un orifice donne bel et bien sur l'extérieur, mais il est en partie masqué par des branchages, fragile barricade de tiges et de feuilles. Ces dernières, encore bien vertes, indiquent que le dispositif est

ELSALIS

Elsalis est une voyageuse solitaire, non par goût, mais parce que les aléas du voyage l'ont privée pour un temps de compagnons. Elle est âgée de vingt-trois ans et chemine au gré des rêves depuis bientôt quatre. Physiquement, c'est une fille de taille moyenne, plutôt bien faite, avec de longs cheveux bruns bouclés et des yeux bleu clair. Moralement, c'est une voyageuse avant tout. Née campagnarde, elle a passé son enfance dans une ferme, et toute petite, elle savait déjà que plus tard elle serait voyageuse. Ses rêves ne lui parlaient que de cela, des rêves si vifs que sa vie à la ferme lui paraissait d'autant plus morne. Aujourd'hui, le voyage remplit toute sa vie. Elle n'a ni but ni quête, elle ne peut simplement pas rester en place. Aussi intéressante soit la contrée où elle se trouve, ce qu'il y a derrière l'horizon lui semble toujours plus attirant. Au fil du voyage, elle a appris une foule de choses indispensables à la survie, comme par exemple manier la dague, moitié par la pratique, moitié par les souvenirs de ses rêves. Elle a traversé des déchirures et connaît les principes du blurêve. Ses compagnons de voyage furent parfois des haut-révants. L'un d'eux, Esteban, dont elle ne parle jamais sans émotion, lui fit même cadeau d'un petit stylet d'argent capable de lancer un sort rien qu'en le pointant sur l'eau : une barque de rêve. Elle ignore ce qu'est devenu Esteban. Un beau matin, elle s'est réveillée *ailleurs*, et aucun de ses compagnons n'étaient plus là.

Elle est arrivée dans la région il y a une dizaine de jours, après avoir traversé de

récent. De l'autre côté, on entend comme le bruit d'une cascade. Un discret coup d'œil à travers les branchages révèle une caverne en demi-cercle, dont le «diamètre» (environ 4 m) est entièrement ouvert à la lumière du jour. C'est ici le petit matin, l'heure du Vaisseau. Encore noyée dans la pénombre, une jeune femme gît sur le sol, enveloppée dans une couverture.

hautes collines. Du moins le pense-t-elle : toute cette période est engluée dans le flou du gris rêve. Sa première surprise fut de découvrir que dans la plaine, les abeilles étaient vertes, c'est-à-dire rayées de noir et de vert clair. Puis elle aperçut les toits du village de Kamarude et ses rangées de ruches. Elle en était à se demander comment obtenir du miel sans se faire piquer quand trois hommes apparurent, vêtus de cuir et armés d'épées, pas des villageois, mais pas des voyageurs non plus : aucun n'avait de bagages. A leur façon de la lorgner, elle fut tout de suite sur ses gardes et voulut refuser leur invitation de les suivre à la taverne, malgré sa soif et sa faim. Puis elle n'eut pas le temps de tirer son arme, un coup sur la tête la fit sombrer dans l'inconscience.

Revenue à elle, elle se retrouva dépouillée de toutes ses affaires, vêtements et bagages, dans une petite chambre sans fenêtre avec un grabat pour tout mobilier. Un autre homme apparut bientôt, un certain Slivar, visiblement le chef, grand, fort, avec quelque chose du Groin dans son faciès de brute. Malgré ses dénégations, il l'accusa d'être une voleuse de miel, et se jetant sur elle, entreprit de lui montrer comment il traitait de telles voleuses... Racontant son histoire, Elsalis jettera alors un voile pudique sur les moments qui suivirent, puis sur les journées de sa détention, un cauchemar permanent. Elle entendit plusieurs fois d'autres cris de femme, de l'autre côté de la cloison, lui indiquant qu'elle n'était pas la seule à subir ces conditions.

La plupart du temps, c'était un certain Badour qui lui apportait ses repas, un garçon de vingt ans, aussi grand et fort que Slivar, mais étrangement timide, osant à peine la regarder, et pour tout dire un peu niais. Elle réussit à en tirer des renseignements. Et c'est ainsi qu'elle comprit que Slivar et sa bande étaient des aventuriers (des bandits) qui étaient tombés sur le village et en exploitaient les habitants, vendant à leur place le miel des abeilles vertes aux marchands de la cité voisine, un miel d'une grande valeur. Les bandits n'étaient que six, Slivar et Badour compris, mais les villageois, gens paisibles et peu combatifs, étaient trop terrorisés pour oser se rebeller, sans parler des représailles, surtout sur la personne des femmes...

Son plan d'évasion était faible, mais la chance voulut qu'il réussisse. Un soir, elle joua la comédie à Badour, lui faisant croire qu'elle était malade, gémissant et se tordant de convulsions sur le grabat comme aux affres de l'agonie. Ainsi qu'elle l'espérait, le garçon laissa tomber le repas qu'il apportait et, bouleversé, courut chercher de l'aide sans verrouiller la porte derrière lui. Arrachant une couverture au lit pour s'en draper, elle bondit dans le couloir. Une autre porte, ouverte, donnait dans une cuisine, vide d'occupants, et dont la fenêtre était ouverte. La prisonnière s'y propulsa littéralement et se retrouva dehors. Paniquée à l'idée d'être rattrapée, elle courut alors comme elle n'avait jamais couru. Le soir tombait sur le village. Elle repéra les collines, et hors de tout sentier, griffée par les buissons, ne s'arrêta que lorsqu'elle ne put plus supporter la douleur de ses pieds nus.

Un ruisseau coulait à proximité. Elle s'y rafraîchit un moment, puis, plus lentement, entreprit d'en remonter le cours. La lune s'était levée, dévoilant un paysage accidenté. C'est ainsi qu'elle se retrouva devant un escarpement rocheux d'où le ruisseau s'écoulait en cascade. Non loin, la lune lui révéla une sorte de caverne, largement ouverte sur l'extérieur. Ce n'était pas une très bonne cachette, mais elle était trop épuisée pour chercher mieux, et cela protégerait au

Elsalis

née à l'heure de la Sirène, 23 ans, 1m70, 63 kg, brune, yeux bleu clair, beauté 11.

TAILLE	09	VOLONTE	13	VIE	12
APPARENCE	11	INTEL	11	ENDURANCE	25
CONSTIT	14	EMPATHIE	14	+dom	0
FORCE	10	REVE	13	Protection	0
AGILITE	12	CHANCE	13		
DEXTERITE	12	Mêlée	11		
VUE	13	Tir	12		
OUÏE	12	Lancer	11		
ODO-GOUT	11	Dérobée	12		
Dague	niv +3	init 8	+dom +1		
Corps à corps	niv 0	init 5	+dom (0)		
Esquive	niv +3				



Bricolage, cuisine 0/ Course, Escalade, Saut +1/ Discrétion, Vigilance +3/ Equitation +2/ Srv Cité, extérieur +3/ Chirurgie, Natation +3/ Botanique -2/ Zoologie -4/ Légendes, Ecriture +1.

Quand les voyageurs la découvrent, Elsalis souffre de multiples contusions mais d'aucune blessure véritable. Il lui manque toutefois 2 points de vie (et 4 d'endurance). Pour toute possession : une couverture déchirée.

moins ses arrières. C'est alors qu'elle se rendit compte qu'un boyau donnait dans le fond de la caverne, et sa panique ressurgit. Qu'y avait-il au fond de ce passage ? Une bête fauve ? Quoiqu'elle reconnût par la suite que son idée était puérile, elle entreprit de boucher l'orifice avec des branchages et des tiges de buissons qu'elle arracha tant bien que mal. Son idée était que, si quelque bête surgissait, l'écroulement de la barricade aurait au moins pour utilité de la réveiller avant qu'il ne soit trop tard. Là dessus, frissonnante dans sa couverture déchirée, elle se roula en boule et s'endormit. C'est dans cette même posture que les voyageurs la découvriront au petit matin.

Réactions

La barricade jouant son rôle, Elsalis s'éveillera en sursaut à l'approche des voyageurs, et toute panique ressurgie, tentera de s'enfuir. Ses pieds meurtris ne la porteront toutefois pas bien loin... Au gardien des rêves de régler la rencontre selon les propres réactions des voyageurs. Faire tout de même en sorte que le contact puisse avoir lieu. Ne pas oublier non plus de jouer le rôle de Tiber : sa déception en découvrant le visage de l'inconnue, ses yeux bleu clair, alors que vue de dos, avec sa chevelure brune, il avait

d'abord cru qu'elle pourrait être la dame de ses songes.

Finalement rassurée d'avoir affaire à de vrais voyageurs, Elsalis raconte son histoire, sa détention, les sévices subis, le peu qu'elle sait sur la bande de Slivar. Elle pense que le village ne devrait pas être à plus de 5 km, dans la plaine. Puis la colère l'emporte sur l'abattement : elle est nue ou presque, ils lui ont tout pris, elle veut se venger.

L'appât. Il est probable que les voyageurs lui proposent spontanément leur aide. Ce sera en tout cas le choix du chevaleresque Tiber, outré que l'on ait pu ainsi traiter une dame. Si c'est le cas, Elsalis ne parlera pas d'emblée de son stylet magique, et plus tard la surprise n'en sera que plus grande. Inversement, la voyageuse révélera son existence en même temps que son grand désir de le récupérer. Ce

devrait être un appât suffisant pour motiver les voyageurs.

Survie. Elsalis est affamée. Or les voyageurs n'ont sûrement plus beaucoup de provisions après leur attente dans l'île et le sont peut-être également. Ils peuvent tenter de chasser, mais une visite au village pourrait, parallèlement, être une simple question de survie.

Cela dit, c'est aux voyageurs de choisir leur plan d'action : foncer directement, commencer par une reconnaissance des lieux, etc. Elsalis leur fera confiance, et à moins que le plan ne soit exagérément stupide, acceptera le rôle prévu pour elle, vraisemblablement de rester cachée en arrière, mais peut-être de servir d'appât pour attirer la bande dans une embuscade. Démunie comme elle est, elle est peu à même d'être très active.

KAMARUDE

Situé dans une plaine entre deux chaînes de collines, au nord et au sud, et une grande forêt à l'est, Kamarude est un village isolé. Au nord, où se trouvent les voyageurs, les collines escarpées sont les contreforts des Monts Perpétuels, montagnes supposées sans fin. A l'est, la forêt d'Eskabeth doit son nom à la supposée cité qui se trouverait au-delà. On y trouve des carnadines et des écureuils coquets, mais c'est aux voyageurs de le découvrir. Au sud, les Collines Pâles sont des dunes sablonneuses couvertes d'une herbe de plus en plus rare, annonciatrices d'un vaste désert. La seule civilisation se trouve à l'ouest, où une route empierrée relie le village à la cité de Sabredor, distante d'une centaine de kilomètres. C'est de là que, tous les deux mois, des marchands viennent acheter le précieux miel et vendent en contrepartie des denrées indispensables au village (tissus, cuir, outils).

Les environs

Kamarude se trouve à 5 km au sud du point d'arrivée des voyageurs, niché dans

une boucle du Muzar, un ruisseau de 7 m de large. C'est ce même ruisseau qu'Elsalis a rattrapé dans sa fuite et qui forme la cascade près de la caverne. Les voyageurs peuvent atteindre le village en le suivant (compter alors 8 km à cause de la boucle). La caverne se trouve à l'ouest du Muzar (sur sa rive droite). Toute cette partie nord n'est pas cultivée car trop accidentée. Arbres et fourrés s'y succèdent, permettant d'approcher de la lisière du village en restant à couvert. Plus au nord, le Muzar peut être traversé à gué, notamment près de la cascade. Autour du village, il fait par contre 2 m de profondeur, ce qui justifie la présence des ponts. Ce n'est qu'au sud et à l'est, dans la plaine proprement dite, que les terres sont cultivées, essentiellement de blé dièze. A ces endroits, le village est bordé par les rangées de ruches qui forment sa principale richesse.

Les abeilles vertes (rayées de noir et de vert clair) butinent principalement les *bellazures*, des fleurs bleues au parfum très suave, poussant en grappes nombreuses

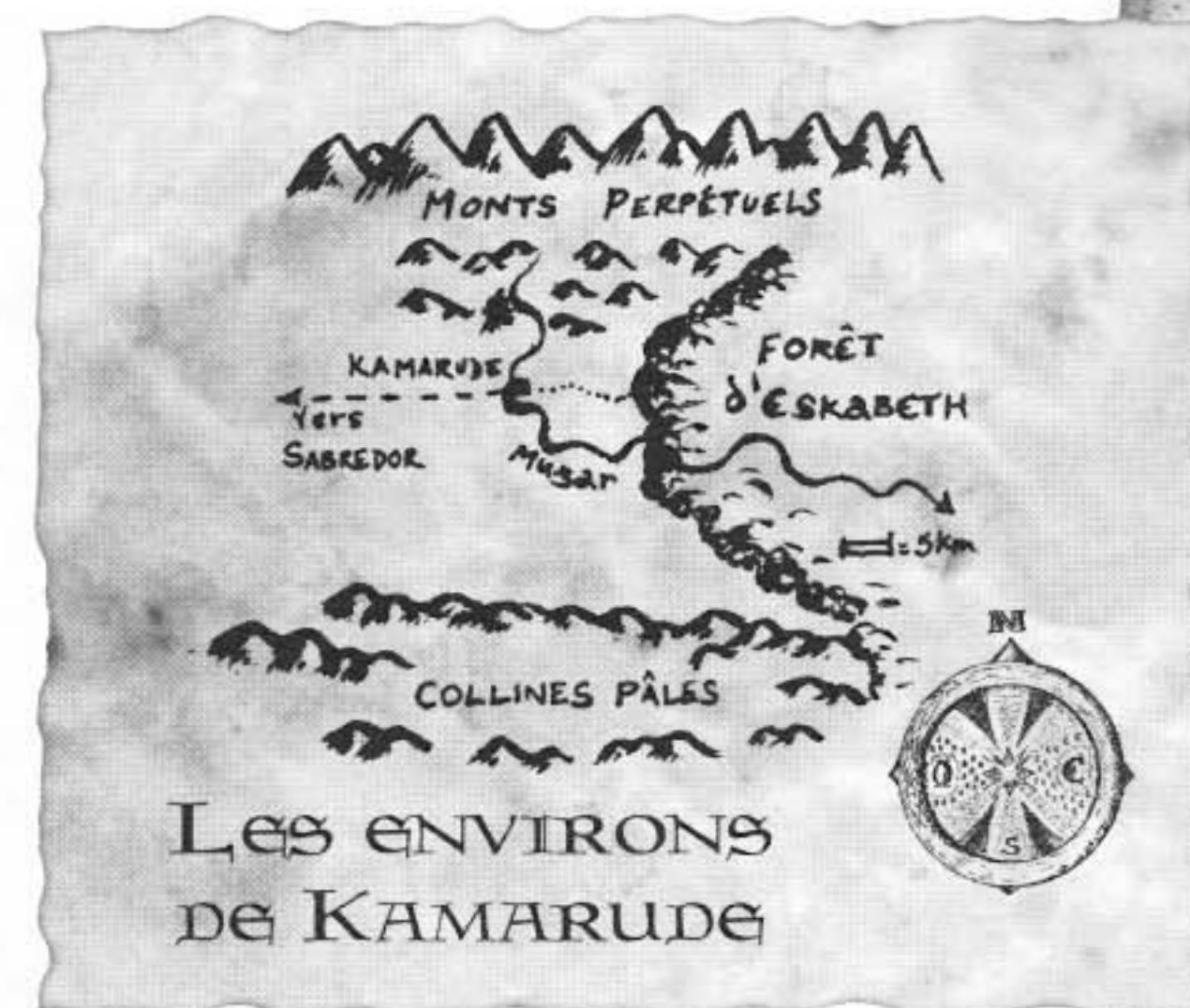
sur des buissons pouvant atteindre 3 m (INTELLECT/ Botanique à -4). Les bellazures sont présentes au nord du Muzar, parmi les autres buissons, mais sont surtout cultivées dans le village, tout autour des maisons.

Le village

Kamarude compte une vingtaine de maisons de pierre couvertes de tuiles. Toutes sont basses et d'un seul niveau. Des jardins potagers les entourent, et principalement des buissons de bellazures. L'air parfumé résonne d'un continuel vrombissement : il y a des abeilles partout.

1. Taverne de la ruche. Tenue par Irelka, une femme de 40 ans particulièrement bien en chair, c'est là que se réunissent (ou se réunissaient) les villageois devant un bol d'hydromel, la seule boisson alcoolisée du village (force -5, 20 cl, 2d).

2. Place. Devant la taverne s'étend la place du village, une pelouse carrée de 20 m de côté, ombragée en son centre par un magnifique noyer. La corde à nœud cou-



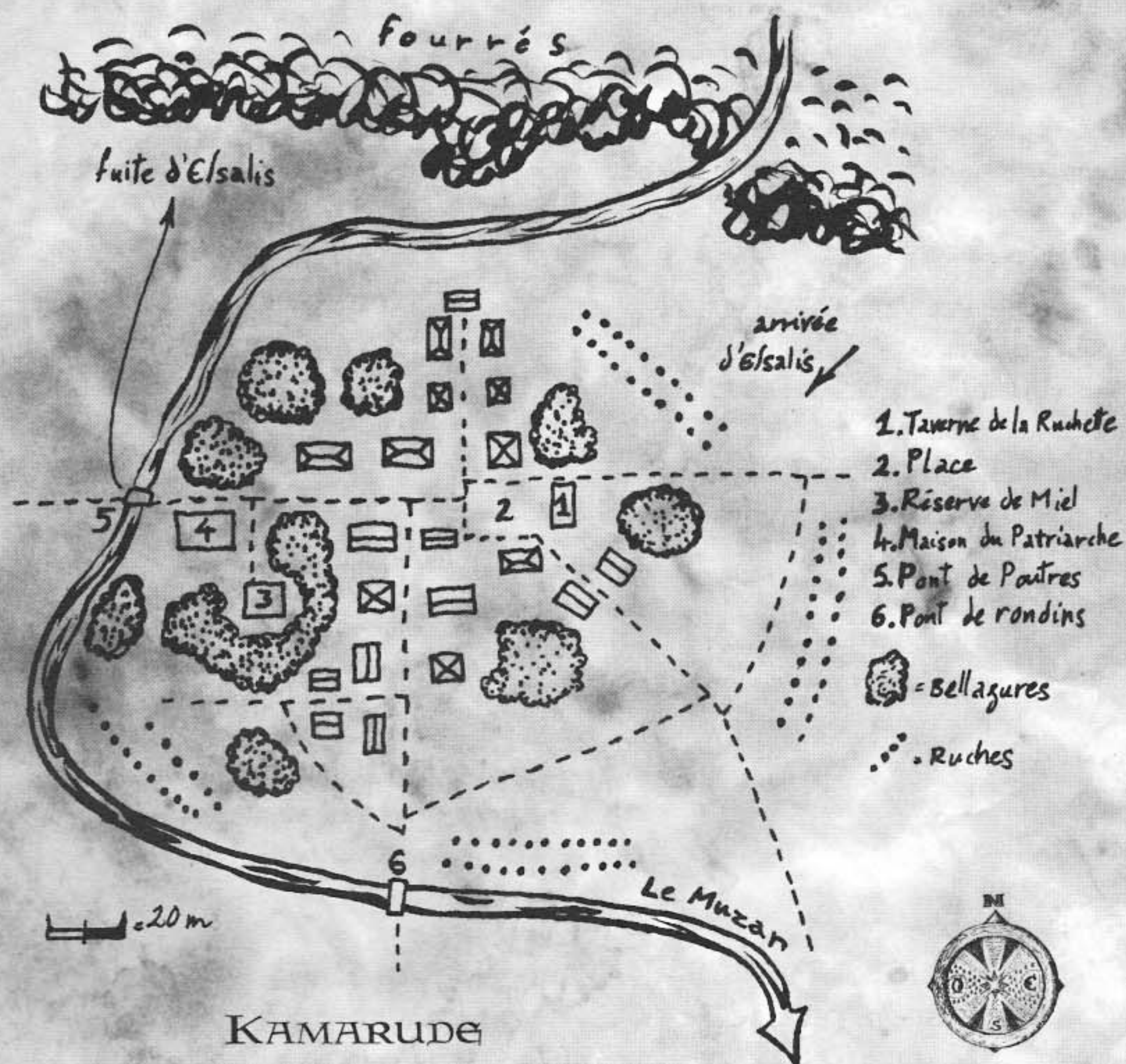
lant qui pend de sa branche maîtresse lui donne toutefois un air sinistre.

3. Réserve de miel. Petit hangar contenant une vingtaine d'amphores de terre cuite, où tout le miel du village est remis en attendant la prochaine venue des marchands. Le hangar est verrouillé (difficulté -3) et Slivar en conserve la clé sur lui.

4. Maison du patriarche

C'est désormais la maison des bandits, voir ci-dessous.





5. Pont de poutres. Le pont ouest est constitué de poutres équarries et permet le passage d'un chariot avec ses 3 m de large.

6. Pont de rondins. Le pont sud, constitué de rondins, fait 2 m de large et dessert les champs au-delà de la boucle.

La maison du patriarche

C'est là qu'Elsalis fut emprisonnée et que son équipement se trouve toujours. Autrefois propre et bien tenue, la maison du patriarche est aujourd'hui saccagée. Nombre de meubles et d'ustensiles sont brisés, et des ordures jonchent partout le sol.

1. Cuisine. Pièce spacieuse, dotée d'unâtre, servant aussi de salle de séjour. Badour y dort sur des couvertures à même le sol.

2. Bureau. C'est là que le patriarche tenait les comptes du miel produit par le village, afin que chacun reçoive son dû lors des ventes globales, et d'une manière générale exerçait son ministère de chef du village. Les bandits ont brûlé les archives, et la pièce sert maintenant de chambre à trois d'entre eux. Ils y dorment dans des lits réquisitionnés chez d'autres villageois.

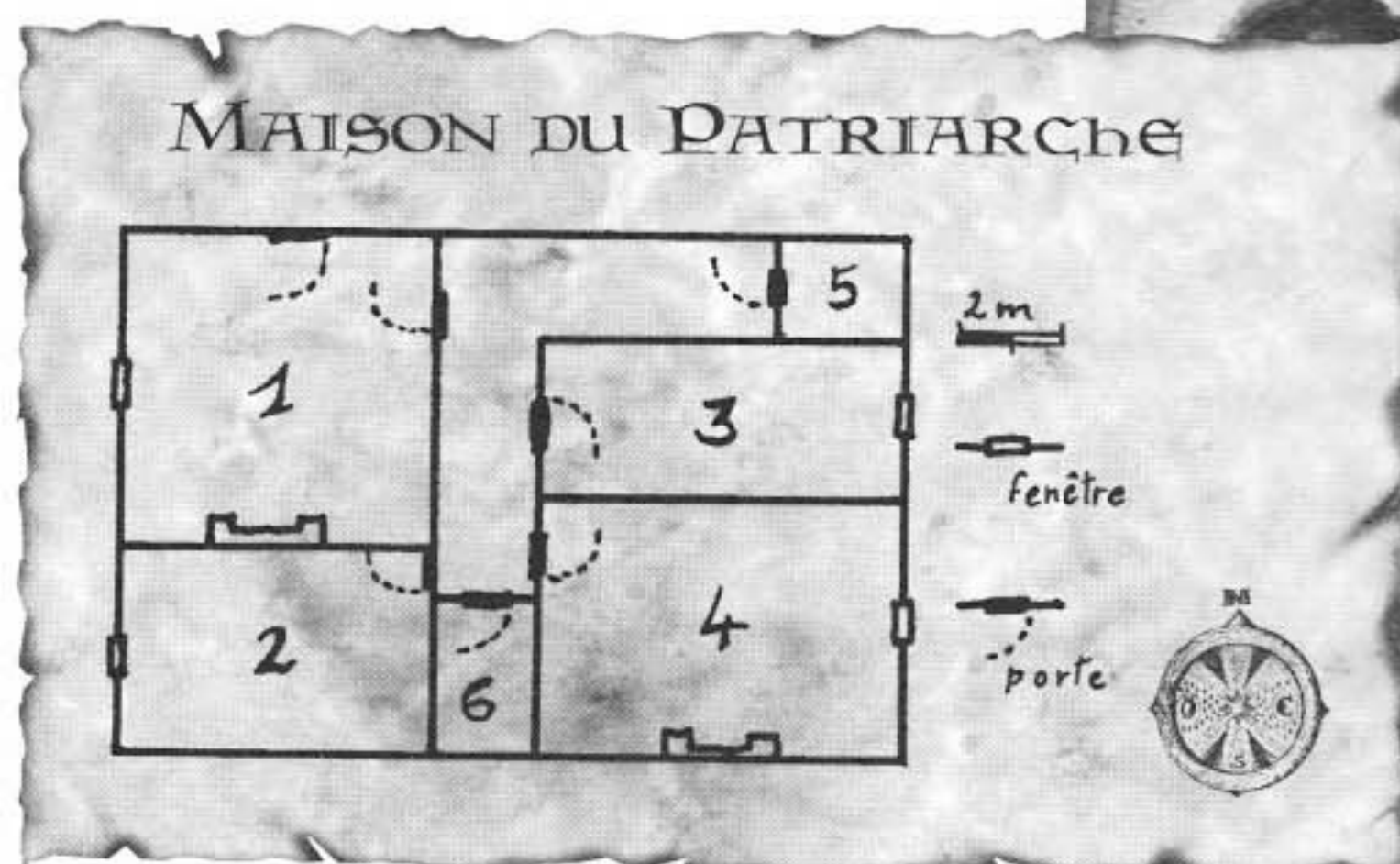
3. Chambre. Autrefois destinée à loger les marchands de passage, la chambre est maintenant occupée par Dirod, le second de Slivar. Aussi lubrique que son chef, il y couche rarement seul, et c'est de là que provenaient les autres cris entendus par Elsalis.

4. Chambre du patriarche. Belle chambre également dotée d'unâtre, servant maintenant de quartiers à Slivar.

Comme les autres, la pièce est dans un désordre repoussant.

5. Cachot d'Elsalis. C'est là que fut emprisonnée la voyageuse, dans ce qui était une ancienne réserve.

6. Réserve. La seconde réserve joue toujours ce rôle. Les affaires d'Elsalis y sont enfermées, de même que le coffre du patriarche contenant encore le produit de la dernière vente de miel.



LES BANDITS

Lorsque des voyageurs, individuellement peu scrupuleux, se retrouvent à voyager ensemble, le groupe ainsi formé a toutes les chances, exponentiellement, d'être encore moins scrupuleux. Telle est grosso modo la genèse de la bande de Slivar. De coup facile en coup plus risqué, ils se sont fait une spécialité de voyager lentement, mais fructueusement. En vérité, ils ne comptent pas s'éterniser à Kamarude. Leur plan est d'attendre la prochaine venue des marchands, de négocier le miel ou d'attaquer directement ces derniers, tout dépendant des forces en présence, puis de disparaître pour mener la belle vie quelque temps, à Sabredor par exemple, avant de retenter autre chose.

La bande comprend six hommes : Slivar (le chef), Dirod (son second), Akast, Sult, Nokham, et Badour (le plus jeune). Slivar et Dirod sont les plus sanguinaires. Non contents de voler, ils aiment opprimer, faire sentir leur pouvoir, montrer qu'ils sont les maîtres, sans oublier les femmes qui ne leur plaisent vraiment que quand elles hurlent de terreur. A leur façon, ce sont des Groins (Slivar en a d'ailleurs le faciès), sauf qu'ils sont plus intelligents et beaucoup plus efficaces.

Kamarude fut pour eux une proie facile. C'était peu après le dernier passage de marchands, le produit de la vente du miel étant encore dans le coffre du patriarche. Comme à chaque fois, le village était en fête, la plupart des villageois rassemblés à la taverne. Les bandits s'y attablèrent à

leur tour, prétendant comme à l'accoutumée être de simples voyageurs. Rien n'aurait pu se passer si un villageois n'avait eu un mot malheureux : « Le cours du miel est monté à 3 sols la livre, dit-il, et il devrait y avoir pas loin de 200 sols dans le coffre du patriarche ! » Ce fut suffisant pour tout déclencher. Après s'être aimablement fait expliquer comment fonctionnait le commerce du miel et souligner que c'était la grande richesse du village, ils jetèrent bas les masques et tirèrent leurs épées. La résistance fut dérisoire.

Pour bien montrer qu'ils étaient désormais les maîtres, ils pendirent quelques récalcitrants aux branches du noyer de la

Slivar et Dirod

SLIVAR, né à l'heure du Serpent, 32 ans, 1m82, 78 kg.

DIROD, né à l'heure du Vaisseau, 30 ans, 1m80, 76 kg.

TAILLE	12	VOLONTE	12	VIE	13
APPARENCE	11	INTEL	10	ENDURANCE	26
CONSTIT	14	EMPATHIE	10	+dom	+1
FORCE	14	REVE	10	Protection	2
AGILITE	12	CHANCE	11		
DEXTERITE	11	Mêlée	13		
VUE	10	Tir	10		
OUÏE	10	Lancer	12		
ODO-GOUT	06	Dérobée	10		
Epée bâtarde	niv +4	init 10	+dom +5		
Dague	niv +4	init 10	+dom +2		
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (+1)		
Bouclier	niv +4				
Esquive	niv +4				

Course, Saut, Escalade +3/ Discrétion 0/ Vigilance +4.

Slivar et Dirod ne portent pas en permanence leurs boucliers sur eux. Au gardien des rêves de juger s'ils les ont au moment du combat.



Les bandits

AKAST, né à l'heure du Faucon, 30 ans, 1m79, 75 kg.

SULT, né à l'heure des Epées, 27 ans, 1m75, 72 kg.

NOKHAM, né à l'heure du Serpent, 27 ans, 1m77, 75 kg.

BADOUR, né à l'heure de la Lyre, 20 ans, 1m81, 75 kg.

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	12
CONSTIT	13	EMPATHIE	09	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	10	+dom	+1
AGILITE	12	Mêlée	12	Protection	2
DEXTERITE	11	Tir	10		
VUE	10	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	11		

Epée dragonne niv +3 init 9 +dom +4

Dague niv +3 init 9 +dom +2

Corps à corps niv +3 init 9 +dom (+1)

Esquive niv +3

Course, Saut, Escalade +3/ Discrétion 0/ Vigilance +2.

Seule différence, considérer que Badour n'a que 06 en VOLONTE.



place, à commencer par le patriarche lui-même, dont ils saccagèrent ensuite la maison à la recherche du fameux coffre, avant de s'y installer pour demeure. Et pour Kamarude commença l'ère de terreur qui dure maintenant depuis plus d'un mois.

Utiliser le premier jeu de caractéristiques pour Slivar et Dirod, et le second pour les quatre autres.

La fugitive

La fuite d'Elsalis a rendu Slivar furieux. Le plaisir qu'il avait à l'humilier venait précisément de ce que c'était une voyageuse, c'est-à-dire quelqu'un de plus coriace qu'une villageoise apeurée. Mais c'est aussi maintenant ce qui l'inquiète. Le fait qu'elle soit partie nue, ou presque, le rassure un peu sur ses possibilités de représailles, mais sait-on jamais ? Sa fuite à eu lieu en fin d'heure de la Lyre, tous les bandits étant à la taverne (sauf Badour). Aussitôt prévenu par ce dernier, Slivar fait se rassembler les villageois sur la place et annonce que l'un d'eux sera pendu demain soir si la fugitive n'est pas retrouvée. Par ailleurs, en punition de sa faute, Badour sera privé de sa part du butin. Sur quoi, laissant le village plongé dans un silence de mort, Slivar et ses hommes reprennent leurs libations.

Emploi du temps

Le lendemain (jour où les voyageurs découvrent Elsalis), toute la bande va dormir jusqu'à la fin de l'heure de la Sirène, pour récupérer des excès de la veille, sauf Nokham, censé monter la garde dans la cuisine. Sur quoi l'un d'eux ira commander à manger à la taverne, repas apporté à la maison par une villageoise à l'heure de la Couronne. L'après-midi se passera à surveiller le travail des villageois encore plus féroce que d'habitude, un des bandits restant toujours à garder la maison, et à l'heure de la Lyre, la pendaison annoncée aura lieu... si rien de nouveau ne s'est produit d'ici là. S'il y a lieu, utiliser un emploi du temps similaire pour le lendemain (avec nouvelle exécution le soir venu).

Les villageois

Les villageois sont consternés, mais le courage n'étant pas leur fort, ils sont également divisés. Si certains se réjouissent du tour joué à Slivar par la voyageuse, d'autres pensent qu'il faut la retrouver. Après tout, c'est leur peau à eux qui est maintenant en jeu. Les voyageurs peuvent ainsi tomber sur un petit groupe, trois ou quatre villageois armés de bâtons (la seule arme permise par Slivar) en train de battre les fourrés. Au gardien des rêves de voir comment peut tourner la rencontre en fonction du comportement des voyageurs, mais sans oublier la surprise des villageois. Ils cherchent une fille nue, solitaire, et tombent sur un groupe de personnages armés. Chat échaudé craignant l'eau froide, que doivent-ils en penser ? Une autre bande ? Des émules de Slivar ? Elsalis peut alors servir de médiatrice, tant pour les rassurer que pour les ranger finalement de son côté. Les villageois ne sont pas méchants, ils ont peur. Si on peut les convaincre que le règne de Slivar touche à sa fin, ils apporteront leur aide, à condition toutefois qu'ils ne soient pas impliqués directement tant que la victoire n'est pas acquise. Mais ils peuvent renseigner les voyageurs sur la disposition du village, l'emploi du temps des bandits, leurs allées et venues, etc.

Badour

Badour est également furieux. Il n'a jamais été méchant avec Elsalis, il pensait à lui apporter à manger, et non seulement elle s'est moquée de lui, mais le voilà privé de sa part de butin à cause d'elle. La retrouver est son affaire personnelle. Le garçon, toutefois, est plus bête que méchant, influençable à l'extrême – ce qui explique sans doute sa présence dans la bande –, et romantique à sa façon. Tandis qu'il bat les buissons de son côté, il se prend à rêver qu'au lieu de livrer la jeune femme à Slivar, il pourrait partir avec elle... Ils pourraient se marier, avoir des ruches à eux, il lui offrirait des bouquets de bellazures... Et c'est ainsi qu'il peut lui aussi tomber sur les voyageurs.

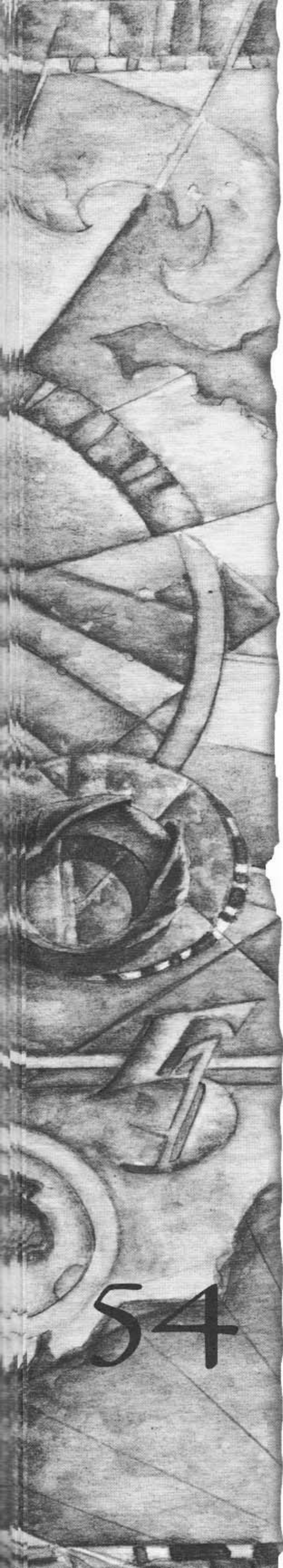
En termes de scénario, Badour est un joker pouvant être utilisé pour ou contre les voyageurs, selon la force de ces derniers, de façon à équilibrer les chances. Mais Elsalis joue pour cela un rôle essentiel : elle seule peut identifier le jeune homme, et seule sa présence parmi les voyageurs peut amadouer celui-ci, ou

inversement le déchaîner. Dans l'optique où Badour change de camp, il peut être utilisé pour attirer les autres dans une embuscade, ou tout autre plan des voyageurs. Tout cela, de même que la conversion du bandit est à jouer en pur jeu de rôle et dépend fortement de la propre réaction des joueurs. Par ailleurs, jouant le rôle de Badour, bien montrer que c'est loin d'être une lumière. Si les voyageurs l'impliquent dans un plan trop compliqué, il risque de tout faire échouer, ayant compris de travers.

L'action

Parmi tous les plans possibles, c'est une attaque nocturne qui a le plus de chances de réussir, les bandits étant surpris dans leur sommeil, mais cela signifie qu'une pendaison aura déjà eu lieu. Aux voyageurs de peser les choses. S'ils se présentent ouvertement au village, venant boire à la taverne par exemple (et à condition, bien sûr, que ce soit sans Elsalis), les bandits ne seront pas assez casse-cou pour les attaquer d'emblée, mais seront désormais sur leurs gardes.





Une autre alternative serait une investigation discrète de la maison en l'absence des bandits, évitant le hasard d'un combat tout en récupérant les affaires d'Elsalis. Mais il restera à obtenir du miel (il n'y en a pas dans la maison), soit dans la réserve (N°3), soit auprès d'un villageois complice, soit directement dans une ruche – tout cela à l'insu de Slivar. Et les voyageurs risquent de quitter ce rêve sans savoir qu'ils étaient également tout près des carnadines.

Noter qu'Elsalis penche plutôt pour une action forte – elle tient à sa ven-

geance ! – et Tiber est de son avis. Outré de ce qu'il découvre à peine sorti de chez lui, il refuse d'abandonner Kamarude à son sort : l'épée des Kerlidan a toujours été au service de la liberté ! (Prendre garde, toutefois, qu'il ne soit pas tué dans le combat, sous peine de ruiner le reste de l'histoire).

On supposera ci-après tous les bandits exterminés, à l'exception peut-être de Badour, parti sans demander son reste.

LA RÉCOMPENSE

Dans Kamarude libéré, c'est l'explosion de joie. On acclame les voyageurs, on les fête, on les drolote. Le nouveau patriarche, bientôt nommé parmi les plus vieux, les invite à séjourner au village aussi longtemps qu'ils le voudront. La maison de l'ancien patriarche, nettoyée de fond en comble, sera désormais la *maison des voyageurs*. Et tandis que l'hydromel coule à flots, la grosse Irelka de la taverne de la Ruchette se met en quatre pour préparer ses spécialités : soupe au miel, poulet au miel, pâté de miel, gâteau de miel... Il faut que la fête soit réussie.

Le coffre. Slivar avait deux clés sur lui : celle de la réserve et celle du coffre. Dans ce dernier se trouvent 180 sols en pièces d'argent, correspondant à la vente de 60 livres de miel à 3 sols la livre. Elsalis et Tiber insisteront pour ne pas toucher à cet argent, qui appartient aux villageois. Si les voyageurs se l'approprient néanmoins, non seulement les villageois seront beaucoup moins chaleureux, comprenant qu'ils n'ont fait que changer de maîtres, mais Tiber, écoeuré, les quittera dès leur retour en Mélurnée – anéantisant les espoirs de leur quête.

Les dépouilles. En revanche, les villageois ne voudront rien conserver de ce qui appartenait en propre aux bandits. Les voyageurs peuvent ainsi récupérer

leurs épées, bâtardes et dragonnes, leurs dagues et les deux boucliers, et les revendre au forgeron de Mnoelnog (75% du prix indiqué dans les règles). Par ailleurs, le contenu de leurs bourses (quelque peu dégarnies) donne un total de 12 sols.

Le miel. Les villageois seront ravis d'offrir une livre de miel à chaque voyageur, contenu dans un joli pot en grès.

Elsalis. La jeune femme récupérera toutes ses affaires, lui permettant de se rééquiper en voyageuse : bas de laine, chemise de lin, bottes, culottes et pourpoint de cuir souple, ceinturon, manteau de laine ; dague ; bourse (vide) ; outre de 2 litres ; besace contenant un briquet à silex, deux chandelles, écuelle et chope de fer étamé, brosse à cheveux, 20 m de ficelle... et un petit stylet d'argent comme on en utilise pour écrire sur des tablettes de cire. Comme dit précédemment, au gardien des rêves de voir à quel moment la voyageuse révèle le pouvoir de cet objet.

Le stylet magique

Aucune gemme n'est apparente, celle-ci, pulvérisée, ayant été fondue au métal. Une complète lecture d'aura donne les indications suivantes :

Cité de Terwa G7 : Enchantements (16 r)
Nécropole de Xotar I6 : Purifications

Pont d'Ik G5 : Alliance
Sanctuaire Blanc G4 : Permanence*
Fleuve : Maîtrise
Désolation de Toujours I5 : Ecaille d'Activité*
Lac d'Iaupe J6 : Barque de Rêve, 10 r.
Durée : fin Château Dormant.
(Voir en appendice un rappel sur les règles de la Barque de rêve.)

Le stylet permet de créer une Barque de 60 points (TAILLES + encombrements). Il peut être utilisé un nombre de fois indéfini, y compris pour créer plusieurs Barques simultanément, mais coûte chaque fois 10 points de rêve à son utilisateur (11 points si ce dernier ne le maîtrise pas encore). Tels qu'ils sont décrits, Elsalis a un encombrement de 2 et Tiber de 4,5.

LES CARNADINES

La quête est maintenant en bonne voie : les voyageurs ont du miel d'abeille verte, un musicien pour les champignons flûteurs et la Grande Ouverture pour Luth, et savent où trouver des mégarous de retour en Méturnée. Restent les carnadines.

S'ils ne songent pas à s'en inquiéter ici-même, ne leur donner aucune indication spontanément. Les laisser retourner à Mnoelnog, trouver un œuf de mégarou, puis buter sur le problème apparemment insoluble du dernier ingrédient. Qu'ils patagent un certain temps, et s'ils n'ont toujours pas la bonne intuition, ne leur donner que finalement un indice. L'un d'eux peut alors faire un rêve où il voit une jeune villageoise de Kamarude (qu'il reconnaît) gambader parmi des écureuils coiffés de petits chapeaux rouges. Cela devrait suffire.

De fait, les écureuils coquets constituent la seule piste. Il est donc indispensable que les voyageurs aient ce renseignement, soit de par leur propres connaissances, soit de par l'encyclopédique mère Fufu. (S'ils ne l'ont pas encore consultée, ils peuvent toujours le faire de retour à Mnoelnog.) Interrogés sur les carnadines, les villageois avouent leur ignorance. Ils n'en ont jamais entendu parler. Les écureuils coquets, en revanche, leur sont connus. Ils en ignorent le nom, mais ont vu de telles créatures, portant des sortes d'écorces sur la tête, à la lisière de la forêt d'Eskabeth.

La forêt

La forêt d'Eskabeth, à l'est du village, est distante d'une quinzaine de kilomètres.

Un sentier y conduit, tout juste marqué parmi les herbes. De fait, les villageois ne s'y rendent que rarement, quand ils ont besoin de bois de gros œuvre.

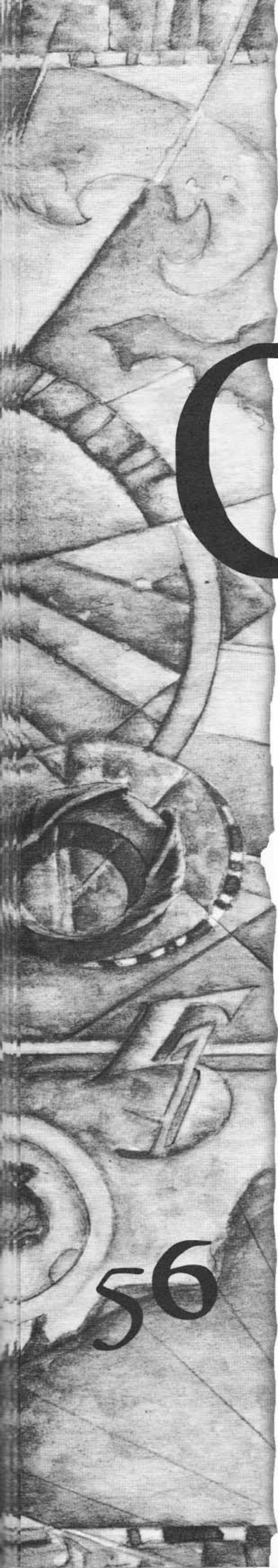
Apercevoir des écureuils coquets gambader dans les branches ne devrait pas poser de problème, non plus que de découvrir un carnadinier chargé de fruits. Au gardien des rêves de régler cette partie de la quête, une simple promenade de santé après le stress des bandits : ni piège, ni monstre, ni traquenard. Noter cependant que les joueurs, ignorant que ce soit effectivement aussi simple, n'en redouteront pas moins pièges, monstres et traquenards, et seront probablement aussi surpris que méfiants : ça doit sûrement cacher quelque chose ! Qu'ils se creusent la tête à tenter de découvrir la faille, un non-piège peut être aussi perturbant qu'un piège véritable.

Un jus de carnadine

La recette est vague sur la quantité précise de jus nécessaire, et de fait cela n'a pas d'importance. Le jus d'un seul fruit peut suffire. Ne pas oublier toutefois de souligner une évidence : si les voyageurs se contentent d'emporter des fruits, ceux-ci ne tarderont pas à pourrir et seront impropres.

On peut toutefois presser le jus maintenant et le conserver dans une fiole bien bouchée. Sa durée sera alors d'une semaine, mais pas davantage (INTELLECT/ Cuisine ou Botanique à 0 pour le savoir). Si les voyageurs laissent passer ce délai, ils devront retourner dans le blurêve, puis dans la forêt d'Eskabeth, pour retrouver des fruits frais. A Kamarude, on sera toujours ravi de les accueillir.





5. L'accomplissement

Où les voyageurs s'acheminent vers l'accomplissement de la recette. Revenir à l'île de Kerlidan, utiliser la barque de rêve, regagner le continent, découvrir les Bas-de-landes et ses dangers. Puis, de retour à la forêt des Songes, tous les ingrédients réunis, élaborer le mystérieux breuvage. Que faudra-t-il alors en attendre ? La dernière apparition de la Dame des Songes est plus mystifiante que jamais.

LE RETOUR

Comme prévu au chapitre précédent, le retour dans le blurêve peut ne pas être chose aisée. Les voyageurs savent qu'ils doivent retrouver la tour carrée. Au sein des distorsions continues, cette dernière peut se faire désirer et abuser de leur patience. De même, au choix du gardien des rêves, d'autres blurettes peuvent venir les harceler. L'apparence de ces entités ayant souvent un lien avec les préoccupations des personnages, on peut les imaginer sous forme de grands écureuils casqués. Utiliser néanmoins les mêmes caractéristiques que précédemment.

La mort de Grigor

De retour à l'île de Kerlidan, c'est en vain que Tiber appelle son serviteur. Puis des recherches le font découvrir dans son potager près du bassin. Il est allongé sur le sol, pâle et glacé, il est au plus mal. Un voyageur médecin peut diagnostiquer qu'il vient d'avoir une attaque cardiaque et que ses heures sont comptées (INTELLECT/Médecine à 0). Et de fait, peu

après avoir été ramené à la tour, il expire entre les bras de son jeune maître.

En termes de scénario, cet événement est destiné à consolider la cohérence du personnage de Tiber. Il serait en effet étrange qu'il abandonne le vieil homme tout seul sur l'île pour partir à l'aventure. Ce procédé expéditif règle le problème tout en ajoutant une note tragique. Alternativement, Grigor peut survivre et accompagner son maître dans sa quête. Ce sera toutefois un PNJ de plus dont il faudra jouer le rôle. Au gardien des rêves de voir s'il désire s'en encombrer.

La barque de rêve

Avec ou sans le serviteur, la barque de rêve ne sera pas assez forte pour emporter tout le monde. Supposons des personnages de TAILLE 10 et portant 5 points d'encombrement (ce qui est peu), la barque ne peut en contenir que quatre. Deux solutions s'offrent alors : faire le voyage deux fois ou créer simultanément deux embarcations. Dans ce dernier cas,



Elsalis n'aura assez de points de rêve que pour une seule, un autre personnage devra se charger de la seconde (et dépenser 1 point supplémentaire de maîtrise). Gare aux queues de Dragon lors de la récupération des points en question ! Cela dit, la traversée devrait s'effectuer sans anicroche.

Les voyageurs auront-ils l'aplomb de se pointer dans le port de Mnoelnog à bord de leur embarcation magique ? Si c'est le cas, improviser l'effervescence et la stupeur sur les docks, puis, quoique le haut-rêve ne soit pas un crime en Mélurnée, le total manque de spontanéité avec lequel ils seront ensuite traités – pour ne pas dire de la méfiance. Tiber ignore tout du rivage, mais si les voyageurs l'ont quant à eux exploré et découvert la plage dite au

Bois gris, ils peuvent préférer y aborder loin des regards indiscrets.

Cela dit, les voyageurs peuvent retourner aussitôt dans la forêt des Songes pour cueillir les champignons flûteurs ; mais tout comme le jus de carnadine, ils ne se conserveront pas plus d'une semaine. Il est alors plus probable qu'ils commencent par partir en quête des œufs de mégarou. En ce qui concerne Elsalis, elle sera ravie de continuer le voyage en leur compagnie, toute aussi curieuse qu'eux-mêmes de voir ce qu'il y a au bout de la recette. Ainsi le groupe devrait-il se grossir d'un PNJ supplémentaire. (Noter toutefois que, contrairement à Tiber, la voyageuse n'est pas strictement indispensable pour la fin de cette aventure.)

LES BAS-DE-LANDES

Les quelques cinquante kilomètres qui séparent Mnoelnog des Bas-de-landes sont constitués de collines peu escarpées, à la végétation d'herbes et d'arbustes. Comme ailleurs, la côte n'est qu'une interminable falaise ne s'interrompant brièvement que pour former le port de Garmarik à 40 km de Mnoelnog. Puis, 10 km plus au sud, la falaise s'incurve vers l'est. Toutefois, au lieu que la mer en batte directement le pied, s'étend une vaste région de sables et de marécages.

Les voyageurs peuvent s'y rendre de deux façons : en cheminant à travers les collines, puis en trouvant le moyen d'accéder au bas de la falaise, ou en contournant toute la côte dans leurs barques de

rêve et en abordant les marécages par la mer. Cette seconde solution est la plus risquée. Les barques de rêve sont certes insubmersibles, mais tout choc un peu violent peut les détruire, et les écueils sont nombreux. Par ailleurs, les Bas-de-landes ne forment pas un unique grand étang, mais un labyrinthe de mares plus ou moins profondes, de bancs de sable et de poches de vase. Tôt ou tard, les barques de rêve risquent de s'échouer et, n'ayant pas assez d'eau sous elles, de disparaître purement et simplement.

La falaise

Haute de 20 m, la falaise est impraticable sauf au moyen de cordes et d'un solide grappin pour les arrimer. Cela étant,

Durs-au-mal

TAILLE	12	Vie	13
CONSTIT	14	Endurance	26
FORCE	14	Vitesse	12/24
AGILITE	13	+dom	+1
PERCEPT	12	Protection	3
VOLONTE	13		
REVE	06		
Griffes & crocs	13 niv +3 init 9 +dom +2		
Esquive	11 niv +3		
Vigilance	12 niv +3		
Course, nage	13 niv +3		

Si un combat doit avoir lieu, considérer un nombre de Durs-au-mal égal à celui des voyageurs, PNJ compris.

demander des jets d'AGILITE/ Escalade à -1 et comptabiliser les points de tâche obtenus. Il en faut 4 pour arriver en bas. Ne pas tenir compte des échecs particuliers. Un échec total, par contre, indique directement la chute. Evaluer la hauteur de celle-ci en fonction de l'escalade déjà accomplie, chaque point de tâche correspondant à 5 m. Même chose pour remonter, sauf que la difficulté dans ce sens est de -2.

Alternativement, si les voyageurs longent le bord de la falaise, ils peuvent arriver à un semi-éboulement leur permettant de descendre sans corde. Utiliser la même règle que précédemment, mais avec une difficulté -3, aussi bien pour la descente que pour la remontée.

Survie

Dans ce paysage à la fois répétitif et sans cesse différent, c'est au gardien des rêves d'improviser la progression des voyageurs, une carte véritable pouvant difficilement être établie, et de décider au bout de combien de temps et de quels efforts on peut finir par découvrir un nid de mégarou. Considérer d'une manière générale que la difficulté est de -3 : pour s'orienter, progresser par voie de terre ou, inversement, trouver un tracé navigable, éviter les pièges et les dangers. Demander par exemple un jet par heure, ou plus ponctuellement si l'on estime un passage plus difficile.

Un guide. Ne faire tirer les dés qu'au personnage qui guide (vraisemblable-

ment celui qui a la meilleure survie en marais). Dans le cas où plusieurs personnages voudraient émettre leur avis et obtiendraient des résultats différents, certains réussissant leurs jets de dés, d'autres non, donner la préférence à celui qui a la meilleure APPARENCE (charisme) et à égalité la meilleure VOLONTE. Ceci pour simuler que, dans le doute, les autres se rendent finalement à son avis. Pour simplifier, le gardien des rêves peut tirer les jets de dés lui-même, puis déclarer : vous vous rendez tous à l'avis de Untel – que celui-ci ait raison ou non.

La flore

Roseaux, nénuphars et autres plantes aquatiques, saules pleureurs sur les bancs de terre, constituent la végétation principale. L'ortigal et l'ortigal noir y poussent également. On peut en découvrir un ou deux brins par hasard ; pour en obtenir davantage, il faut chercher activement : VUE/ Survie en marais à -3, 3d6 brins par heure et par chercheur.

La faune

La faune est essentiellement composée d'oiseaux, cormolents et mégarous, qui se nourrissent d'algues et de larves, ainsi que des batraciens et reptiles de toutes sortes qui hantent les mares et les touffes de roseaux. S'il le désire, le gardien des rêves peut corser les choses en ajoutant sirènes ou vaseux, mais le véritable danger local devrait être suffisant : les Durs-au-mal. Ils vivent à la lisière de la forêt, et les marais sont leur territoire de chasse. Les voyageurs auront-ils à en affronter ? Cela dépend en grande partie de leur prudence. VUE/ Survie en marais à -3 pour les repérer suffisamment à distance, puis Dérobée/Discretion à zéro pour les laisser passer leur chemin sans être découvert.

Les Durs-au-mal

Les Durs-au-mal sont des créatures humanoïdes d'apparence mi-reptilienne, mi-batracienne, assez semblable à celle des Sagouins : peau écailleuse, large bouche, yeux globuleux. Leurs mœurs, en revanche, sont plutôt celles des Chafouins. Ils vivent nus, se contentant de leurs écailles pour protection, dans des tanières qu'ils

creusent à l'orée des forêts marécageuses, et chassent pour subsister avec une technique plus que primitive. Ayant repéré un gibier, la horde le poursuit inexorablement, mettant le temps qu'il faut, pour lui tomber finalement dessus et se livrer à la curée générale à coups de griffes et de dents. Ils sont aussi à l'aise dans les marais que sur le sol ferme, et leur audace les pousse même à s'attaquer à des créatures telles que les crocodiles ou les bafreux. Leur réputation d'être insensibles à la douleur provient de leur morphologie qui leur vaut une protection naturelle de 3 points.

Les mégarous

Les mégarous sont de grands échassiers, semblables aux hérons, avec des plumes de couleur rousse. Leur particularité la plus étonnante est que leurs pattes sont constituées de plusieurs segments pouvant se plier en accordéon. Pliées au maximum, elles font 80 cm ; dépliées à l'extrême, elles atteignent les 2m50. Passant sa journée à gober larves et insectes entre deux eaux, le mégarou ne nage pas : il marche sur le fond du marais, pliant et dépliant ses pattes selon la profondeur de ce dernier, en sorte que son corps soit toujours à quelques centimètres au-dessus de la surface.



Venin du crime

Malignité	7
Périodicité	1 round
Dommages	-2 points de vie
Antidotes	-7/ Liqueur de Bagdol +14, Lait de Lune +8

Pour protéger leur couvée, les mégarous installent leurs nids sur de petits îlots entièrement entourés d'eau, de préférence là où le marais est très profond. Ils sont au demeurant dénués d'agressivité et fuient à l'approche du danger, quitte à abandonner leurs œufs.

S'emparer d'un nid devrait donc s'effectuer sans coup férir, la seule surprise étant de constater que la profondeur du marais est beaucoup plus grande que ne le laissait supposer la taille apparente des oiseaux. Au gardien des rêves de bien soigner sa mise en scène. Il est alors probable qu'il faille à nouveau créer une barque de rêve pour s'en approcher. Par ailleurs, nombre de plumes abandonnées autour du nid ont la dimension souhaitée pour les besoins du musicien.

Un œuf de mégarou

Trois fois gros comme des œufs de poule, les œufs de mégarou sont blancs tout piquetés de points rouges. On peut en trouver de deux à quatre par nid. Cela dit, c'est au gardien des rêves de décider de l'éventuelle présence d'un crime dans l'un d'eux. On peut identifier si un œuf est crymé en repérant le petit trou par lequel la larve s'y est introduite : VUE/Zoologie à -3. Il est conseillé que ce soit

le gardien des rêves qui joue ce jet de dés : s'il réussit et si l'œuf est effectivement crymé, il l'annonce au personnage ; s'il échoue ou si l'œuf est sain, il laisse planer le doute...

Dans le cas où un crime jaillirait d'une coquille, demander un jet de DEXTÉ-RITE/ Vigilance à 0. Jet réussi : on rejette le tout à temps. Jet échoué : on est hélas piqué par la bestiole.



RETOUR A LA FORET

Toujours en compagnie de Tiber de Kerlidan (et probablement d'Elsalis), les voyageurs possèdent maintenant du miel d'abeille verte, du jus de carnadine et au moins un œuf de mégarou. L'accomplissement de la recette est en bonne voie. Le retour à Mnoelnog devrait être une formalité, puis le retour à la forêt des Songes.

La clairière où a eu lieu l'apparition n'a pas changé, de même que le sentier qui s'obstine toujours à ne pas vouloir aller plus loin. Lors, retrouver une colonie de champignons flûteurs ne devrait pas poser de problèmes non plus. S'il y a des musiciens dans le groupe, Tiber utilisera la méthode consistant à sélectionner un accord a priori, puis à arracher tous les

autres champignons. On pourra alors constater que le virtuose a entendu juste : *do, mi, sol*, l'accord est parfait. Si personne n'est musicien, la méthode est sans importance puisque personne ne sera capable de vérifier.

Depuis son départ de l'île, le musicien aura eu le temps de s'exercer à la Grande Ouverture pour Luth. Mais alternativement, au choix du gardien des rêves, il peut déclarer n'être pas encore prêt, avoir besoin de répéter encore. Le but est évidemment de stresser les joueurs et de leur faire se ronger les ongles, d'autant que, tandis que le musicien répète inlassablement les mêmes accords, les voyageurs n'ont quant à eux rien à faire. (Un gardien des rêves particulièrement sournois pourrait même faire durer l'attente jusqu'à ce que le jus de carnadine soit périmé, obligeant les personnages à retourner dans la forêt d'Eskabeth – mais il est peu probable qu'un tel gardien existe.)

La recette

Tiber de Kerlidan étant fin prêt, c'est alors que les personnages risquent de se retrouver, paradoxalement, en proie au doute et à l'hésitation. Car enfin, que faut-il faire exactement ? Maintenant qu'ils sont au pied du mur, l'étrangeté de la quête n'est que plus flagrante. Où tout cela va-t-il conduire ?

En réalité, tout ce qu'il y a à faire est de suivre pas à pas les indications reçues en rêve : introduire l'un après l'autre les ingrédients dans un chaudron (petite pointe de stress au moment de briser l'œuf de mégarou), et de mélanger le tout avec une baguette. Il n'y a pas besoin de chauffer. Toutefois, si les voyageurs pensent qu'il faut le faire et allument un feu sous le chaudron, c'est sans importance.

De même, peu importe le lieu, quoiqu'il soit des plus probables que les voyageurs accomplissent la recette dans la clairière de l'apparition.

Au contact du jaune d'œuf et du miel, le jus de carnadine semble agir comme un

solvant, désagrégeant les champignons flûteurs. Plus l'on tourne la baguette et plus l'ensemble se liquéfie. Tant et si bien qu'au moment où Tiber plaque l'accord final de la Grande Ouverture pour Luth de Wenceslas de Slon, c'est un breuvage parfaitement limpide qui emplit le chaudron. Il en émane une odeur appétissante, qui met l'eau à la bouche, un parfum qui rappelle fortement celui qui flottait tout autour de la Dame des Songes.

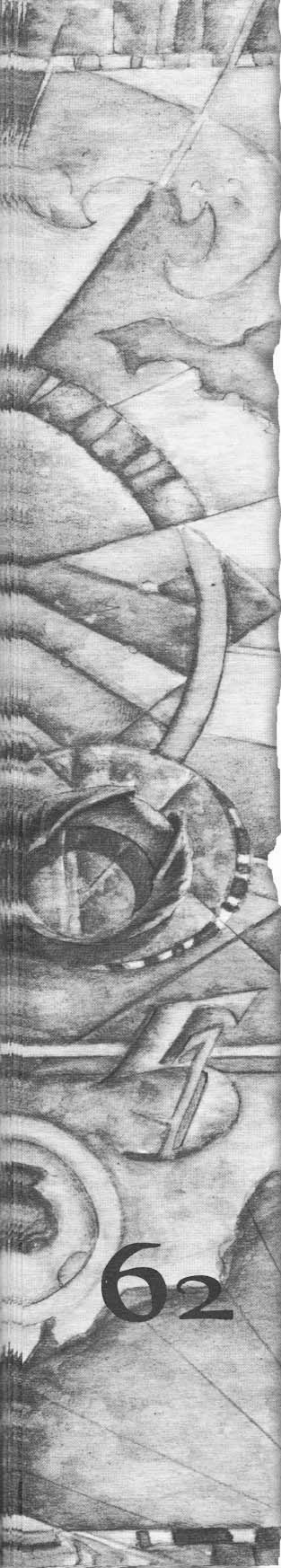
Le breuvage

Les voyageurs doivent maintenant comprendre qu'il leur reste à boire le breuvage – et c'est peut-être le moment le plus difficile de toute l'aventure. Quel individu sensé irait en effet goûter d'un produit dont il ignore tout ? Si besoin, utiliser Tiber et Elsalis, pour les mettre sur la bonne voie : « Ça sent décidément très bon ! Ça ne peut pas être mauvais ! Il faut sûrement le boire ! Ça n'était pas la peine de se donner tout ce mal pour le fabriquer si c'est pour ne pas y toucher ! », etc.

Comme il est indispensable que tout le monde soit sous l'emprise du breuvage, utiliser les alternatives et le procédé suivants. Soit les personnages finissent par se mettre d'accord et tout le monde boit ; soit ne boivent qu'une partie d'entre eux. Un des PNJ (Elsalis de préférence) boira automatiquement, résolvant ainsi le cas où personne ne voudrait boire. Cela dit, tout le monde ne tardera pas à se sentir pris d'un irrésistible sommeil, aussi bien les buveurs que les autres. Expliquer à ces derniers que c'est le parfum qui finit par agir sur eux, et que, quoique n'ayant pas bu, ils se sentent néanmoins glisser dans un sommeil narcotique. Seuls les buveurs feront toutefois le rêve suivant, les autres ne faisant que glisser dans une torpeur vide de songes.

L'éllixir de rêve

Dans leur rêve, ceux qui ont bu du breuvage se retrouvent devant la Dame des Songes. C'est toujours la même figure, majestueuse et sans âge, nimbée d'un clair de lune magique qui laisse tout juste deviner la forêt tout autour. La Dame est souriante, mais son sourire est ambigu,



comme à la fois affectueux et moqueur. Et voici qu'elle parle.

« Tout ceci n'est qu'un rêve, assure-t-elle, vous êtes en train de rêver. Cela vous étonne-t-il ? Cela ne le devrait pas. Vous avez fabriqué un élixir de rêve et vous en avez bu. Quoi de plus normal que vous soyez alors en train de rêver ? C'est la fonction d'un élixir de rêve : faire rêver celui qui en boit. Je me demande seulement si vous en aviez vraiment besoin. N'êtes-vous pas capable de rêver sans cela ?... Enfin, je dois tout de même vous féliciter. N'est-ce pas qu'il est joli, mon élixir de rêve ? » Et au moment où elle prononce ces mots, les rêveurs s'aperçoivent qu'elle tient dans ses mains un petit flacon de cristal ciselé rempli d'un liquide bleu. Elle l'élève dans la lumière lunaire qui nimbe toute la scène, et confirme en souriant : « Oui, très joli et très réussi... Dommage que vous soyez capables de rêver tout seuls et que vous n'en ayez aucun besoin !... » Sur quoi tout s'estompe et disparaît.

Le flacon

Les personnages se réveillent dans la forêt, dans la clairière de la Dame des Songes. S'ils avaient préparé le breuvage ailleurs, c'est tout de même là qu'ils se réveillent (avec leur équipement). C'est le petit matin, l'heure du Vaisseau, les oiseaux commencent à gazouiller dans les arbres. Ceux qui ont goûté au breuvage sont alors frappés du rêve qu'ils viennent de faire, les autres n'ont eu qu'un sommeil vide. Tous, cependant, peuvent constater une chose. Au centre de la clairière, près du chaudron vide, un petit flacon de cristal ciselé repose dans l'herbe ; et ce flacon est plein d'un liquide bleu. Les rêveurs ne peuvent manquer de le reconnaître : c'est le flacon que tenait la Dame des Songes, affirmant qu'il contenait un élixir de rêve.

Le flacon est fermé par un bouchon de cristal. Si les voyageurs le débouchent, ils sentiront le même parfum s'en exhiler, peut-être même encore plus fort et plus appétissant que celui de leur breuvage. Accomplie sur l'élixir, Détection d'Aura

donne une réponse positive, et Lecture d'Aura indique *Fleuve*. Là, on découvre qu'on a affaire à une grande quantité de rêve, sans autre précision.

Mystification ?

Que penser des paroles de la Dame des Songes ? Une mystification, une farce de mauvais goût ? Les Mnoelnogéens auraient-ils raison de se défier d'elle ? Tous ces efforts et ces dangers pour aboutir à un élixir dont ils n'ont pas besoin ! Il y a des moments, comme ça, où le voyage a soudain comme un goût saumâtre...

Le message important à retenir est que les voyageurs n'ont pas besoin, eux, de cet élixir, ce qui peut sous-entendre que d'autres qu'eux en ont besoin – mais c'est une déduction qui n'est pas forcément évidente à ce stade de l'aventure. Ce qui devrait être clair, toutefois, c'est qu'ils ne doivent pas boire le contenu du flacon de cristal. S'ils en avaient le désir, les PNJ peuvent tenter de les dissuader, mais sans aller jusqu'à les en empêcher complètement : ils sont libres après tout de comprendre de travers ! A défaut, pour sauver le reste de l'histoire, faire en sorte que tout le contenu du flacon ne soit pas bu, qu'il en reste une ou deux gorgées.

Dans le pire des cas, les voyageurs pourraient tenter de recommencer la recette, mais à condition d'avoir encore tous les ingrédients en double. Car comme ils ne tarderont pas à s'en rendre compte, ils ont à nouveau changé de rêve et ne sont plus en Mélurnée. Disparus les mégarous, disparu le blurêve menant aux carnadines !

Si un voyageur goûte au contenu du flacon, il s'endort et ne tarde pas à rêver. La Dame des Songes lui réapparaît, mais son sourire, cette fois, est plein de commisération. « Coucou ! dit-elle, tu es encore en train de rêver ! Étonnant, cet élixir, non ?... » Sur quoi le rêve se dissipe et le personnage se réveille, probablement encore plus déconfit que la première fois.

Enfin, si par dépit les voyageurs abandonnent le flacon dans l'herbe, l'un des PNJ ne manquera pas de le ramasser.

Le chemin

Après s'être convaincus qu'ils n'ont plus rien à faire ici, quand bien même quelque chose leur échappe, les voyageurs vont sûrement reprendre le chemin. Tiber de Kerlidan est le moins déçu de tous : la recette était pour lui secondaire, il a sa propre quête, plus que jamais il lui tarde de découvrir la véritable dame de ses songes.

Une nouvelle exploration des environs de la clairière révèle que le chemin existe à nouveau dans les deux sens, c'est-à-dire vers Mnoelnog, mais également dans la direction par où sont arrivés les voyageurs tout au début, Snarlop et les collines des Mille Menthes. Du moins peut-on supposer à ce stade qu'il s'agit toujours de ces mêmes lieux.

De fait, retournant vers «Mnoelnog», la lisière n'apparaît pas comme elle le devrait au bout d'une heure de marche (5 km). Ce n'est qu'au bout de trois bonnes heures que la forêt se termine, découvrant une plaine vallonnée. Le chemin continue et ne tarde pas à aboutir à une route : une véritable voie bien empierrée. La vérité saute aux yeux : ce paysage n'est pas la Mélurnée, le sol y est trop plat, l'herbe trop haute et trop verte. Ce n'est plus le même rêve.

Dans l'autre sens, en revanche, le chemin retourne bel et bien à Snarlop. Tout se passe comme si les voyageurs étaient revenus au point de départ et que leur quête en Mélurnée n'avait été qu'un songe – un songe intégralement rêvé dans la clairière fatidique. Enfin, est-ce vraiment aussi clair que cela ? Ils ont tout de même Tiber de Kerlidan avec eux, Elsalis, un reste de miel dans leurs bagages, et sans oublier le mystérieux flacon bleu.

Alternatives

La fin de l'aventure peut être amenée de deux façons, selon la direction prise par les

voyageurs. S'ils vont spontanément dans le bon sens, c'est-à-dire dans la direction qu'ils croient être celle de Mnoelnog, ils aboutissent à la route, puis à la cité d'Oniris, et le reste coule tout seul. Inversement, les voilà de retour à Snarlop.

Rien n'a changé au village, la situation stagne, c'est la guerre froide avec Valjoie. Bientôt reconnus, les voyageurs sont conduits à la maison des voyageurs, on est heureux de les revoir. Puis l'on se souvient du pari et de la proposition d'arbitrage. « Vous allez rire, s'exclame Sélifie, l'hôtesse, nous nous trompions tous ! Ce n'est pas Orilis, Nosiris, ni Lironis, que s'appelle la cité royale, c'est Oniris ! Avouez tout de même qu'on n'en était pas loin !... » Lors, si les voyageurs protestent et parlent de Mnoelnog et de la Mélurnée, de la mer et des vaisseaux, on les regarde comme s'ils tombaient de la lune.

« Non, affirme un Snarlopiot, c'est bien Oniris, et cette fois nous en sommes sûrs. Figurez-vous qu'un voyageur en est arrivé peu après votre départ (vous ne l'auriez pas d'ailleurs croisé ?) et vous pensez bien que nous en avons noté le nom : Oniris, du royaume d'Oniranie, gouverné par le roi Méhode... »

Le voyage n'aura-t-il même pas servi à arbitrer le pari des Snarlopiots, serait-ce un échec sur toute la ligne ? C'est alors que quelqu'un déclare : « Et il paraît même que ça va pas fort, là-bas. La princesse Camila aurait perdu la faculté de rêver. Une véritable infirmité pour ces gens-là. A tel point que le roi son père aurait promis une récompense à qui la guérirait de ce malheur. »

Ces paroles devraient être comme une illumination – et les voyageurs de se hâter vers la cité d'Oniris.



6. Camila

Où Tiber de Kerlidan retrouve enfin la dame de ses songes, la princesse Camila fille du roi Méhode d'Oniris. Hélas, dans la cité où le rêve est aussi indispensable aux habitants que l'air qu'ils respirent, la malheureuse a perdu le pouvoir de rêver. Les voyageurs sauront-ils lui venir en aide et démasquer les subterfuges du haut-rêvant Groffar ? Un «happy end» façon conte de fées pour venir conclure cette aventure onirique.

ROYAUME D'ONIRANIE

Au sud de la forêt, le petit royaume d'Oniranie est constitué d'une grande plaine que traversent les méandres paresseux d'une rivière. Ses dimensions ne sont pas immenses : il fait tout juste 100 km d'est en ouest, sur 50 km du nord au sud. Tranquille et prospère, il est essentiellement agricole. La plaine est fertile, et autour de ses villages alternent les champs de céréales et les pâturages où vaches et moutons paissent une herbe bien fournie. Ne figurent sur le plan que les villages de quelque importance, le long de la Grande Route. La plaine est en réalité parsemée de nombreux hameaux que dessert un tracé de petits chemins bien entretenus.

La forêt des Odeurs. Au nord, la forêt porte ici le nom de forêt des Odeurs. Nul n'y a jamais entendu de bruits étranges comme à Snarlop ; en revanche on raconte que la brise y véhicule parfois des odeurs très spéciales. Pas vraiment des

parfums de fleur, mais plutôt des parfums d'épices comme il peut en émaner de la cuisine d'un pâtissier. Le chemin qui mène à Snarlop est peu emprunté et la plupart des gens ignorent même le nom de ce village au-delà de la forêt.

La forêt des Saveurs. La partie est de la forêt est plus spécialisée dans les saveurs. Non pas qu'elle ait un goût en elle-même, mais on prétend que sous ses arbres les aliments ont une saveur différente, bien meilleure. Au village d'Agap, un sentier s'enfonce dans la forêt jusqu'à une large clairière où il est coutume de venir pique-niquer. La chose est connue de tout le royaume, et il n'est pas un Oniranien qui ne fasse un jour le projet de s'y rendre (c'est en particulier la destination de nombreux voyages de noces).

Les Monts Finitifs. Tout le sud et l'ouest du royaume est barré par les Monts Finitifs. Il ne s'agit pas à proprement parler de

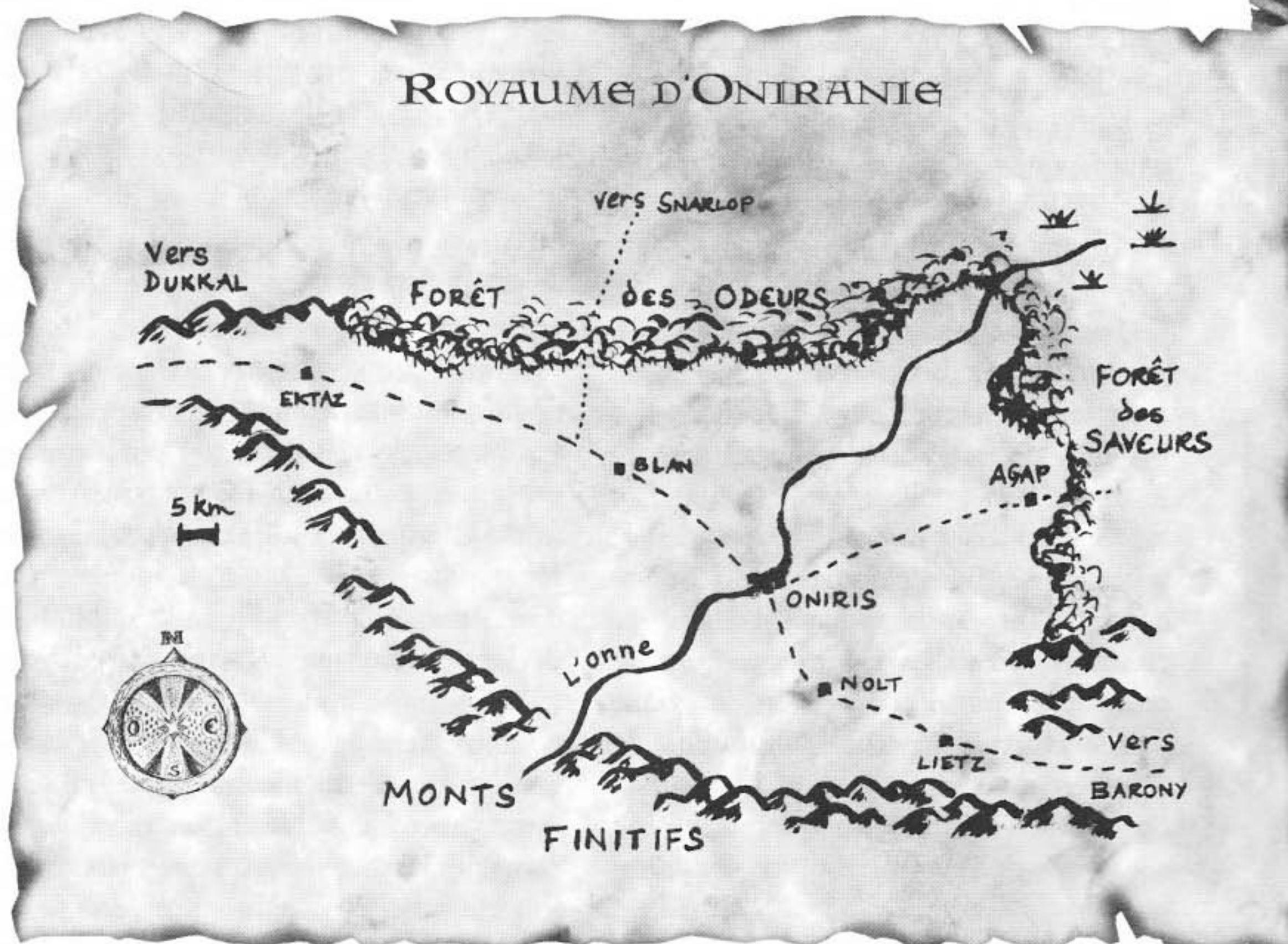


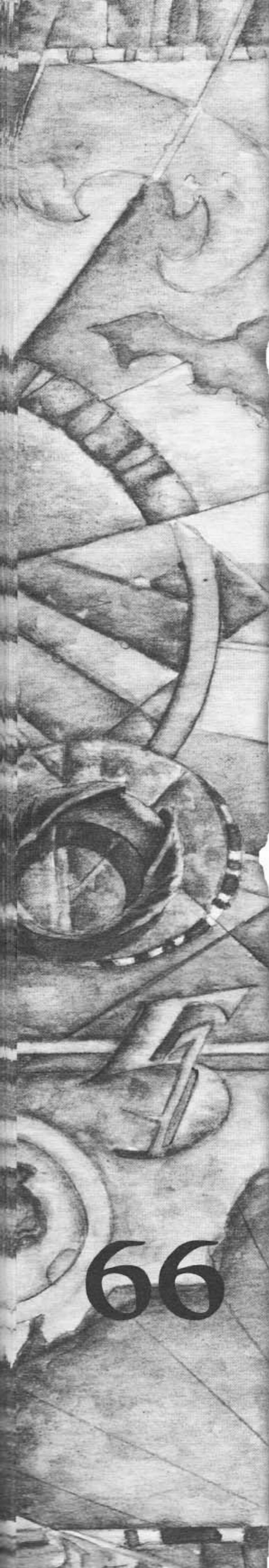
montagnes, mais plutôt de hautes collines culminant au maximum à 1000 m. L'herbe y étant moins bonne que dans la plaine, les Oniraniens n'ont rien à y faire et aucun chemin ne les traverse. C'est là que s'arrête le royaume, et pour la majorité des gens, au-delà de l'Oniranie il n'y a rien.

L'Onne. L'Onne est une belle rivière aux eaux limpides et poissonneuses. Elle fait en moyenne 30 m de large et ne possède que deux ponts, tous les deux à Oniris. Toutefois, la plupart des habitants des hameaux riverains possèdent une petite barque qui leur sert tant pour pêcher que pour traverser.

La Grande Route. Belle route de pierre, datant des temps les plus reculés

de l'histoire du royaume, la Grande Route traverse le pays en diagonale et mène vers ce que les Oniraniens appellent les royaumes extérieurs. La majorité d'entre eux ignore le nom véritable des pays au-delà, et de fait ne s'en soucient guère. Au nord-ouest, la route mène vers une supposée cité de Dukkai et au sud-est vers un lieu appelé Barony. Les Oniraniens ne sont pas des voyageurs. Ils utilisent volontiers la Grande Route à l'intérieur même de leur pays, pour rendre visite à des parents habitant d'autres villages, mais répugnent à dépasser leurs frontières. La raison en est la certitude qu'en dehors d'Oniranie ils ne rêveraient pas si bien ; et bien rêver est pour eux une chose capitale. Le commerce avec l'extérieur n'en est pas moins florissant, mais la





plupart des marchands sont des étrangers : ce sont eux qui se déplacent.

Les villages. Construites en pierre, avec des toits de chaume périodiquement renouvelés, les maisons sont spacieuses, d'un seul niveau auquel s'ajoutent cave et grenier, et possèdent usuellement autant de chambres que d'occupants. La chambre à coucher est en effet la pièce la plus importante pour l'Onirarien, et chacun a la sienne. On y dort le plus souvent seul, mais parfois l'on s'invite : non seulement entre époux, mais également entre parents, entre amis ou voisins. De la même façon qu'ailleurs on s'invite à dîner, les Onirariens s'invitent à dormir et à rêver.

Le bien-rêver

Les Onirariens vivent autant dans leurs rêves que dans leur réalité, sinon plus. Ne pas croire, cependant, qu'ils passent leur temps le nez dans les nuages à confondre les deux. Certes, la plupart ne seraient pas surpris si on leur disait que ce qu'ils prennent pour rêve est en fait réalité, et inversement, mais il n'en font pas moins la différence. C'est précisément tout ce qui donne sa valeur au rêve, qu'on puisse l'opposer à la réalité. Et à leur façon, les Onirariens sont réalistes. Il y a un temps pour chaque chose : un temps pour le travail et les activités de la journée, un temps pour rêver, quand bien même, et en définitive, rêver soit le plus important des deux.

De fait, quoique dans la journée il ait solidement les pieds sur terre et s'acquitte consciencieusement du métier qui le fait vivre, l'Onirarien ne cesse de penser à ses rêves : à ceux qu'il a faits, à ceux qu'il espère faire. C'est là-dessus que se modèle toute sa vie. Pour commencer, personne ne garde ses rêves pour soi. Bien au contraire, on se les raconte, ce sont les premières nouvelles que l'on se donne mutuellement le matin. L'Onirarien est si expert dans l'art de rêver qu'il arrive que ses rêves se suivent comme les épisodes d'une aventure. On est alors curieux de connaître la suite, aussi bien des siens propres que de ceux du voisin.

Et il arrive ainsi que certains rêves soient de véritables événements, alimentant la conversation générale pendant plusieurs jours.

Ensuite, l'Onirarien prépare ses rêves, non pas qu'il puisse véritablement les contrôler, mais une certaine mise en condition peut en favoriser tel genre plutôt que tel autre. Dans cette optique, les rêves des autres, qu'on lui raconte, sont d'une grande importance, pouvant être communicatifs. Il est ainsi important de savoir à qui l'on en demande des nouvelles et à quel moment de la journée. Les cauchemardeux ne sont jamais bien vus. Et c'est aussi la raison des invitations. Avant de s'endormir – chacun d'un côté du lit – on se répète encore certains fragments de rêves, des morceaux choisis, on se murmure ses espoirs, ses envies ; puis le sommeil étant venu, et quoique chacun rêve de son côté, il est indubitable que quelque chose a été partagé.

Ceci explique pourquoi les Onirariens ne sortent pas de leur royaume et, d'une manière générale, pourquoi ce qui se passe au-delà ne les intéresse pas. Découvrir d'autres lieux, d'autres personnes, s'impliquer dans des quêtes, dans des aventures – en un mot, *voyager* : ils font tout cela en rêve. Et sans le confort de leur chambre, de leur lit préparé avec un soin maniaque, il est évident qu'ils ne le feraient pas si bien.

Le haut-rêve

Un peuple qui vénère à ce point l'art de rêver ne peut pas détester le haut-rêve. Et de fait, les haut-révants sont respectés en Oniranie. On les admire, et plus encore, on les envie. Le haut-rêve n'est-il pas la forme de rêve la plus achevée ? Peut-on rêver plus haut qu'un haut-rêvant ? Ce doit être une expérience inoubliable, déclarent ceux qui regrettent de ne pas avoir le don. La majorité, néanmoins, se contente de ce qu'elle est, car le haut-rêve est tout de même une forme qui présente des risques. Ne dit-on pas que les rêves des haut-révants les emportent parfois si proches de la conscience des Grands Rêveurs qu'ils y risquent leur

santé mentale ?... Sans oublier le Code de Chimeric.

De fait, ce que les Oniraniens respectent et envie chez les haut-rêvants n'est pas tant leur pouvoir de faire acte de magie que celui de rêver supérieurement. C'est même là que le bât blesse. Si les haut-rêvants pouvaient se contenter de rêver haut sans jamais lancer de sort, les choses seraient parfaites. Il semble cependant que ce soit impossible, que leur faculté de rêver haut soit directement dépendante de leurs actes magiques et qu'un haut-rêvant qui ne lance pas de sort ne rêve finalement pas plus haut qu'un autre. Comme interdire le haut-rêve ne serait pas concevable, il a donc fallu régler la magie : telle est la raison du Code de Chimeric, lointain ancêtre de Méhode, l'actuel roi d'Oniranie.

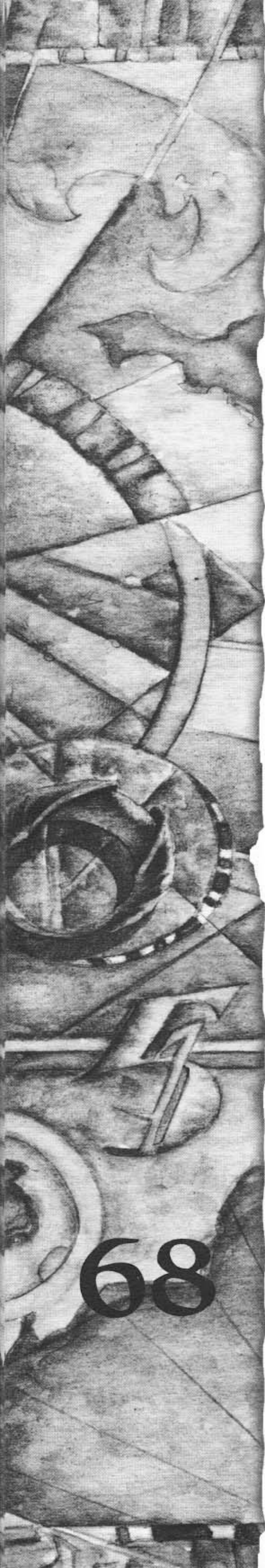
Le Code de Chimeric prévoit un grand nombre de cas précis, mais les possibilités de la magie étant par définition sans limites, c'est surtout sur les textes généraux que l'on s'appuie. En essence, le Code déclare criminel tout acte magique s'exerçant à l'encontre d'autrui, tant sur sa personne que sur ses biens, et contre sa volonté. On ne peut lancer un sort à quelqu'un qu'à condition qu'il soit d'accord et que l'effet prévu ait été clairement défini. Par sort, on entend également le résultat d'une potion enchantée. Lancer un sort à quelqu'un à son insu est criminel. Tout dépend évidemment du sort, mais légalement, on est en droit de porter plainte (tant la cible elle-même que ses parents ou de simples témoins). Pareillement, tout effet erroné, n'étant pas celui escompté par la personne, est considéré exercé à son insu, et donc criminel. Ici encore, il y a matière à discussion, dépendant essentiellement de sur quoi on s'est mis d'accord. Une « victime » peut prétendre avoir été trompée sur l'effet d'un sort, et le haut-rêvant arguer avoir fait exactement ce qui était prévu. Le principe général reste que le haut-rêvant n'a pas plus le droit de se tromper lui-même que de tromper autrui. Enfin, et ça n'est pas le moindre, est également criminel tout effet magique s'appliquant au

haut-rêvant lui-même et lui permettant d'agir à l'encontre d'autrui.

En cas de plainte ou de litige, c'est au tribunal de statuer – ce qu'il fait rarement en faveur du haut-rêvant. Ce dernier, on l'a dit, est admiré, mais tout autant jaloué. La conséquence est qu'on lui pardonne moins qu'à quiconque. Deux cas sont alors envisageables : si l'effet est bénin ou si l'on peut prouver qu'il n'y a eu aucune tromperie intentionnelle, le coupable est puni d'une forte amende, ou dans les cas extrêmes, banni à tout jamais du royaume. Si l'effet est grave (homicide, blessures, dégradation de biens, etc.) ou s'il y a eu volonté consciente de tromper, il est condamné à mort. Tandis que les autres condamnés sont proprement pendus, les haut-rêvants, eux, sont brûlés vifs.

Le résultat du louable Code de Chimeric est que les haut-rêvants sont peu nombreux en Oniranie, ou du moins peu nombreux à exercer. Et quand ils le font, c'est toujours avec les plus grandes précautions. Quand il existe un haut-rêvant dans un village, pas question d'aller chez lui demander une potion de soin, ce n'est pas si simple. On commence par se rendre chez le prévôt (fonctionnaire royal chargé du maintien de l'ordre et du respect des lois), où les désirs mutuels sont clairement exprimés devant témoins. Dans certains cas, plus complexes, on rédige même de véritables contrats. Ce n'est qu'ainsi garanti que le haut-rêvant accepte d'exercer son art. Le cas le plus épineux est quand aucun effet ne se produit (sort échoué ou JR réussi). Dans le cas d'un sort, le haut-rêvant peut toujours prétendre qu'il n'a rien fait, qu'il n'a pas réussi à se concentrer, etc. Mais dans le cas d'une potion effectivement bue ? Qui sait si un autre effet n'est pas en train de se produire, indétectable pour l'instant, mais pouvant se révéler ultérieurement ?... La vie n'est pas toujours rose au pays des bien-rêvants pour celui qui prétend rêver mieux que les autres !

Les objets magiques. Il est un autre cas, sur lequel le Code de Chimeric, statue plus ou moins bien, celui des objets



magiques ayant été fabriqués autrefois. Ces objets pouvant être utilisés par des gens qui ne sont pas haut-rêvants, comment juger des conséquences ? La règle qui prévaut est alors la suivante. Si l'objet produit une catastrophe ou une quelconque nuisance sur autrui, l'utilisateur est puni au même titre qu'un haut-rêvant, à moins qu'il ne puisse expressément

prouver qu'il ignorait que l'objet était magique. Si l'objet ne produit qu'un effet erroné, mais bénin ou incomplet par rapport à ce que l'on en attendait, il y a non-lieu, l'utilisateur ne pouvant être suspecté de tromperie puisqu'il n'est ni haut-rêvant ni l'auteur de l'objet. C'est sur ce point subtil de la législation que compte s'appuyer le haut-rêvant Groffar.

ONIRIS

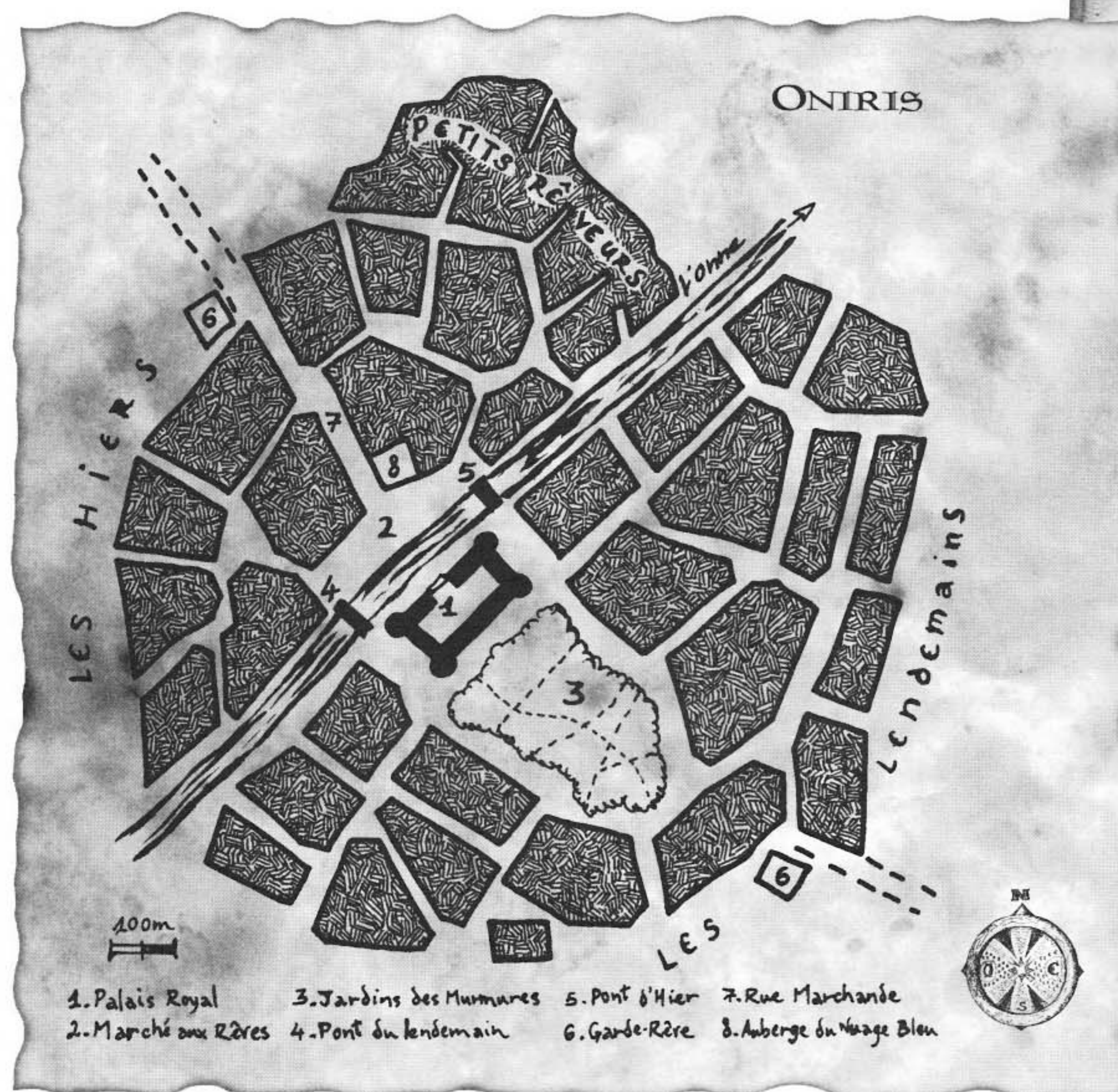
Bâtie de part et d'autre de l'Onne, la capitale de l'Oniranie est une petite ville gracieuse, aux rues propres et aux maisons bien entretenues. De forme grossièrement ronde, elle fait environ 1 km de diamètre. Contrairement à nombre de cités, aucun rempart ne l'entoure. Les seules fortifications sont celles du Palais Royal, et encore semblent-elles jouer davantage un rôle décoratif que proprement défensif. Partout les rues sont pavées et la plupart des carrefours forment de petites places dotées d'une fontaine et d'un ou deux bancs de pierre où il fait bon se reposer un instant, se remémorer quelque rêve ou s'échanger des nouvelles. Les maisons, toutes de pierre et coiffées de tuiles, sont belles mais sans luxe ostentatoire, même dans les quartiers riches. A vrai dire, d'un point de vue extérieur, la différence entre quartiers riches et quartiers pauvres se fait très peu sentir, la véritable richesse étant principalement intérieure chez les Oniraniens, celle de leurs rêves. Commercante, industrielle, la ville est animée, mais sans tapage ni cohue. Les citadins sont aimables et courtois, prêts à aider le voyageur étranger, à le renseigner sur tel aspect de la ville, mais sans se départir d'une certaine distance, comme si tout ce qui se déroule sous leurs yeux n'était finalement qu'un songe auquel ils assistent en spectateurs.

Gouvernement

Tandis que le roi gouverne l'ensemble du royaume, Oniris, comme les autres agglomérations, est dirigée par son prévôt. Fonctionnaire royal, ce dernier tient tou-

tefois ses ordres directement du souverain. L'actuel roi d'Oniranie se nomme Méhode. Epoux de la reine Erehis, il a une fille unique pour toute héritière, la princesse Camila. Agé de 45 ans, Méhode est un homme grave et d'aspect sévère. Il est le monarque absolu et tient à ce qu'on ne l'oublie pas. Juste au demeurant, il est respecté de ses sujets et même admiré. Ses rêves, en effet, ont un souffle épique que n'avaient pas ceux de son père ; et lorsqu'il gagna la bataille de Mandragold à la tête de ses chevaliers volants – un rêve en douze épisodes qui s'étendit sur presque toute l'année précédente –, l'événement fut salué avec une liesse inaccoutumée. On aime également la reine Erehis, petite femme au regard absent, quoique ses rêves aient généralement une tournure secrète et incompréhensible. Quant à la princesse Camila...

Le roi gouverne entouré d'un conseil de ministres, essentiellement chargé de gérer la routine. L'actuel prévôt d'Oniris, messire Drobald, âgé de 50 ans, est un homme avant tout épris de paix. Rien ne lui répugne comme le désordre qui a si vite tendance à transformer les rêves en cauchemars. Il possède la double fonction de commander la Garde Royale, limitée aux bâtiments du Palais, et les deux compagnies de garde-rêve. L'Oniranie n'a aucune armée de métier. Dans l'improbable cas d'une invasion, la loi prévoit la conscription générale. En ce qui concerne la cité, les délits sont rares ; le tribunal siège rarement ; les prisons sont vides ; et le dernier haut-rêvant brûlé vif remonte à trois générations.



Principaux lieux

Oniris est divisée en deux quartiers, chacun d'un côté de la rivière. Le quartier de la rive droite, au sud-est, est appelé *Les Lendemain*, et le quartier de la rive gauche, au nord-ouest, *Les Hiers*. Les citadins affirment en effet que l'on fait davantage de rêves à tendance prémonitoire sur la rive droite, et qu'inversement les rêves font plus souvent écho au passé sur la rive gauche. Quelle est la vérité dans cela ? Peut-être simplement de l'auto-suggestion. Mais cela explique pourquoi les différences riche-pauvre sont si peu marquées. On habite la rive qui correspond le mieux à ses aspirations du moment ; et de fait, les déménagements sont fréquents. Pour une raison identique, le quartier le plus au nord, sorte de faubourg, est appelé le quartier des *petits rêveurs*. Les habitants n'y font que des rêves médiocres, mais les loyers

sont moins élevés. C'est là que vivent ceux qui attachent moins d'importance aux rêves que les autres.

Enfin, les ponts ont également leur mot à dire, corrigeant le déterminisme des quartiers. Respectivement pont du Lendemain et pont d'Hier, ils influencent aussi la tendance des rêves. Traverser la rivière par le pont du Lendemain favorise les rêves prémonitoires, et inversement pour le pont d'Hier. Selon leurs aspirations du moment, les citadins n'utilisent que l'un ou l'autre, quand bien même cela les oblige à un grand détour par rapport à leur destination.

1. Palais Royal. Vaste ensemble de bâtiments entourant une cour intérieure, flanqué de tours aux quatre coins et dotée d'une porte fortifiée. Le Palais abrite non seulement les appartements royaux, mais

Les Gardes

TAILLE	12	VOLONTE	12	VIE	13
CONSTIT	13	EMPATHIE	14	ENDURANCE	25
FORCE	12	REVE	14	+dom	+1
AGILITE	12	Mêlée	12	Protection	2 ou 4
DEXTERITE	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	11		
OUIE	11	Dérobée	11		

Garde-rêve

Batte de bois niv +3 init 9 +dom (+2)

Corps à corps niv +3 init 9 +dom (+1)

Esquive niv +3

Course, Saut, Vigilance +4.

Garde Royale

Epée sorde niv +4 init 10 +dom +4

Arc niv +4 init 10 +dom +2

Bouclier niv +4

Esquive niv +4 (-2 malus armure)

Course, Saut, Vigilance +4.

Les gardes royaux ont des cottes de cuir renforcées de plaquettes de fer, et quoiqu'ils ne le portent pas en permanence, sont entraînés à l'arc.

également la salle d'Audience (servant aussi de tribunal), la salle des Petites Archives (état civil, greffe, cadastre), la salle des Certificats où l'on peut venir faire certifier ses rêves comme totalement originaux (la procédure d'expertise est toutefois longue et coûteuse), la salle des Grandes Archives où sont consignés les rêves certifiés (que tout un chacun peut venir consulter), la Chambre du Commerce, les appartements du prévôt, et sans oublier toutes les salles purement fonctionnelles (cuisines, réserves, casernes de la Garde Royale, armureries, etc.).

2. Marché aux Rêves. Cette grande place en bordure de l'Onne, s'étendant d'un pont à l'autre, est non seulement le principal lieu de marché de la capitale, où les paysans des villages voisins viennent vendre leur produits, mais également le lieu où s'échangent le plus de rêves. On se les raconte, on les commente. Certains narrateurs attirent de véritables attroupements, notamment ceux qui s'entourent de musiciens et de jongleurs pour dramatiser leurs récits. Il est interdit de monnayer le récit de ses rêves ; en revanche, rien n'interdit de payer la musique. Ainsi certains professionnels détournent-ils la

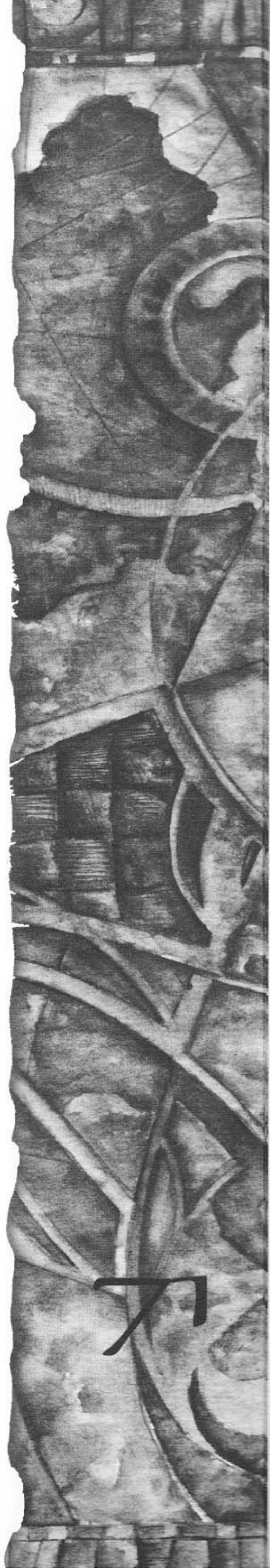
loi et vivent assez bien du produit de leur imaginaire. Une autre profession, autorisée quoique dûment taxée, est celle des *démêleurs de rêve*. On vient les consulter dans leurs petits stands de toile, sortes d'isoloirs, où, pour quelques deniers, ils ont l'art de décortiquer les rêves les plus incompréhensibles et d'en tirer une signification satisfaisante. Enfin, c'est également sur cette place que les *porte-rêves*, hérauts accompagnés de tambours et de trompettes, viennent rapporter au bon peuple les rêves de la famille royale ou de tout autre personnage important.

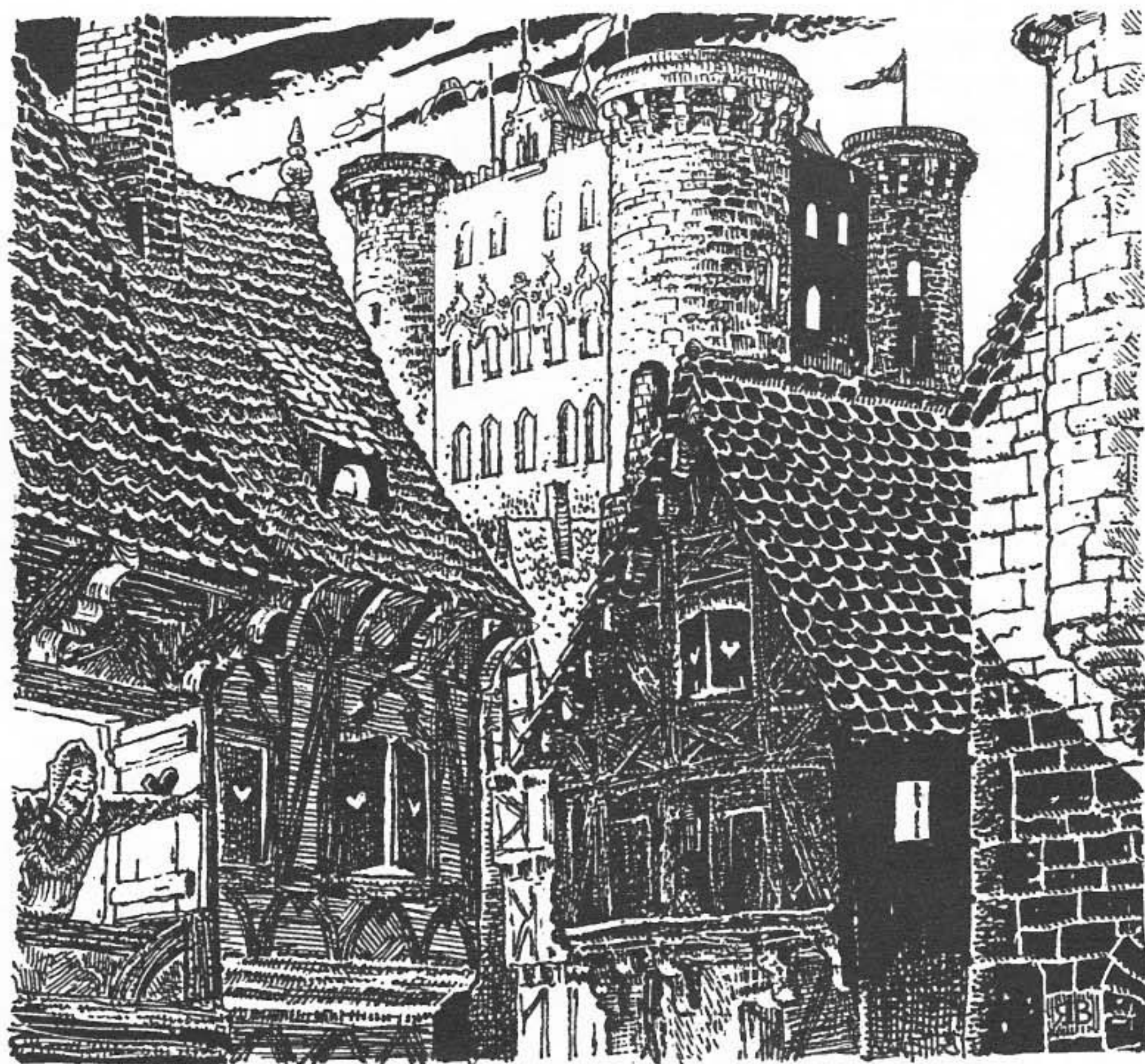
3. Jardin des Murmures. Doté de pelouses, de massifs et de bosquets, de fontaines et de bancs, ce vaste jardin d'agrément est ouvert à la population. On y vient pour flâner ou pour s'offrir une petite sieste à l'ombre des arbres. Le lieu est réputé favoriser les rêves de rencontres amoureuses ; et l'on parle de personnes qui y connurent des passions si fortes qu'elles y campèrent pendant plusieurs mois. Pour ne pas réveiller les dormeurs, les promeneurs ne parlent qu'en chuchotant, et c'est à cela que le jardin doit son nom. Les garde-rêve y patrouillent assidûment.

4. Pont du Lendemain. Dans sa traversée d'Oniris, l'Onne fait 30 m de large. Son cours est tranquille, canalisé entre des berges de pierre. Les deux ponts sont des ouvrages maçonnés, enjambant la rivière en deux grandes arches de 15 m. La circulation y est intense, nombre de citadins les traversant plusieurs fois de suite dans les deux sens dans le seul but d'influencer leurs prochains rêves. Le pont du Lendemain est censé favoriser les rêves d'avenir.

5. Pont d'Hier. Même chose pour les rêves du passé.

6. Garde-rêve. Les garde-rêve d'Oniris sont des fonctionnaires chargés du maintien de l'ordre et du respect des rêveurs. Ils sont répartis en deux casernements, l'un au nord et l'autre au sud, aux entrées principales de la ville à proximité de la Grande Route. Hormis réprimer d'occa-





sionnels tapages nocturnes – délit grave puisqu'il empêche les gens de dormir –, ils ont peu à sévir. Quoiqu'entraînés au combat, ils n'ont pour toute arme qu'une longue batte de bois et sont vêtus de cuir souple (en cas de problème inattendu, la Garde Royale, mieux armée, serait appelée à la rescousse). Leur attirail principal consiste en une demi-douzaine de couvertures qu'ils portent roulées sur l'épaule. Il n'est pas rare que l'on découvre un citadin endormi sur un banc, près d'une fontaine ou à l'ombre d'un mur. Loin de le réveiller, comme le feraient les gardes d'autres cités, les garde-rêve le recouvrent maternellement d'une de leur couvertures, puis reviennent périodiquement vérifier qu'il continue à rêver dans de bonnes conditions. À son réveil, le citadin se fera un devoir de rapporter la couverture à l'une ou l'autre caserne. Les garde-rêve sont aimés autant que respectés.

7. Rue Marchande. La grande rue qui traverse tout le quartier des Hiers jusqu'au Marché aux Rêves est bordée de nombreuses échoppes. On peut y trouver

tous les articles standard aux prix indiqués dans les règles.

8. Auberge du Nuage Bleu. Venant du nord, c'est probablement dans cette auberge que s'arrêteront les voyageurs (à défaut, en improviser d'autres sur le même modèle). L'Auberge du Nuage Bleu est tenue par un jeune couple, Armod et Maëlle Bodrym, aidé d'un valet, Rifus. On y retrouve l'ambiance calme et feutrée, propre au recueillement et au rêve, de la plupart des maisons oniraniennes. Elle possède douze chambres, toutes meublées d'un lit à deux places et possédant chacune un signe distinctif, bibelot, gravure accrochée au mur, vase de fleurs, napperon sur le coffre de rangement, etc. Dans la mesure des disponibilités, les clients peuvent choisir celle qui leur semble la plus en accord avec leur personnalité harmonie. La salle du bas est meublée de tables rondes entourées de chaises, et d'un âtre où des volailles rôtissent en permanence. Tout au fond, une petite estrade dans une alcôve peut servir de scène à des musiciens, encore qu'elle soit le plus souvent utilisée par un client

en train de raconter un rêve devant les autres consommateurs attentifs. Les Oniraniens aiment la musique, surtout la musique douce, harmonieuse, celle qui fait planer.



Auberge du Nuage Bleu

Chez Maelle et Armod Bodrym

Douze chambres personnalisées pour rêver seul ou à deux

Nuit de rêve pour une personne : 12d
 Vin d'Oniris (-2) : 2d la mesure
 Vin de Barony (-2) : 3d la mesure
 Hydromel (-3) : 4d la mesure
 Potage Bodrym (2 sust) : 3d
 Volaille rôtie (6 sust) : 12d
 (pour deux personnes)
 Gâteau fondant (2 sust) : 3d
 Petit déjeuner (1 sust) : 2d
 (servi dans la chambre sans supplément)
 Bain chaud dans l'arrière-cuisine : 6d
 (réserver son tour une heure à l'avance)



LA NON-REVANTE

La princesse Camila ne rêve plus. Sur le Marché aux Rêves, on commença par s'étonner de ne plus avoir de nouvelles de ses rêves, d'ordinaire si enchanteurs, fourmillant de petits animaux bizarres et affectueux ; puis l'annonce éclata, officielle et stupéfiante : pour une raison inconnue, les rêves de l'héritière d'Oniranie s'étaient taris ; ses nuits n'étaient plus que de longs puits vides et sans échos. Les citadins d'abord, puis tout le peuple d'Oniranie à mesure que la nouvelle se propagea, en furent terriblement secoués. On espéra que ce ne serait que passager, mais les semaines passèrent, puis les mois, sans apporter de guérison. Inutile de dire que tout fut essayé : on la fit maintes fois changer de chambre, on la fit dormir en compagnie de ses meilleures amies, on lui fit passer les ponts de la cité dans tous les sens, on la fit dormir dans une maison neuve du quartier des Hiers, puis dans la maison la plus vieille, les meilleurs démêleurs de rêve furent invités à trouver une explication, rien n'y fit. L'appétit également coupé, la malheureuse devint l'ombre d'elle-même et ses journées se noyèrent dans les pleurs.

En vérité, la chose était grave. D'un point de vue humain, d'abord. Il est toujours triste de savoir quelqu'un atteint d'une infirmité, et le mot n'est pas trop fort :

pour le peuple des bien-révants, c'est d'une véritable infirmité qu'il s'agit. Puis d'un point de vue politique. Camila est l'héritière du trône. Or peut-on imaginer, plus tard, une reine d'Oniranie sans rêves ? (Imagineraient-on, ailleurs, un roi sourd-muet ou paralytique ?) Une ombre assombrit les rêves des Oniraniens ; les cauchemars se firent plus nombreux. L'avenir devint si incertain que, dans la capitale, nombre de maisons de la rive droite se vidèrent, tandis que se doublèrent les loyers de la rive gauche.

Ayant consulté ses ministres, puis Camila elle-même et en plein accord avec cette dernière, le roi fit alors publier l'avis suivant : que la main de la princesse Camila serait accordée, et conséquemment le royaume en héritage, à qui lui rendrait la faculté de rêver. Un additif stipulait qu'une solution issue du haut-rêve était éventuellement bienvenue, mais qu'en vertu du Code de Chimeric, les haut-révants avaient moins que jamais intérêt à commettre de bévues.

Peu d'essais ont été tentés jusqu'à présent, quelques démêleurs, une poignée de jeunes gens persuadés que leur bonne mine serait suffisante, rien que d'inoffensif et de complètement inutile. C'est dans ces conditions que vont débarquer les

Groffar

né à l'heure du Serpent, 40 ans, 1m72, 77 kg, beauté 8.

TAILLE	12	VOLONTE	14	VIE	12
APPARENCE	10	INTEL	10	ENDURANCE	26
CONSTIT	12	EMPATHIE	10	+dom	0
FORCE	11	REVE	15	Protection	0
AGILITE	09	CHANCE	10		
DEXTERITE	11	Mêlée	10		
VUE	10	Tir	10		
OUIE	10	Lancer	10		
ODO-GOUT	11	Dérobée	09		
Dague	niv 0	init 5	+dom +1		
Esquive	niv 0				



Vigilance +2/ Comédie 0/ Equitation +3/ Srv cité +3/ Chirurgie +6/
Astrologie 0/ Botanique 0/ Ecriture, Légendes +3/ Hypnos +6.

Groffar est vêtu de simples vêtements de drap, mais dissimule à tout hasard une dague dans sa manche. Au moment de l'entrevue, il aura deux sorts de Faux Rêve en réserve, en Désert de Fumée K8 et en Désert de Lave M7. Au gardien des rêves de décider des autres sorts qu'il connaît et peut également avoir en réserve.

voyageurs – ainsi que le haut-rêvant Groffar.

Camila

Agée de vingt ans, la princesse Camila est une jolie fille (Beauté 13, Apparence 11) dotée d'une longue chevelure brune bouclée et de magnifiques yeux verts. De taille moyenne (1m68), elle est mince et svelte. Musicienne, elle joue de la harpe et de la flûte à bec. Du temps où elle rêvait encore, son caractère était enjoué et ses journées débordant d'activité. Mais depuis le malheur qui l'a frappée, c'est à peine si elle touche à ses instruments.

C'est après avoir fait un rêve d'une intensité extrême qu'elle a tout d'un coup cessé de rêver. Quel était ce dernier rêve ? Elle est également incapable de s'en souvenir. Tout ce dont elle se souvient, c'est d'un terrible choc onirique qui la fit se réveiller en pleine nuit, et depuis, plus rien...

La vérité, que les voyageurs découvriront peut-être, est que ce choc eut lieu la nuit même où Tiber de Kerlidan rêva d'elle. Les deux jeunes gens se rêvèrent mutuellement, et avec une telle intensité que leurs rêves ne firent plus qu'un. Si Camila ne rêve plus depuis ce moment, c'est que Tiber a conservé le rêve pour lui tout seul,

comme si, d'une certaine façon, il rêvait désormais pour deux. Quand Camila sera guérie, elle se souviendra de ce rêve, et l'on pourra ainsi entrevoir l'explication. Par ailleurs, la jeune fille tient le compte précis de toutes ces nuits écoulées sans rêver, et Tiber tient pareillement le compte de tous les jours écoulés depuis qu'il a rêvé de sa dame. Si l'on compare les deux sommes, on constate qu'elles sont identiques.

Groffar

Ayant traversé la forêt des Odeurs (ex-forêt des Bruits), et continuant sur le sentier, les voyageurs débouchent bientôt sur la Grande Route. Là, qu'ils prennent à gauche ou à droite, ils ne tardent pas à rencontrer un homme voyageant avec une vieille mule. C'est le haut-rêvant Groffar, leur futur rival, quoiqu'à ce stade ils l'ignorent encore. Il est arrêté sur le bas-côté, en proie à une visible exaspération. Sa mule s'est abîmé le sabot, elle boite et refuse de le porter davantage. Un accident d'autant plus fâcheux qu'il lui tarde d'arriver à Oniris où l'appelle une affaire de la plus grande importance.

En termes de scénario, l'utilité de le rencontrer maintenant est double. D'une part, cela permet de commencer à montrer la fausseté du personnage ; de l'autre, cela permet de mettre les voyageurs dans la bonne direction. Si (étant repassés par Snarlop) les voyageurs sont déjà au courant du malheur de la princesse, Groffar admettra en avoir entendu parler, mais sans révéler que c'est le but de son urgence. Et s'ils arrivent directement de la forêt (surpris de ne pas retrouver la Mélurnée), ils pourra les renseigner sur le pays (ce qui ne l'engage à rien). Dans les deux cas, les voyageurs apprendront la direction d'Oniris, de même que sa distance, une quarantaine de kilomètres. Vers l'est, le prochain village, nommé Blan, est à environ 10 km. Si besoin est, c'est dans ce village qu'ils auront la révélation : on ne parle que de cela, tant du malheur qui frappe le royaume que de la récompense promise.

Groffar est un homme de 40 ans, au cheveu rare, à la mâchoire large et proéminente, et aux oreilles décollées (beauté 8). Il est originaire d'Ektaz, au nord-ouest du royaume, où il pratique la profession de barbier-chirurgien. Seul son proche entourage connaît son don de haut-rêvant, il n'a jamais pratiqué officiellement sur autrui. De fait, il est plutôt lâche, quoique fortement imbu de lui-même et démesurément ambitieux. Il souffre de sa condition médiocre et entient ses concitoyens pour responsables avec leur stupide code de Chimeric. Mais le temps des brimades est terminé ! On va connaître sa vraie valeur et le poids de sa revanche ! En vérité, le vrai grand défaut de cet arriviste méprisant est qu'il est loin d'être aussi intelligent qu'il l'imagine.

Le stratagème. L'essentiel, pense-t-il, n'est pas tant que la princesse retrouve ses rêves, mais qu'elle le croit. Pour cela rien de plus simple : il suffit de lui en donner des souvenirs à défaut de véritables. Pratiquant la voie des illusions-suggestions, Groffar a alors synthétisé un sort assez simple, que l'on pourrait appeler *Faux rêve*. Il consiste à donner à la cible l'illusion qu'elle a rêvé. Comme toute les illusions-suggestions d'Hypnos, cette illusion est interprétée comme vraie, et la cible se souvient d'un rêve comme si elle l'avait vraiment fait. Le problème est qu'il y a indubitablement tromperie. Ne tenant pas à être grillé vif au cas où il y aurait des récriminations, Groffar a alors imaginé un second stratagème. Il va présenter un vieux miroir, prétendument magique et appartenant à sa famille depuis des lustres. « Je ne connais pas exactement le pouvoir de ce miroir, dira-t-il, mais je sais que plusieurs de mes ancêtres ont retrouvé des rêves conformes à leurs désirs après s'y être simplement regardés... Je prie humblement son altesse d'essayer à son tour : un coup d'œil n'engage à rien. » Cela dit, au moment où la princesse se regarde dans le miroir et où tout le monde a les yeux braqués sur elle, il monte en TMR, vite fait, bien fait, et lui décoche son sort...

La suite sera comme dans un rêve : la joie de la princesse, la reconnaissance du roi,

Faux-Rêve (Désert) R-6 r5

Portée	E1
Cible	Humanoïde
Durée	Instantanée
JR	Selon HN

Effet : Donne le pseudo-souvenir d'une courte séquence de rêve, néanmoins interprété comme véritable. La teneur de la séquence est au choix du haut-rêvant. Pour la victime, le rêve semble avoir appartenu à sa précédente nuit de sommeil, oublié jusqu'à ce moment où elle s'en souvient brusquement.

le mariage le jour-même, la consécration, la fortune, bientôt suivis du couronnement de Groffar I, roi d'Oniranie... Comme il ne compte pas s'épuiser à lancer un sort tous les jours, Camila aura forcément une rechute, mais qu'y faire ? Dans tous les cas, sa responsabilité est dégelée : personne ne sait qu'il est haut-rêvant, tout incombe au miroir d'autrefois.

Les voyageurs

Les voyageurs devraient maintenant entrevoir quel usage ils peuvent faire de l'élixir de la Dame des Songes et faire route vers Oniris. Devenu piéton, tirant sa mule par la bride, Groffar les accompagne. Au gardien des rêves de bien jouer le rôle de ce personnage, qui ne doit apparaître au début que comme une rencontre fortuite, sa trahison ne se révélant qu'à la fin. Tout l'intérêt de l'épisode repose sur ce pur jeu de rôle.

De fait, tout peut dépendre des révélations que les voyageurs sont – innocemment – prêts à faire, de la confiance qu'ils font – à tort – à leur nouveau compagnon de voyage. S'ils lui révèlent leur but et l'existence de l'élixir, Groffar sera non seulement sur ses gardes, mais prêt à tout pour les empêcher. Au mieux, il tentera de les égarer dans la cité qu'il connaît bien pour s'y être déjà rendu, leur conseillant l'auberge la plus éloignée du Palais Royal, en sorte de pouvoir les devancer à l'audience (lui-même descendant au Nuage Bleu). Au pire, il tentera de détruire ou de voler le flacon. Il peut par exemple lancer un sort d'Egarement sur celui qui le présente à la princesse, en sorte de lui faire commettre une terrible



maladresse : lâcher le flacon sur les dalles de pierre. Il n'utilisera toutefois la violence personnelle que contraint aux abois, ce n'est pas un combattant. Tout étant virtuellement possible, c'est au gardien des rêves de régler ses machinations selon le propre comportement des voyageurs.

Pour donner le change, Groffar feint de ne pas s'intéresser au malheur de Camila. Il s'en excuse en prétendant qu'il a ses propres soucis, but de son voyage. Il reste cependant très vague à leur sujet. Jeu de rôle aidant, cela peut commencer à mettre la puce à l'oreille des voyageurs. En ce qui concerne le haut-rêve, il ne peut pas s'empêcher d'en parler (c'est trop demander à sa vanité). Les voyageurs peuvent ainsi apprendre ce qu'il en est des haut-révants en Oniranie et découvrir le Code de Chimeric. A défaut, ces renseignements peuvent être obtenus de n'importe quel villageois. Mais, autre puce à l'oreille, quoiqu'il déclare ne pas être haut-révante, Groffar en parle bien, trop bien, comme quelqu'un qui a de véritables lumières sur le sujet.

L'audience

Voilà les personnages arrivés à Oniris. Ils découvrent la ville, ses habitudes, son étonnant Marché aux Rêves. L'Auberge du Nuage Bleu n'étant qu'à une traversée de pont du Palais Royal, c'est probablement là qu'ils s'arrêtent – sauf machination réussie de Groffar. Puis ils apprennent sans difficulté que le roi donne audience publique tous les matins à l'heure de la Sirène. Il suffit de s'y rendre, la seule condition étant de ne porter aucune arme.

A l'heure dite, la grande porte de la salle d'Audience s'ouvre pour laisser entrer les requêteurs, sous l'œil vigilant d'un cordon de gardes royaux équipés de pied en cap. Au fond du vaste hall, le trône royal se dresse sur une estrade tendue de velours bleu, entouré d'un demi-cercle de sièges plus bas destinés aux ministres et autres personnages de rang. Le roi fait bientôt son apparition, salué par les trompettes des hérauts. Il est seul, ni la reine

ni la princesse ne l'accompagnent. Puis, après avoir brièvement mentionné ses rêves de la nuit – coutume incontournable –, il prononce la phrase hélas devenue rituelle : « S'il est quelqu'un céans qui pense pouvoir guérir notre fille, qu'il se présente en premier... »

C'est alors que Groffar s'avance – les voyageurs en seront-ils surpris ? – et annonce qu'il en a peut-être la possibilité. Ses manières sont réservées, hésitantes, il joue la modestie. Il est toutefois probable que les voyageurs s'avancent en même temps avec la même déclaration. A qui donner la préséance ? De fait, quelle que soit l'initiative réelle des personnages, c'est Groffar qui sera préféré. Le roi, en effet, commencera par demander par quel moyen les prétendants comptent guérir la princesse. Groffar offrant un miroir et les voyageurs un liquide à boire, il décidera qu'un miroir est a priori moins risqué qu'une potion et lui donnera la préférence. Sur quoi, il fait quérir la princesse, qui apparaît peu après, accompagnée de la reine.

Coup de foudre... A sa vue, Tiber de Kerlidan manque de s'évanouir. Ce visage, ces cheveux, ces yeux verts sont ceux de la dame de ses songes ! Faire alors en sorte, jeu de rôle aidant, que les voyageurs se rendent compte, non seulement de son trouble, mais de celui de la princesse. Cette dernière, en effet, ne peut détacher ses yeux du jeune homme, elle tremble légèrement. Quoique le rêve où elle l'a rencontré soit occulté à sa mémoire, il y a tout de même quelque chose en elle qui se souvient. Lors, c'est presque à regret qu'elle en détourne les yeux pour les plonger dans le miroir qu'on vient de lui placer entre les mains – un petit miroir de cuivre, ovale, l'air pas bien méchant.

... et de théâtre ! Camila pousse un cri étranglé, puis murmure dans le silence général : « Oui, je me souviens... un rêve... j'ai rêvé cette nuit... maintenant je me souviens... » Un tonnerre d'applaudissements et de vivats suivent cette déclaration. Groffar en profite pour placer son mot : « La vérité, sire, est que la

princesse n'a jamais cessé de rêver. Il lui est simplement devenu difficile de se souvenir de ses rêves. Quoiqu'il en soit, j'accepte gracieusement de devenir son époux. Puis-je d'ores et déjà vous appeler beau papa, sire ?... » C'est un second cri de Camila qui ramène l'attention sur elle. « Mais c'est impossible, sanglote-elle, je ne peux pas avoir rêvé cela. Mes rêves n'ont jamais été ainsi... » Et ce disant, son beau regard vert implore Tiber de Kerlidan de venir à son secours.

La bataille du rêve

Pressée d'explications, Camila avoue alors que dans ce rêve elle se trouvait, dans un lit, nue, entre les bras de messire Groffar, et que... Elle ne peut aller plus loin et baisse la tête en rougissant. La foule s'anime de murmures divers. Fait sans précédent, une princesse d'Oniranie a honte de raconter son rêve jusqu'au bout ! Groffar, quant à lui, se mord la lèvre. L'imbécile aurait sûrement dû commencer par se renseigner sur les habitudes de rêve de sa victime.

La suite dépend évidemment des réactions des voyageurs. Quoi qu'il en soit, le roi n'est pas satisfait et il demande l'ajournement jusqu'au lendemain. « Nous verrons bien alors, dit-il, si notre fille a rêvé durant la nuit... »

Groffar proteste. Kerlidan est sur un nuage, et en même temps terriblement anxieux – si Camila lui échappait, il ne pourrait y survivre. Que vont faire les voyageurs ? Maintenant que les masques sont jetés, il leur faut plus que jamais se

défier de l'homme au miroir. Inutile de dire qu'il fera tout pour reconquérir le terrain perdu.

Le lendemain, la princesse n'aura pas rêvé, à la consternation générale. « Qu'elle regarde à nouveau dans mon miroir, exige Groffar, et elle va se souvenir. Il est normal que le re-démarrage soit lent... » Si on le laisse faire, la princesse se souviendra à nouveau d'un rêve, banal cette fois. Mais personne ne sera encore satisfait, Camila la première, qui ne pense plus qu'au beau jeune homme au regard si intense, et le roi demandera un nouvel ajournement.

Il est temps que les voyageurs réagissent s'ils ne l'ont déjà fait. De fait, il y a deux façons de terminer heureusement l'aventure – les deux supposant que Groffar n'ait pas détruit l'élixir.

Façon passive. C'est la moins glorieuse en ce qui concerne les joueurs. Elle consiste à laisser faire les PNJ. Tiber insistera pour faire boire l'élixir à la princesse, et quoi qu'en pense le roi, cette dernière insistera pour en boire.

Façon active. Elle consiste à démasquer le haut-rêvant, ce qui peut être assez simple. Détection d'Aura effectué sur le miroir donne une réponse négative. L'objet n'est pas magique. D'où viennent alors les étranges souvenirs de Camila ? VUE/ Vigilance à 0 au moment où elle se regarde dans le miroir permet de remarquer qu'au même instant, Groffar a le regard vague – le même genre d'absence





qu'ont les haut-révants quand ils se concentrent (on suppose les voyageurs accoutumés au comportement de ces derniers). Ne serait-il pas en train de lancer un sort ? Reste à le prouver. La solution consiste alors à demander à ce qu'un haut-rêvant oniranien, dûment assermenté, assiste à l'opération. Le résultat

HAPPY END

On apporte une coupe de cristal pour y verser la liqueur bleue. Dès les premières gouttes, un délicieux parfum emplit toute la salle d'audience. Ça et là, les nez se froncent avec ravissement. Des murmures parcourent la foule : « La forêt... le parfum... la forêt des Odeurs... » Pour Camila et Tiber, c'est comme si déjà tout se passait dans un rêve.

La princesse boit... et tombe endormie. L'inquiétude, toutefois, est de courte durée. Elle rouvre bientôt les yeux, les paupières papillonnant de bonheur. Son regard est toujours rivé sur le jeune musicien. « Je rêve, chuchote-elle, je rêve que je rêve et rêverai toujours !... »

La suite est comme un conte de fées. L'exultation s'étend d'un bout à l'autre du royaume : la princesse Camila a retrouvé ses rêves, et ceux-ci, dit-on même, sont plus beaux que jamais ! Le mariage est pour bientôt. « Et comment est-il, ce prétendant ? demande un villageois.

— C'est un voyageur, répond un autre.

— Mais de noble naissance, affirme un troisième.

— En tous les cas, conclut une villageoise, il paraît qu'il est tout à fait au goût de notre princesse ! »

En vérité, le fait que Tiber soit de noble naissance n'est pas pour déplaire au roi, quand bien même il n'a jamais entendu parler de la Mélurnée. Mais il y a tant de royaumes extérieurs ! La reine est également satisfaite. Regardant les fiancés se promener dans les jardins du palais, elle songe qu'on n'a jamais vu plus gentils tourtereaux. Tout ceci présume évidemment que l'élixir a été donné par Tiber et que c'est à lui qu'échoie la main de

sera la déconfiture complète de Groffar, des excuses bredouillées, suivies d'une tentative de se fondre dans la foule pour s'éclipser à jamais. Cela fait, l'élixir restant seul en piste, il n'y aura plus qu'à l'essayer. Camila en sera d'autant plus consentante que c'est Tiber qui lui tendra le flacon.

Camila. Dans le cas où un voyageur se serait arrogé cette prérogative, au gardien des rêves d'imaginer une fin plus déchirante – mais à quoi bon assombrir un si beau rêve ?

Groffar aura totalement disparu, à moins que les voyageurs rancuniers ne tiennent à le retrouver. Si c'est le cas, c'est également au gardien des rêves d'improviser la poursuite, voire le bûcher final s'il est livré à la justice. Mais ici encore, est-il nécessaire d'empuantir une si belle fin ?

Invités au palais, les voyageurs peuvent séjourner aussi longtemps qu'ils le désirent, ne serait-ce que le temps d'assister au mariage. Il est probable qu'ils narrent leurs aventures par le menu, récit d'autant plus apprécié que ce sera sûrement le plus beau rêve jamais raconté en Oniranie. Sans oublier qu'il apporte une explication très cohérente aux odeurs de la forêt. Plus encore, ne serait-ce pas la proximité de cette Dame des Songes qui favorise depuis toujours la principale activité du royaume ? Une révélation des plus importantes, en vérité.

Mais tout a une fin et les voyageurs ont leurs propre rêve : poursuivre le voyage. Le nouveau prince d'Oniranie, toutefois, veillera à ce qu'ils repartent dans les meilleures conditions, équipés de neuf et nantis d'une bourse bien garnie (à la discrétion du gardien des rêves). Plus encore, si l'un des personnages est musicien, il lui fera cadeau d'un de ses deux luths, à conserver en souvenir de lui. Les voyageurs le reverront-ils, retourneront-ils un jour au pays des bien-révants ? Tout est possible sous le regard de la Dame des Songes.



APPENDICE

Les notes suivantes sont essentiellement destinées aux joueurs utilisant Oniros, la version d'initiation au jeu de rôle de Rêve de Dragon.





Les points d'encombrement

Ces points servent à mesurer la charge que portent les voyageurs. La règle de base est que 2 kilogrammes font 1 point d'encombrement. Pour simplifier, on peut utiliser le barème suivant :

Sac à dos	1 à 5 selon remplissage
Corde	1
Lanterne	1
Luth	1
Dague	0,5
Epée	2
Hache	2
Arc	1
Carquois	1
Bouclier	2
Armure de cuir épais	2
Armure de cuir et métal	4

Tiber de kerlidan porte 2 luths, 1 dague et 1 épée, ce qui lui fait un encombrement de 4,5.

Comme il a une TAILLE de 10, il occupe 14,5 points sur les 60 que peut accepter la barque de rêve.

Points de tâche

Pour compter les points de tâche nécessaires à l'escalade de la falaise des Bas-de-landes, utiliser la règle indiquée dans les scénarios, pages 144 et 160. Il faut ici en totaliser 4.

La barque de rêve

Le stylet d'Elsalis est un exemple de magie d'autrefois entrant dans la catégorie des baguettes magiques (page 87). Il permet de lancer un sort de la voie d'Oniros appelé *Barque de Rêve*. Pour ce faire, l'utilisateur n'a qu'à pointer le stylet là où il veut que la barque apparaisse. Il n'y a pas de jet de dés. En revanche, l'utilisateur doit dépenser 10 points de rêve. Cela fait, la barque existera jusqu'à la fin de la prochaine heure du Château Dormant (ou jusqu'à ce qu'un choc la fasse éclater).

Barque de rêve (Lac) R-8 r1+

La Barque de Rêve est un des rares exemples de zone mobile. C'est une embarcation immatérielle affectant la forme d'une barque effilée, champ de force à peine visible de transparence bleutée. Elle doit être ciblée à la surface de l'eau et est capable de voguer. Elle peut embarquer plusieurs passagers et du matériel, selon son nombre de points de rêve. Chaque point dépensé permet d'embarquer 6 points de TAILLE ou d'encombrement. La barque se dirige au gré de la personne située à la proue et se concentrant pour cela, à la vitesse maximum de 12 m par round (7,2 km/60'). Il n'y a aucun jet de dés pour diriger la barque, il suffit de vouloir qu'elle prenne une certaine direction pour qu'elle le fasse : mais pendant qu'on se concentre pour cela, on ne peut rigoureusement rien faire d'autre.

La Barque de Rêve est insubmersible : l'eau qui y pénètre en ressort automatiquement. En revanche, un choc violent peut la faire s'éclater et disparaître comme une bulle de savon. Elle possède une résistance de 20. Chaque fois qu'elle subit une agression, par exemple heurter un écueil, jouer un jet de Résistance ajusté négativement au +dom du choc. Réussi : elle tient bon et conserve sa résistance intacte. Echoué, elle éclate et disparaît. Les réussites spéciales n'interviennent pas. Une surcharge produit le même effet, la faisant immédiatement éclater. Même chose si elle est ciblée ailleurs que sur l'eau. Enfin, n'étant qu'un champ de force, il est impossible de rien y attacher, arrimer, agripper, etc.

Résistance de la barque

La barque de rêve a une résistance de 20. Chaque fois qu'elle subit un choc important, jouer un jet de dés sur la table de Résolution en prenant sa résistance, 20, comme caractéristique et la difficulté du choc comme difficulté finale. Jet réussi : la barque tient bon. Jet échoué : elle éclate comme une bulle de savon et ses occupants se retrouvent dans l'eau. Considérer les écueils de l'île de Kerlidan comme ayant une difficulté de choc de -4 et les bancs de sable des Bas-de-landes une difficulté -2. (La difficulté de choc est la même chose que le +dom, signe inversé. Par exemple, un coup d'épée de +dom +3 cause une difficulté -3.)

*M*ais quel est donc le nom de la cité où conduit le chemin de la forêt des Bruits ? Si rares sont les voyageurs ou les marchands qui en viennent qu'aucun villageois n'est d'accord là-dessus, chacun s'accrochant à son idée.

« Je me souviens très bien du petit voyageur au nez aplati, affirme un villageois, il a clairement dit *Nosiris* !

— Mais c'est parce qu'il parlait du nez, justement ! rétorque l'hôtesse de la maison des voyageurs en brandissant sa poêle à frire. Le marchand qui m'a vendu cette poêle a clairement dit *Orilis*, la cité royale.

— D'accord pour cité royale, dit alors un troisième, mais c'est *Lironis* qu'elle s'appelle.

— Qu'est ce que tu paries ?

— Tout ce que tu veux ! De toutes façons, ça m'étonnerait que quelqu'un aille jamais vérifier...»



Prix : 115 FF TTC
ISBN 2-909934-20-9

La Dame des Songes
une aventure pour REVE DE
DRAGON compatible avec Oniros

