



Denis Gerfaud

Mise en garde : ce scénario a été utilisé au troisième salon des jeux de réflexion. Si vous l'avez déjà joué, tant pis pour vous ! Pour les autres : qu'est-ce qui est pire qu'un haut-révant errant seul dans la campagne ?

Un groupe de haut-révants débarquant dans un village... Mais quand ils doivent être discrets, en plus, on peut s'attendre au pire.

Queues et souffles en perspective...

Tous DES HAUT-RÉVANTS



LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

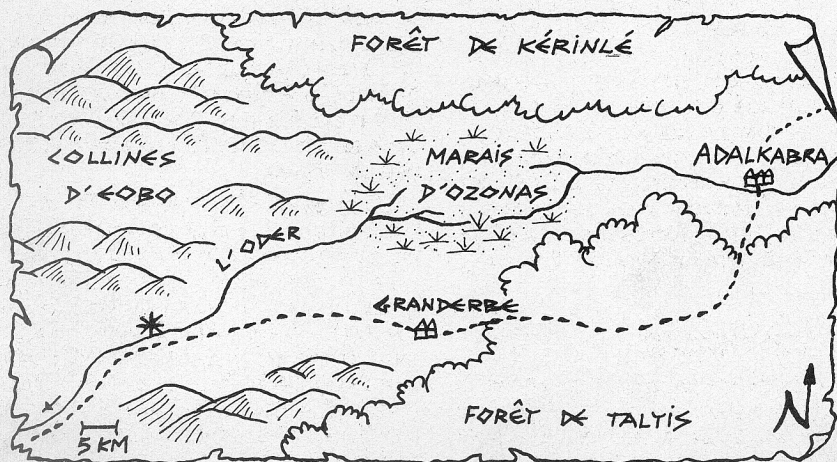
Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs débutants ou légèrement expérimentés, tous haut-révants.

A Adalkabra, on n'aime guère les haut-révants. Quand on en prend un, on le dépouille, on l'enferme dans un tonneau, et on jette le tout à la rivière. C'est ce qui est arrivé à Elerdal, voyageur et haut-révant. Par miracle, il a pu survivre et son tonneau a fini par s'échouer sur une grève. C'est là que les personnages des joueurs le découvrent au début du

scénario. Parmi ce qu'il a perdu se trouvaient des parchemins draconiques, et il désire à tout prix les récupérer. Mais affaibli, à moitié nu, il a besoin de l'aide des voyageurs, d'autant plus que c'est un magicien pas très doué. Il pourrait être franc, mais son trait principal est l'affabulation, et il a désormais de bonnes raisons d'être prudent. Pour expliquer sa situation, il monte aux voyageurs un gigantesque baratin pour les inciter à le suivre. La première partie du scénario, pur « jeu de rôle », va être de percer cette mystification. Ensuite, la vérité étant connue, les voyageurs — tous des haut-révants — devraient être eux-mêmes intéressés par la récupération des parchemins. Il faudra alors s'introduire chez le bourgeois qui a dénoncé Elerdal et chez qui il s'est fait arrêter et dépouiller, en espérant que ses affaires s'y trouvent toujours. Cette dernière partie demandera finesse et doigté. Car le problème, c'est que le bourgeois en question, notable de la ville, est lui-même un haut-révant incognito.

ELERDAL

C'est un matin de printemps. Les voyageurs cheminent sur une petite route le long d'une rivière, dans une région de vallons boisés. La veille, dans un hameau, ils ont appris que vers l'Est



la route mène à un village nommé Granderbe. La rivière, l'Oder, coule dans l'autre sens, avec un courant assez vif, et fait dans les 5 mètres de large.

Au début de l'heure du Faucon, au lieu marqué d'une étoile sur le plan, les voyageurs peuvent tous remarquer une grosse barrique, d'environ un mètre de long, échouée sur une petite plage de la berge. Elle a l'air d'avoir séjourné dans l'eau un certain temps. Si les voyageurs l'examinent d'eux-mêmes, tant mieux. S'ils s'en désintéressent, l'un d'eux croira entendre comme un bruit sourd provenir de l'intérieur. (Le Gardien des Rêves devra tirer lui-même les jets d'Ouïe, et dans tous les cas intriguer suffisamment les personnages pour qu'ils s'y intéressent.)

De fait, il y a un homme à l'intérieur, encore vivant quoique faible. Il peut avoir dans les 30 ans, et est vêtu en tout et pour tout d'un bout de tissu en guise de pagne. Son corps pâle est plein d'ecchymoses. Mais *Premiers soins* à 0 ne tarderont pas à le faire revenir à lui. Hésitant d'abord, puis avec de plus en plus d'assurance, il racontera une histoire étonnante :

« Je me nomme Elerdal, dira-t-il, et je vous remercie de m'avoir tiré de mon vaisseau car j'étais trop faible pour en faire moi-même sauter la porte. Mais dites-moi, où sommes-nous ?... Les voyageurs pourront répondre qu'ils sont à une petite journée de marche de Granderbe. Si loin?... s'écriera Elerdal, j'ai passé les marais ?... Alors je suis roi ! Aucun doute, je ne peux qu'avoir gagné !... Puis, ayant paru réfléchir une seconde : Je dois vous demander un service, ajoutera-t-il. Accompagnez-moi jusqu'à la grande cité d'Adalkabra pour témoigner du lieu, considérablement éloigné, où vous m'avez trouvé. Une fois sur le trône, je vous récompenserai largement ».

Puis, sous les questions des voyageurs, il racontera son histoire plus complètement. Tous les 7 ans, le roi d'Adalkabra doit être renouvelé selon une coutume immémoriale. Tous les citoyens libres peuvent être prétendants au trône. Ceux qui le désirent sont enfermés dans un tonneau, puis livrés à la volonté de la rivière. Certains s'enlissent dans les marais, mais les plus chanceux finissent par s'échouer sur une berge. Celui qui peut prouver qu'il est allé le plus loin est alors sacré roi pour 7 ans. On estime à Adalkabra que la constitution physique et la chance doivent être les caractéristiques principales d'un roi. Il est maintenant indispensable que lui, Elerdal, retourne au plus vite dans la cité, avant qu'on le croit mort et qu'il soit supplanté par un concurrent ayant en fait parcouru moins de chemin. Par ailleurs il serait encore plus reconnaissant si les voyageurs pouvaient pour l'heure lui fournir quelques vêtements et quelque chose à manger.

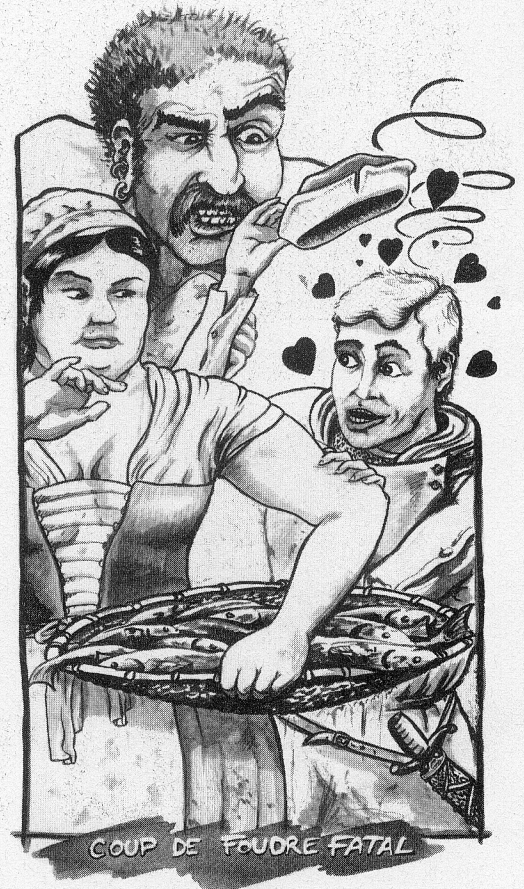
LA VERITE

En réalité, il n'y a jamais eu de roi à Adalkabra. Ce n'est pas même une vraie cité, c'est une grande bourgade. Elerdal est un voyageur, et c'est un haut-rêvant. S'il s'est retrouvé dans un tonneau livré à la rivière, c'est qu'il s'est fait reconnaître et dénoncer comme haut-rêvant. Alors qu'il recherchait une auberge pour s'arrêter, il a demandé son chemin à un bourgeois d'apparence aimable et aisée. Celui-ci, un dénommé Wordas, a paru enchanté de rencontrer un voyageur et l'a invité à venir se rafraîchir chez lui, disant qu'il n'adorait rien tant que la conversation des voyageurs. Elerdal a accepté, ravi ; mais moins d'une demi-heure plus tard, des gardes de la ville ont fait irruption chez Wordas. Celui-ci s'est alors levé de son siège, et, désignant le voyageur, s'est écrié : « Gardes, arrêtez cet étranger, c'est un haut-rêvant ! » Wordas devait jouir d'une certaine notabilité, car les gardes ont obtempéré aussitôt. Séance tenante et sans autre forme de procès, Elerdal fut dépouillé de tout ce qu'il possédait à l'exception d'un vague linge lui servant de pagne. Dans sa besace, on découvrit des parchemins couverts de signes indéchiffrables. « Ou je me trompe ou c'est de la langue du rêve », déclara Wordas. « Vous avez certainement raison, père » répondit le capitaine des gardes ; « ce coquin ne pourra pas dire qu'il a été condamné sans preuves... » Puis la dernière vision qu'Elerdal eut de ses affaires fut le tas qui jonchait le beau tapis du salon de Wordas. Il fut alors mené au pont, sous les huées de la foule accourue, enfermé dans un tonneau, le couvercle cloué, et balancé au gré des eaux... Son séjour à Adalkabra avait duré moins de deux heures ; et tout ceci se passait il y a deux jours.

Telle est la vérité qu'Elerdal pourra finir par livrer aux voyageurs. Mais il y a ce qu'il ignore et que les personnages devront découvrir ou déduire par eux-mêmes. Comment les gardes sont-ils arrivés si vite ? Réponse : ils ont été prévenus par un serviteur de Wordas, celui-ci n'ayant invité Elerdal que pour mieux le retenir tandis qu'il le dénonçait ; et d'ailleurs, le capitaine était apparemment de sa famille. Et comment Wordas a-t-il pu deviner si vite qu'Elerdal était haut-rêvant ? Réponse : grâce à la Tête de Dragon *don de sentir les haut-révants*. Et comment a-t-il pu obtenir cette Tête, chose qui ne court pas les rues ? Réponse : parce que c'est lui-même un haut-rêvant. Et dans ce cas, s'est-il débarrassé des affaires d'Elerdal ? Sûrement pas, surtout les parchemins. Et de fait, les feuillets se trouvent toujours chez lui. Wordas les étudie secrètement en se félicitant de ce cadeau « tombé du rêve ».

LE RETOUR

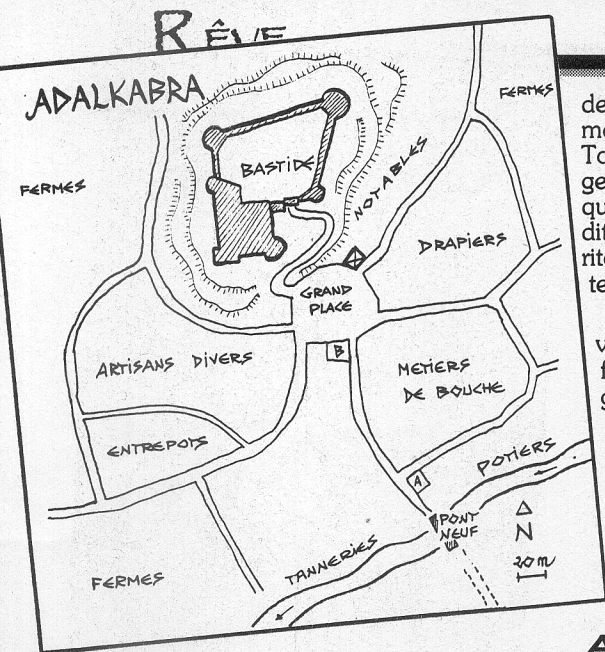
Elerdal est un magicien médiocre. Il possède certes le don de haut-rêve, mais son intellect laisse à désirer. (S'il tient tant à retrouver ses parchemins, c'est



qu'il n'a toujours pas réussi à les lire entièrement.) En revanche, c'est un affabulateur né et son imagination est débordante. Tout en restant dans sa fable, il répondra aux questions avec un tel luxe de détails qu'il finira même par se contredire. Alors, sans se démonter, il inventera un nouveau mensonge pour recoller le précédent ; et ainsi de suite. A l'en croire, Adalkabra est une somptueuse cité, et le roi, c'est-à-dire bientôt lui-même, y vit dans une rare opulence. Naturellement, il dissimulera le plus longtemps possible qu'il est un haut-rêvant, même s'il apprend ou devine que les voyageurs en sont.

Normalement, ce n'est qu'à Granderbe que son histoire devrait commencer à paraître suspecte. Ce village est distant d'une quarantaine de kilomètres. S'ils n'ont pas trop perdu de temps, les voyageurs devraient l'atteindre à la tombée de la nuit.

D'abord, Elerdal refusera d'y entrer. Comme prétexte, il invoquera la possibilité que d'autres « concurrents » puissent aussi y faire étape — des concurrents qui pourraient ne reculer devant aucune tricherie. Il vaut mieux rester complètement incognito jusqu'à Adalkabra. Mais si les voyageurs veulent y entrer quand même, il finira par les suivre, prêt à inventer d'autres mensonges pour conserver leur soutien.



Car si les voyageurs interrogent les villageois sur Adalkabra, on leur répondra que ce n'est pas vraiment une cité, aux dires des voyageurs qui en ont vu de plus grandes. Quant à cette histoire de roi, jamais entendu parler ! La bourgade est gouvernée par un groupe de notables élus. Ce à quoi Elerdal rétorquera qu'il ne faut pas écouter des paysans ignares. Ils parlent de ce qu'ils n'ont jamais vu ; et s'il y a certes un conseil de bourgeois, ils ne sont pas élus mais choisis par le roi ! Bref, Elerdal tentera de conserver son crédit comme il pourra.

Hormis cela, rien de particulier à noter sur le village de Granderbe. C'est un classique village sans histoire. Une maison des voyageurs y accueille gracieusement les hôtes de passage : dîner et coucher gratuits pour une nuit.

Le lendemain, dès qu'ils auront quitté le village et seront en vue d'un arbre, Elerdal demandera qu'on lui noue un foulard sur les yeux. Puis, cela étant fait, il commencera à grimper à l'arbre, maladroitement, manquant de tomber à plusieurs reprises. (Inutile de jouer tout cela avec les dés.) Si les voyageurs veulent le retenir ou s'étonnent, il dira : « Laissez-moi faire, j'ai une envie folle de grimper à un arbre les yeux bandés ! Si je ne le fais pas, je me sentirai frustré, mal dans ma peau et... ce serait dommage pour un futur roi ! » Les haut-révants devraient logiquement reconnaître ce phénomène comme caractéristique d'une Queue de Dragon. A eux d'en tirer leurs conclusions.

Adalkabra devrait être atteinte en fin de journée suivante. Elerdal commencera alors à montrer les signes d'une curieuse paranoïa. Il voudra attendre la nuit complète pour entrer dans la ville — parce que la coutume veut que le nouveau roi n'entre que de nuit. Et discrètement, très discrètement — à cause des autres concurrents. Puis il voudra d'abord passer chez lui — pour se changer. Le « chez lui » en question sera la maison de Wordas. Là, il n'aura évidemment pas la clé. Mais pas question de réveiller ses serviteurs : « Essayons de forcer discrètement la serrure ». Et ainsi

de suite... La comédie peut naturellement ne pas se poursuivre aussi loin. Tout dépendra de la crédulité des voyageurs. Car en dernier ressort, s'il sent que ses mensonges n'ont plus aucun crédit, Elerdal finira par avouer toute la vérité telle que décrite plus haut. Mais attention, il ne pourra dire que ce qu'il sait.

Finalement, pour conserver l'aide des voyageurs, il leur promettra toute sa fortune s'il la récupère : deux belles gemmes qui sont cousues dans la doublure de son pourpoint. Si les voyageurs se sont révélés comme haut-révants, il leur promettra à la place de partager la connaissance des parchemins. Mais dans tous les cas, c'est surtout ces derniers qui devraient motiver les voyageurs.

ADALKABRA

Les légendes d'Adalkabra affirment que la ville vivait autrefois dans la sécurité d'énormes remparts. Mais vinrent les haut-révants, qui les firent tous disparaître en une seule nuit. La preuve que ce fut bien leur œuvre, c'est que si les remparts s'étaient éboulés naturellement, il en resterait des traces. Aujourd'hui, seule est fortifiée la bastide perchée sur la colline. Mais en cas d'invasion, elle serait insuffisante à contenir tout le monde. Pour défendre la population, une imposante milice a donc été constituée, subventionnée par une taxe spéciale ; et il n'est pas de jour où les citadins ne maudissent mille fois le nom des haut-révants.

Entourée de fermes, la ville proprement dite fait tout juste 500 mètres dans sa plus grande dimension. Les maisons sont en pierre et les rues sont pavées. Les quartiers mentionnés sur la carte s'explicitent d'eux-mêmes. Deux auberges peuvent accueillir marchands et voyageurs : l'Auberge du Haut-Rêvant Qui Mouille (A), et L'Auberge des Remparts (B). Ces deux établissements sont « classiques » — utiliser les prix indiqués dans les règles. C'est au Pont Neuf (ainsi nommé car il remplace celui qui a également été volé par les haut-révants) qu'on jette à l'eau les condamnés. La bastide domine la ville du haut d'une colline abrupte de 30 mètres. Elle abrite et entraîne 250 gardes. C'est dans la partie château que se réunit le gouvernement, le Conseil des Bourgeois. Wordas en fait partie.

LA MAISON DE WORDAS

C'est la maison marquée d'une croix sur le plan. Le corps d'habitation est en pierre avec des murs de 60 centimètres de large, couvert d'ardoise. Les fenêtres, ogivales, font 40 centimètres à la base, sur 90 de haut. Elles sont composées d'un vantail de petits carreaux et d'un volet intérieur. Les dépendances comprennent une cour de terre battue où poussent quelques arbustes, une écurie et un

petit hangar. Aussitôt après commencent les escarpements de la colline.

La maisonnée de Wordas comprend, outre Wordas lui-même : Sharklos, son garde du corps, dame Leada, son épouse, Susad, sa fille, Daskor, son gendre, Tirana, la cuisinière-intendante, Soan, la servante, et Nésus, le palefrenier-homme à tout faire. Régulièrement, le dîner est pris vers la fin de l'heure de la Lyre et se prolonge en conversations jusqu'à la fin du Serpent au plus tard, heure à laquelle chacun regagne ses quartiers. Wordas, quant à lui, prétend « aller à ses affaires » et va travailler dans sa crypte secrète.



1. La porte d'entrée donnant sur la Grand Place est en bois ferré. Elle n'a pas de serrure, mais une barre intérieure qui est mise en place au moment du coucher. Le vestibule est carrelé comme tout le rez-de-chaussée. Toutes les portes des pièces ont des serrures (difficulté -3) mais ne sont usuellement pas verrouillées.

2. Cuisine. On y trouve un âtre et le fournil classique. La porte donnant sur la cour ferme par une serrure (difficulté -3). Tirana la verrouille à la tombée de la nuit. Wordas en possède une seconde clé. C'est par là qu'il sort pour rejoindre les caves ; il reverrouille derrière lui.

3. Chambre des serviteurs. C'est là que dorment Soan et Nésus.

4. L'escalier qui monte au premier est en sapin ciré. Il grince.

5. Salle commune. Pièce confortable et bien meublée. On y prend les

repas, on y reçoit les visiteurs. C'est là qu'Elerdal fut reçu par Wordas, puis arrêté et dépouillé.

6. Bureau. C'est là que Wordas travaille à ses affaires officielles. Un secrétaire verrouillé (-4) ne contient que des documents administratifs.

7. Chambre de Tirana. Que l'intendante soit dedans ou dehors, sa porte est toujours verrouillée.

8. Réserve. On y trouve provisions, matériel de ménage, etc.

9. Palier. Dans le plafond, au centre, une trappe donne accès aux combles qui font toute la surface de la maison. On y va rarement. L'échelle d'accès est rangée en bas dans la réserve.

10. Chambre de Sharklos, le garde du corps. Aucune des deux portes n'est jamais verrouillée.

11. Chambre des maîtres. C'est là que dorment Wordas et son épouse (souvent seule). Une cache secrète dans le pilier de l'âtre (*Vue/Maçonnerie* à -4) dissimule la cassette aux économies : 18 PO et 52 PA. La cassette, en bronze, est verrouillée (-4). Dame Leada en conserve jour et nuit la clé contre son sein.

12. Chambre du jeune couple. C'est là que dorment Susad et son époux Daskor. Récemment marié, le couple n'est jamais endormi avant la fin de l'heure de l'Araignée.

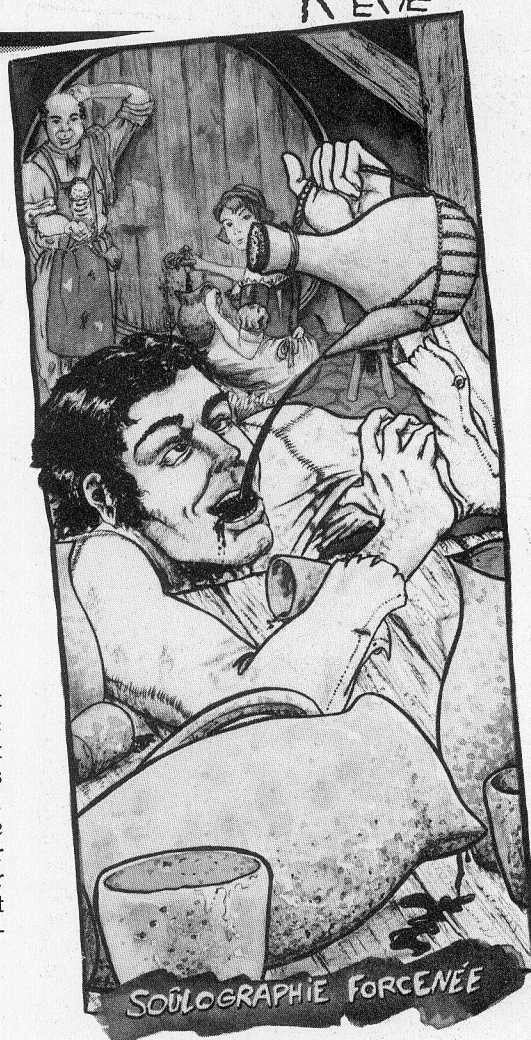
13. Chambre d'ami. Inoccupée.

14. Cour. Entourée de murs de 2,5 mètres, elle possède deux accès : la porte cochère et la petite porte. La première est une épaisse double porte de bois plein et ferré. Pas de serrure, mais une barre intérieure continuellement en place. La seconde ferme par une serrure (-3) et donne sur un sentier qui rejoint la rampe d'accès à la bastide. Quelques arbustes à fleurs poussent le long des murs.

15. Ecurie. 5 chevaux de selle y logent actuellement. Le sol est pavé.

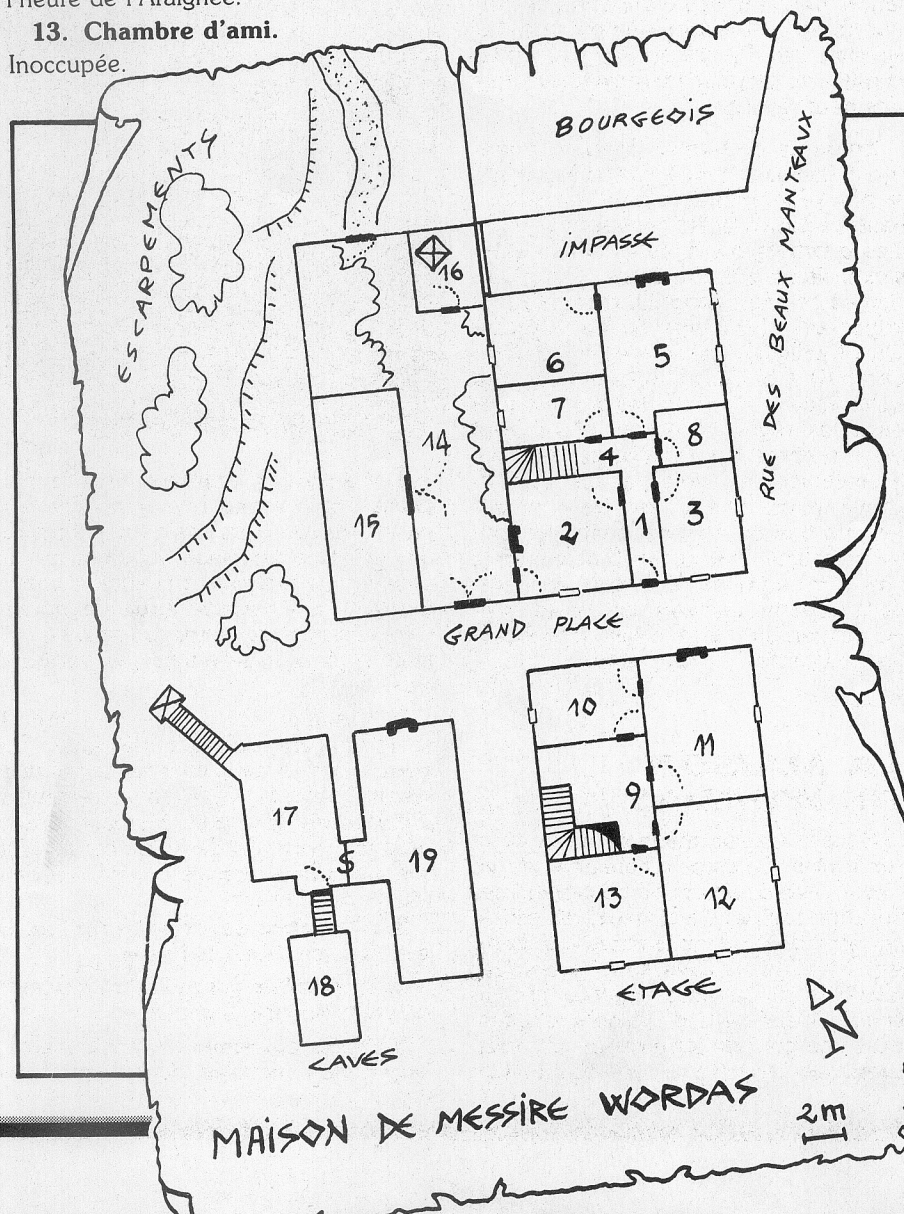
16. Hangar. La porte est sans serrure. On y trouve des ustensiles de jardin, cordes, vieux sacs, etc. Dans le sol également pavé, une trappe de bois est nettement visible et peut se soulever facilement grâce à un gros anneau. Les traces de passage sont multiples et évidentes : c'est l'accès aux caves. On y descend par un escalier de pierre, droit et raide, aux marches usées.

17. Première cave. Entièrement maçonnée avec une voûte basse (2,5 mètres à la clé). On y trouve tout un bric-à-brac d'objets de rebut et des provisions telles que fromages et grains. La porte du fond est toujours verrouillée (-3), Tirana en possède la seule clé. Pour ouvrir l'accès secret, il faut faire jouer simultanément deux pierres légèrement mobiles de la maçonnerie (*Vue/Maçonnerie* à -3).



18. Cave à vin. C'est là que Tirana surveille jalousement les provisions liquides. On y descend par un second escalier raide. La voûte est encore plus basse (2 mètres à la clé). Le sol est en terre battue.

19. Crypte secrète. Bien aménagé grâce un âtre et un conduit d'aération, ce lieu est réservé à l'alchimie et à la magie. Longues tables avec des creusets, mortiers et autres dispositifs de cornues et serpentins. Des étagères supportent des pots d'ingrédients divers. C'est un laboratoire de degré 5 (*Intellect/Alchimie* à 0 pour l'évaluer). Aucune expérience importante n'est en cours. Depuis deux jours, Wordas étudie les parchemins d'Elerdal. Ceux-ci se trouvent sur un petit bureau encombré de fioles et de livres. Ses parchemins draconiques personnels se trouvent dans un tiroir secret du bureau (*Vue/Charpenterie* à -4). En cas de fouille officielle, Wordas (qui est par ailleurs un notable) peut prétendre qu'il ne se livre qu'à l'alchimie — science permise. Toutes les formules connues de Wordas ne sont pas écrites, uniquement celles indiquées **P**. Le contenu des livres (ordinaires) et des fioles est à la discrétion du Gardien des Rêves. Dans un coffre non verrouillé, jetés pêle-mêle, se trouvent les vêtements d'Elerdal ainsi que sa besace et sa dague. Sa bourse a disparu ; mais les deux gemmes n'ont pas été découvertes dans la doublure du pourpoint. Elles sont toutes deux de pureté 3 et de taille 7.



RÊVE de DRAGON

PARCHEMINS D'ELERDAL

D = difficulté de lecture ; M = Malus général ; B = bonus en certaine case.

O	TELEPORTATION (Collines) R-13 r2+ / D -3/ M -5 %
O/H	OUBLI (Fleuve) R-4 r6 / D -2
H	VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4 / D -3/ M -5 % / B +12 % en A2
O/N	ANNULATION DE MAGIE (variable) / D -2
N	AUTONOMIE*** (Lac) R-6 r var / D -2
N	ECAILLE DE PASSIVITE*** (Gouffre) R-7 r7 / D -4/ M -10 %
T	FAIRE PARLER UN MORT (Pont) R-4 r1+ / D -2/ B +10 % en D9
T	ANIMER UN SQUELETTE (Nécropole) R-9 r var / D -2 / B +6 % en B14

Elerdal n'est pas très clair sur l'origine de ses parchemins. Il prétend les avoir achetés à un bouquiniste aveugle dans le souk d'une cité orientale.

LES PERSONNAGES

ELERDAL, né à l'heure de la Lyre, 30 ans, 1 m69, 68 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	13	VIE	12 (09)
APPARENCE	11	INTELLECT	12	ENDURANCE	25 (09)
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	12	VITESSE	12
FORCE	11	ELOQUENCE	16	Protection	0
AGILITE	12	REVE	13	+dom	0
DEXTERITE	10	CHANCE	15	Rêve actuel	13
VUE	11	Mêlée	11	Demi-rêve	K11
OUIE	10	Tir	10		
ODORAT	13	Lancer	10		
GOUT	14	Dérobée	11		
Dague mêlée	niv +1	init 06	+dom +1		
Corps à corps	niv +1	init 06	+dom (d4)		
Esquive	niv +2				

Discours, Comédie +6/ Discrétion, Se cacher -2/ Srv en extérieur +2/ Srv en cité +3/ Premiers soins 0/ Natation -2/ Serrurerie 0/ Astrologie, Légendes, Lire & écrire +3/ Botanique 0/ Oniros -3/ Hypnos 0/ Narcos -5.

O	BROUILLARD (Forêt) R-3 r1+ / +3 % en E3
O	CLAMEURS (Cité) R-2 r1+ / +8 % en D13
H	OBJET EN OBJET (Cité) R-3 r2 / +8 % en K1 et +2 % en K11
H	VEGETAL EN VEGETAL (Forêt) R-4 r2 / +5 % en L6 et +5 % en H8
N	ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+ / +3 % en D2 et +1 % en C6

Note. Au sortir du tonneau, il lui manque 3 points de *vie*. Son *endurance* est celle correspondant à 1/2 actuelle. Durant la première nuit, il tentera (sans succès) de mettre CLAMEURS en réserve et recevra la Queue *Désir de grimper à un arbre les yeux bandés*. Son *rêve* sera toutefois à fond au matin. Durant l'action proprement dite, il laissera les décisions importantes aux voyageurs.

WORDAS, né à l'heure de l'Araignée, 40 ans, 1 m73, 76 kg.

TAILLE	12	VOLONTE	16	VIE	13
APPARENCE	10	INTELLECT	15	ENDURANCE	29
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	14	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	11	Protection	0
AGILITE	10	REVE	16	+dom	+1
DEXTERITE	13	CHANCE	12	Rêve actuel	16
VUE	12	Mêlée	11	Demi-rêve	E13
OUIE	13	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	12		
GOUT	08	Dérobée	09		
Epée 1 main	niv +2	init 07	+dom +4 (longue)		
Dague mêlée	niv +2	init 07	+dom +2		
Corps à corps	niv 0	init 05	+dom (d4+1)		
Esquive	niv +3				

Discours +5/ Discrétion, Se cacher 0/ Saut, Course +1/ Equitation +4/ Orfèvrerie +3/ Alchimie, Astrologie, Botanique, Légendes, Lire & écrire +5/ Oniros +4/ Hypnos +6/ Narcos +3.

O	MÉTAL EN BOIS (Collines) R-6 r4 / +5 % en D12/ P : D-2
O	TERRE EN EAU (Forêt) R-4 r2 / +10 % en L6 / P : D -2/ B +10 % en L6

O/H	PEUR (Nécropole) R-6 r1+ / +10 % en F12 / P : D -2/ B +4 % en F12
O/H	PRODIGALITE (Pont) R-5 r5 / +40 % en C11
O/H	SUGGESTION (Désert) R-9 r3+ / +20 % en C13 et 20 % en G14
O/H	NON-REVE (Désolation) R-7 r1+ / +10 % en B14
O/H	OUBLI (Fleuve) R-4 r6 / +5 % en Fleuve
H	HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+ / +50 % en E14
H	MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+ / +50 % en F12
H	VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4 / +120 % en C13/ P : D -2/ B +12 % en C13
H	INVOCATION DE GUERRIER SORDE (D13) R-7 r8 / P : D -4/ M -10 %
N/O	DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1 / P : D -2
N/O	LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire) R-3 r3+ / P : D -3/ M -5 %
N	ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+ + 10 % en I14

En réserve

O	Métal en Bois (3 mètres) en D12
H	Peur (Dragon) 8r en F12
H	Suggestion « Rampe ! » (Vaisseau) en C13
H	Suggestion « Déshabille-toi ! » (Lyre) en G14
H	Non-Rêve (Roseau) 8r en D11

Tête de Dragon : Don de sentir les haut-révants (jet d'Empathie à 0)

Note. Wordas vit dans la crainte d'être découvert. A cause de cela, il redoute tous les autres haut-révants et les hait. Ce n'est pas la première fois qu'il en dénonce un, et il commence toujours par lui lancer NON-REVE. Aucune négociation ne sera possible avec lui. Si tout est normal, il se rendra dans sa crypte début Serpent et la quittera pour aller se coucher fin Araignée. Attaqué, il cherchera surtout à neutraliser les assaillants. Il n'a encore jamais invoqué de Guerrier Sorde et ne le fera qu'en toute dernière extrémité. Il n'a sur lui qu'une dague, son épée restant d'ordinaire dans sa chambre.

SHARKLOS, né à l'heure du Serpent, 35 ans, 1 m88, 91 kg.

TAILLE	14	VOLONTE	12	VIE	15
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	11	ENDURANCE	31
FORCE	17	REVE	13	VITESSE	14
AGILITE	13	Mêlée	15	+dom	+2
DEXTERITE	12	Tir	11	Protection d2	
VUE	10	Lancer	14		
OUIE	12	Dérobée	10		

Epée 1 main	niv +6	init 13	+dom +6 (bâtarde)
Dague mêlée	niv +4	init 11	+dom +3
Corps à corps	niv +6	init 13	+dom (d4+2)
Arbalète	niv +4	init 09	+dom +2 (légère)
Esquive	niv +6		

Course, Saut, Escalade, Equitation +6.

Note. Tout le temps que Wordas est dans la crypte, Sharklos reste à monter la garde dans le hangar, assis sur une caisse dans l'obscurité, son arbalète légère *armée* posée sur les genoux. Puis les deux hommes rentrent ensemble. Le garde du corps est totalement dévoué à Wordas.

DASKOR, né à l'heure du Dragon, 22 ans, 1 m75, 70 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	12	VIE	12
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	13	Mêlée	13	+dom	0
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	0 (1d4)
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	12		

Epée 1 main	niv +5	init 11	+dom +3 (longue)
Dague mêlée	niv +3	init 09	+dom +1
Corps à corps	niv +3	init 09	+dom (d4)
Bouclier	niv +5	(moyen)	
Esquive	niv +5		

Discrétion, Se cacher +2/ Course, Saut +3/ Escalade 0/ Equitation +4.

Note. Daskor est capitaine de la milice. Le jour, il est à la bastide, mais il a le droit de dormir chez lui (chez son beau-père). En cas d'alerte de nuit, il devra réussir un jet de *volonté* à 0 (un par round) pour se tirer des bras de sa jeune femme. Pour s'équiper (protection 1d4 et bouclier), il lui faudra 2 minutes. C'est un homme courageux qui n'hésitera pas à payer de sa personne. C'est lui qui a arrêté Elerdal et il le reconnaîtra naturellement.

LEADA, née à l'heure de la Couronne, 38 ans, 1 m59, 68 kg.
REVE 13 OUIE 11 VOLONTE 12

SUSAD, née à l'heure de la Sirène, 18 ans, 1 m58, 55 kg.
REVE 11 OUIE 10 VOLONTE 09

TIRANA, née à l'heure des Epées, 45 ans, 1 m60, 72 kg.
REVE 10 OUIE 15 VOLONTE 14

NESUS, né à l'heure du Vaisseau, 40 ans, 1 m70, 70 kg.
REVE 15 OUIE 09 VOLONTE 12

SOAN, née à l'heure du Dragon, 17 ans, 1 m55, 50 kg.
REVE 09 OUIE 10 VOLONTE 08

Note. Normalement, aucun de ces personnages ne devrait réellement agir, hormis entendre un bruit, crier au secours et résister à un sort. Si besoin est, déterminer les autres caractéristiques d'après les brefs portraits suivants. Susad est une jolie blondinette complètement écrivélée, folle amoureuse de son mari. Tirana est une matrone acariâtre qui mène son monde à la baguette. Nésus est un contemplatif plutôt misanthrope qui

ne se plaît qu'en compagnie des chevaux. Soan est une brunette ni belle ni laide, bavarde comme une pie mais détestant les familiarités. En cas de besoin, et si c'est faisable, c'est elle qu'on chargera d'aller prévenir les gardes.

GARDES

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+dom	+1
DEXTERITE	12	Tir	11	Protection d4	
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	11		
Epée 1 main	niv +3	init 08		+dom +4 (large)	
Dague mêlée	niv +1	init 06		+dom +2	
Corps à corps	niv +3	init 08		+dom (d4+1)	
Arbalète	niv +3	init 08		+dom +3	
Bouclier	niv +3	(moyen)			
Esquive	niv +3				

Course, Saut +3.

Note. Des rondes de 8 hommes patrouillent régulièrement les rues à la tombée de la nuit. Un endroit donné est ainsi patrouillé toutes les 40 minutes. Pour savoir le nombre de minutes que la garde peut mettre à venir (ou à revenir), jouer 1d20.

CONCLUSION

Si tout marche bien, si Elerdal récupère ses parchemins, il en fera profiter les voyageurs comme promis. Mais il est évident que tout ce joli groupe n'aura pas intérêt à moisir dans la ville, ou il

risque fort d'y avoir bientôt de nouvelles barriques voguant à la dérive. Dans tous les cas, il sera impossible de convaincre les officiels que Wordas est un haut-révérant, même devant les preuves matérielles. Le laboratoire ne sert qu'à fabriquer de bienfaisants antidotes. Quant aux parchemins et autres possibles traces physi-

ques (transmutations ou autres) « Il est évident que c'est l'œuvre des étrangers ! C'est eux, les coupables ! Tous des haut-révants !... » Et les marais verront à nouveau défilier un convoi de barriques, pour la plus grande mystification des grenouilles.

CHRONIQUES VOUS BRANCHE,

BRANCHEZ-VOUS !

Tapez : 3615, code TODAY* COM

Au programme :

Les petites annonces

Le forum permanent

Les nouveautés passées sur le grill

L'actualité des clubs

Les jeux...

De plus, vous avez la possibilité de devenir animateur d'un forum, et de dialoguer en direct avec d'autres joueurs...

ALLEZ COUCHER
LA VERMINE !!!

BANG!
BANG!

