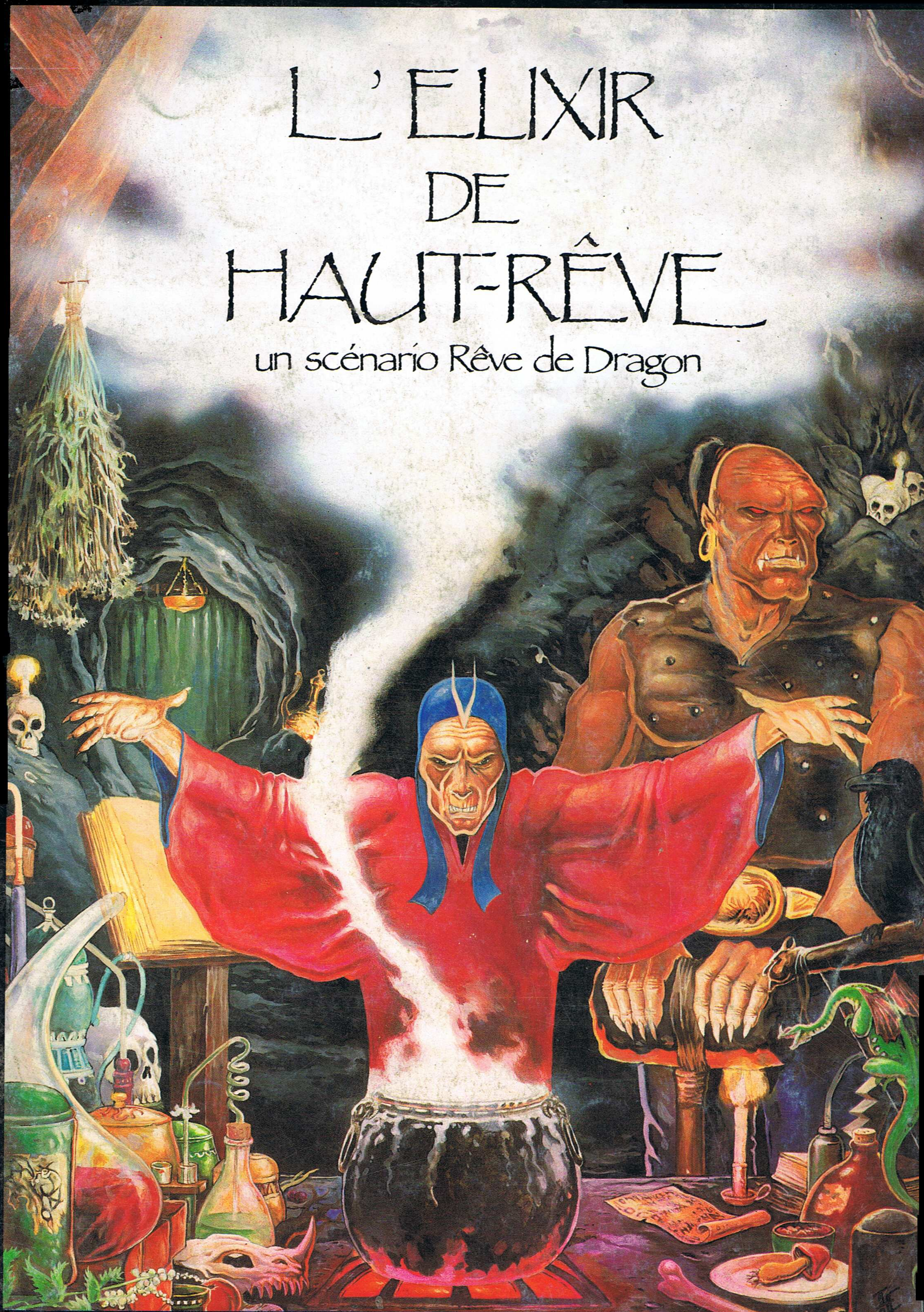


Denis Gerfaud

L'ELIXIR DE HAUT-RÊVE

un scénario Rêve de Dragon



ISBN 2-907102-04-4 N°9 Prix public conseillé : 75 F -

Ludodélire

Denis Gerfaud

L'ELIXIR DE HAUT-RÊVE

Miroir des terres médianes n°9



Ludodélire

DU MEME AUTEUR :

Miroirs des Terres Médiannes

(distribués par Ludodélire)

1. LE CIDRE DE NARHUIT
2. AU BONHEUR DES ZYGLUTES
3. LES LARMES D'ASHANI
4. LE SACRE PINCEAU A BARBE
5. L'EMPIRE DU ROI JOUEUR
6. L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS
7. UN PARFUM D'ONIROSES
8. LA CITE DES TREIZE PLAISIRS

Dans les revues

L'ACROBATE, Casus Belli N° 29
LA FORET DES SENTINELLES MORTES, Casus Belli N° 30
L'AIGUILLE DE LIRELIS, Dragon Radieux N° 5
REVES DE LA LUNE BLEUE, Casus Belli N° 32
L'ALCHIMISTE, Dragon Radieux N° 7
LA ROSE DU TEMPS, Info-Jeux Magazine N° 4
LA BALLADE DE LORINEL, Chroniques d'Outre-Monde N° 4
CORNEBRUME, Dragon Radieux N° 10
CHERCHE-LUNE, Casus Belli N° 37
VAL D'EBAMPYRE, Dragon Radieux N° 12
MINE DE CHAFOUIN, Graal N° 1
LES FEMMES DE MERLEBOIS, Dragon Radieux hors série N° 1
REVE D'ESCARGOT, Casus Belli N° 43
TOUS DES HAUT-REVANTS, Chroniques d'Outre-Monde N° 12
LE SEIGNEUR DE LA MONTAGNE, Dragon Radieux N° 16
LE FOULARD D'ESTABALLA, Chroniques d'Outre-Monde N° 13
LA CHRYSOBELLE, Dragon Radieux N° 18
LA TOUR DU SOMMEIL, Dragon Radieux hors série N° 2

Miroir des Terres Medianes n°9 ISBN 2-907102-04-4- Prix public conseillé 75Fr.

Miroir des Terres Médiannes n°9. Publié et distribué par Ludodélire SARL, 27, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris, tél. 47.08.41.04.

Conception : Denis Gerfaud. Couverture et illustrations : Yvan Escudier. Maquette : Ludodélire.

Impression et photogravure : Imprimerie du Barrois, Bar-le-Duc.

Chers Rêveurs

L'Elixir de Haut-Rêve est un scénario de voyage pour personnages plutôt expérimentés. Et pourtant, rien ne semble devoir se produire, au début, que des incidents de voyage sans grande gravité ni sans lien les uns avec les autres. Il ne faut pas s'y fier. Les événements finiront par s'enchaîner, se précipiter, et laisser les voyageurs au seuil d'une quête qu'ils hésiteront peut-être à poursuivre... Mais ne dévoilons prématurément l'histoire de cet élixir...

Vous en prendrez bien une petite coupe ?...

C'est un breuvage spécialement concocté pour les haut-révants qui ont des troubles de digestion, notamment après avoir abusé des Souffles de Dragon et autres morceaux durs à avaler. Mais son arôme a également été étudié pour satisfaire les non-haut-révants. Alors, qui que vous soyez, je vous en prie, servez-vous ! Il y en a pour tout le monde.

En guise de règles optionnelles, on trouvera surtout de nouvelles tables de Queues et de Souffles de Dragon. Encore ? diront certains. La vérité est que les haut-révants en font une grande consommation. Il faut les satisfaire. On pourra noter au passage une sorte de durcissement. Certains Souffles des premières tables sont devenus des Queues. Alors imaginez les nouveaux Souffles... Mais que cela ne vous empêche pas de terminer votre coupe ! Bien au contraire !

Rêvez lentement et savourez...

D. Serfauf

L'ELIXIR DE HAUT-RÊVE



Elixir de Haut-Rêve est un scénario de voyage et de quête. Scénario de voyage, car les personnages des joueurs sont à nouveau en route, sans autre but

apparent que le voyage lui-même. Scénario de quête, car les incidents de parcours qui vont peu à peu émailler leur voyage, vont finir par leur proposer un but véritable. Si les premiers événements de l'histoire sont assez directs, la quête, elle, ne l'est absolument pas. Et les voyageurs sont tout à fait libres de l'ignorer.

La quête est celle de l'Elixir de Haut-Rêve. Au début de l'aventure, les voyageurs n'en auront jamais entendu parler, et le nom de cet élixir ne peut leur parvenir que s'ils se laissent suffisamment impliquer dans certains des événements de parcours de leur voyage. C'est à ce stade qu'ils peuvent décider de le rechercher activement, ou non.

L'Elixir de Haut-Rêve est un fluide alchimique qui, une fois bu, permet « d'effacer » certaines bavures commises par un haut-rêvant, telles que, par exemple, les échecs totaux mis en réserve. Bu par un non-haut-rêvant, il permet d'acquiescer la

Tête de Dragon *Don de Haut-Rêve*. Or, un certain haut-rêvant, que les voyageurs rencontreront peut-être, tient absolument à confectionner cet élixir. Il en a un grand besoin. Ce qu'il ignore, c'est que sa recette est incorrecte. L'un des ingrédients de la recette sont « des yeux de belle rouquine » ; et à cause de cela, il fait enlever toutes les filles rousses qui passent à proximité. En réalité, les « belles rouquines » en question sont des sirènes.

Le côté directif de cette aventure est que tout va conspirer à jeter les voyageurs entre les mains de ce haut-rêvant. Un personnage non-joueur est prévu pour se joindre à eux, personnage qui sera naturellement une belle fille rousse. Les démêlés avec le haut-rêvant peuvent connaître diverses fortunes. Les voyageurs peuvent se contenter de tirer d'affaire leur nouvelle amie, ils peuvent se retourner activement contre le haut-rêvant, et dès lors, apprendre le but de ce dernier : la confection de l'élixir de haut-rêve. Un hasard fera que les voyageurs pourront corriger la recette et comprendre l'identité réelle des « belles rouquines ». Ils seront alors totalement libres de poursuivre ou non les travaux du haut-rêvant et de fabriquer l'élixir pour leur propre compte. Recherche naturellement dangereuse, puisqu'elle implique la capture d'une sirène. L'élixir pouvant être profi-

table à tous, même aux non-haut-révants, la tentation est grande.

LES PERSONNAGES JOUEURS

L'Elixir de Haut-Rêve peut être joué par un groupe de 4 ou 5 personnages relativement expérimentés : niveaux + 5 ou + 6 dans les meilleures compétences. Un ou deux haut-révants sont souhaitables, de même qu'un bon combattant. Pour fabriquer finalement l'élixir, il est également nécessaire que l'un d'eux possède la compétence *Alchimie* passablement développée.

Un personnage non-joueur féminin, haut-rêvante très débutante, est prévu pour se joindre à eux. Si le groupe contient déjà une fille rousse et si les voyageurs refusent la présence du PNJ, le scénario peut continuer quand même, le PJ féminin servant d'appât à la place. Dans le cas contraire, le Gardien des Rêves devra se débrouiller pour que le PNJ suive le groupe de toute façon. Ce PNJ ne sera pas qu'un boulet. Il pourra se montrer fort utile face aux illusions des sirènes. Les femmes, en effet, n'ont rien à craindre des illusions de jolies baigneuses créées par ces monstres. A cause de cela, il pourrait être utile que les personnages des



joueurs comptent déjà une voyageuse parmi eux, rousse ou pas.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES —

Les voyageurs cheminent vers le Nord entre la forêt d'Ostarlath et la chaîne des Crins de Neige. Peut-être se rendent-ils à la cité de Tolboa. Tout commence un beau soir, en vue d'un village, avec la rencontre d'une jeune haut-révante, *Rubella*. La jeune fille vit dans la montagne, à l'écart du village, dans la maison qu'elle a hérité de sa vieille tante. Rubella est mal vue au village, non pas tant parce qu'elle est haut-révante, qu'à cause de son caractère espiègle et de ses farces d'un goût parfois douteux. C'est d'ailleurs parce qu'ils seront victimes de l'une de ses farces que les voyageurs feront sa connaissance. Pour s'excuser, Rubella les invitera à dîner chez elle. En réalité, elle a noté que des glous rôdaient à proximité de sa maison, et elle a besoin de bras forts pour s'en débarrasser. Second incident, après Rubella elle-même, les voyageurs devront donc affronter un couple de glous... Hélas ! consécutivement à l'attaque des glous, une avalanche de pierres tombe sur la maison de Rubella. Troisième incident, la jeune fille sans logis va demander aux voyageurs de continuer avec eux.

Quelques jours plus tard, après avoir eu le temps de faire plus ample connaissance avec leur nouvelle protégée, les voyageurs vont arriver en vue de *Smolod*, une bourgade avec une auberge. Or Smolod est entièrement sous la coupe de *Stronk Akornas*, un haut-révante de Thanatos, vivant lui-même dans sa tour à quelques kilomètres de là. Les villageois ont des ordres formels : toute voyageuse rousse doit lui être livrée. Pour cela, l'aubergiste possède quelques doses d'un puissant somnifère. Rubella et une autre éventuelle voyageuse rousse vont devenir la cible du traquenard.

A ce stade, le scénario peut évoluer de diverses façons. Soit personne ne se méfie du somnifère, et au matin, après un sommeil particulièrement lourd, on constatera la disparition de la (des) rouquine(s). Aux voyageurs d'enquêter âprement puis de tenter de délivrer leur(s) compagne(s) en affrontant Stronk Akornas. Si cela réussit, les voyageurs apprendront l'existence de la recette de l'élixir de Haut-Rêve.

Soit le coup du somnifère est éventé. Dans ce cas, il est probable qu'ils interrogeront méchamment l'aubergiste — qui finira par les adresser à Stronk Akornas. Là, les voyageurs seront moins obligés d'aller se frotter au haut-révante. S'ils le font et s'en tirent bien, ils apprendront

pareillement l'existence de l'élixir. Mais les voyageurs peuvent fort bien choisir d'ignorer le nécromancien et poursuivre leur voyage. Si cela se produit, le présent scénario se terminera là.

Si les voyageurs vont chez le nécromancien et découvrent la recette, ils pourront se souvenir d'une chose : dans la maison de Rubella, ils ont pu apercevoir un vieux tome portant le même nom d'auteur que celui de la recette. Ne serait-il pas sage d'y retourner, tenter de retrouver le livre sous les gravats, et découvrir peut-être davantage d'informations ?... Le problème, c'est qu'entre temps, les ruines de la maison de Rubella ont été squattées par un groupe de Groins. Des Groins qui prétendent ne chercher noise à personne, mais s'estimeront offensés qu'on vienne les embêter « chez eux ». Bref, il y aura encore des coups et des bosses.

Le livre exhumé, on y trouvera en effet de plus amples détails : les « belles rouquines » sont une certaine variété de sirènes. Là encore, les joueurs peuvent baisser les bras ou tenter d'aller jusqu'au bout. Partir volontairement en quête de sirènes. Finalement, si tous les ingrédients sont réunis, les alchimistes du groupe pourront se servir du laboratoire de Stronk Akornas pour fabriquer l'élixir tant convoité. Réussiront-ils ? Et quels bénéfices en tireront-ils finalement ? Telle sera la conclusion de *L'Elixir de Haut-Rêve*.

RUBELLA



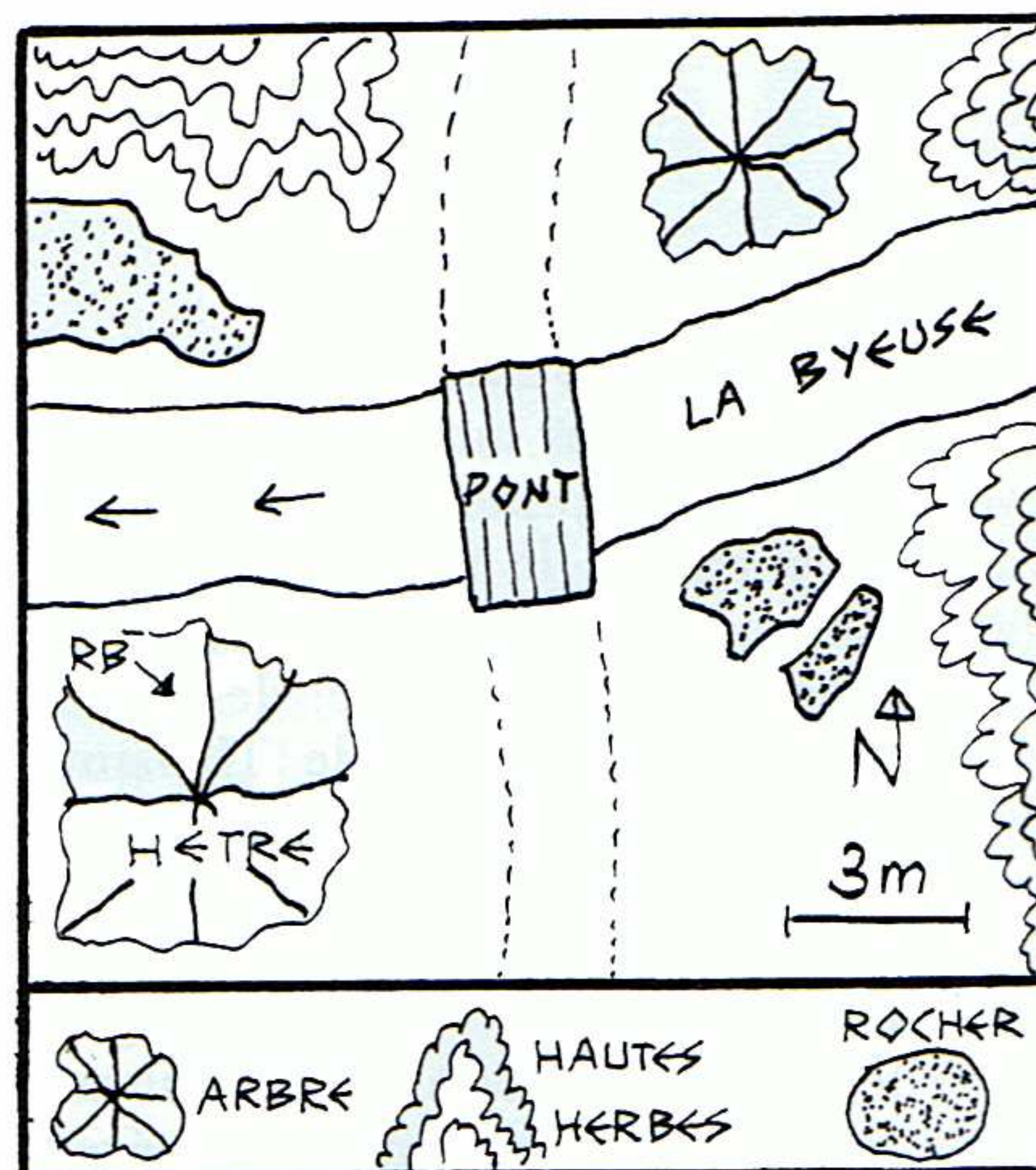
Depuis plusieurs jours, les voyageurs cheminent entre la chaîne des Crins de Neige, à l'Est, et la vaste forêt d'Ostarlath, à l'Ouest (voir la carte centrale du Miroir N° 3). Cette région, le Pays de Froth (qui sera décrit plus en détail au chapitre suivant), est constituée de collines escarpées, rocheuses, avec des vallées profondes, souvent boisées. De multiples cours d'eau dévalent de la montagne toute proche ; et quoique sauvage, la terre est riche. De petits villages ponctuent les vallées çà et là, reliés entre eux par des chemins vaguement empierrés.

Lorsque commence cette histoire, les voyageurs suivent l'un de ces chemins vers le Nord. Il est probable qu'ils ont changé de rêve depuis leur précédente aventure, et même, qu'ils viennent de sortir d'une période de *gris rêve* plus ou moins opaque. Le but de leur voyage peut être de rejoindre la grande cité de Tolboa, plus au Nord. Dans un village précédent, ils ont pu apprendre qu'à Smolod, sur le fleuve Aectre, on trouve une bonne route bien entretenue.

LE CHEVALIER DUPONT

Vers le milieu de l'heure des Epées, alors que le chemin sort d'un petit bois, les voyageurs arrivent en vue d'une rivière, la *Byeuse*. Au-delà, à quelques 300 mètres, derrière un rideau d'arbres, on distingue les toits d'un village, une quinzaine de bâtiments, *Pelk*. La rivière, légèrement encaissée, fait 3 mètres de large, et son courant a l'air rapide. Un solide pont de madriers de 2 mètres de large, sans parapet, permet d'en enjamber le cours. Côté voyageurs, à gauche, un grand hêtre très ramifié étend ses branches presque jusqu'au dessus de l'eau ; à droite, des rochers entourés de hautes herbes. De l'autre côté, le chemin remonte la pente légère en direction du village parmi les arbres et les buissons. Rien d'insolite jusque là.

Sauf que le pont est occupé. Au beau milieu du tablier, jambes bien campées, se dresse un guerrier en armure de plaques. Ses deux mains gantées de fer reposent sur le pommeau d'une grande épée dégainée, la pointe légèrement fichée dans le bois du pont. L'homme est tourné vers les voyageurs, il fait presque 2 mètres de haut, et en vérité, son armure est des plus étonnantes. Le fer en est noir et mat, comme enduit de suie ; le heaume, qui dissimule entièrement le visage, est orné d'une paire de cornes ; et les épaulières, cubitières et genouillères sont hérissées de pointes.



« Je suis le Chevalier Dupont ! s'écriera une voix rendue caverneuse par le heaume. Pour franchir le pont, il faut

d'abord me vaincre... » Ayant dit, il fera tournoyer son épée en un large moulinet, puis en reposera la pointe sur le pont.

Les voyageurs seront probablement surpris par une telle rencontre en un milieu rural apparemment si paisible. S'ils interrogent le guerrier, celui-ci ne leur répondra pas — du moins, pas directement. Il se contentera de répéter la même phrase : « Je suis le Chevalier Dupont... etc. ». De fait, quoi que diront ou feront les voyageurs, il répétera la même chose, toutes les minutes environ, accompagnant ses paroles d'un grand moulinet de son épée. Par ailleurs, même si elle n'est pas excessivement large (3 m), la rivière a l'air profonde et rapide. Que faire ?

En réalité, le Chevalier Dupont n'est qu'une mauvaise blague, une zone d'*Illusions Humanoïdes* lancée au beau milieu du pont. Ces illusions peuvent parler, à condition de ne dire qu'une ou deux phrases courtes, et toujours les mêmes, se répétant en boucle. Ces paroles doivent être programmées lors de la formulation du sort. Il en résulte que la conversation d'une illusion de ce genre a généralement fort peu d'à propos.

Mais peu importe à l'auteur de l'illusion, que le désarroi des voyageurs amuse beaucoup. Il s'agit d'une jeune fille, une adolescente de 16 ans nommée *Rubella*. Elle est actuellement perchée dans les branches du grand hêtre qui domine la rivière,



dissimulée par le feuillage [RB] ; et elle se retient à grand peine d'éclater de rire.

Naturellement, les voyageurs auront eu droit à un jet de résistance r% dès qu'ils auront été en vue du pont. Mais il est recommandé que le Gardien des Rêves tire ces jets lui-même pour ne pas mettre la puce à l'oreille des joueurs. Ceux qui auront réussi leur JR ne verront rien ; et la confusion de ceux qui l'auront manqué peut n'en être que plus grande.

Si un voyageur ayant réussi son JR traverse le pont qui lui paraît vide, les autres verront l'illusion agir en conséquence. Elle enverra un terrible moulinet de son épée, que le voyageur réussira à esquiver par miracle (bien qu'en réalité il n'ait rien eu à faire). Puis les spectateurs verront leur compagnon finir de traverser le pont, cependant que le guerrier, lui tournant le dos, semblera se désintéresser de lui pour les apostropher une nouvelle fois. Si un téméraire ayant manqué son JR décide d'affronter le guerrier, celui-ci disparaîtra *pour lui* dès qu'il aura pénétré dans la zone. Cependant, les autres verront la même chose que précédemment. Tôt ou tard, le pot-aux-roses ne peut manquer d'être découvert.

Il se peut que les voyageurs, ayant tous manqué leur JR, rechignent à affronter le Chevalier Dupont. Mais aussi loin qu'ils peuvent l'apercevoir, à l'Est comme à l'Ouest, la rivière semble aussi profonde que rapide. Traverser à la nage posera des problèmes, surtout s'ils sont chargés : un jet d'AGILITE/Natation à +2, plus un second ajustement négatif égal à leur encombrement (et ceci même s'ils ne sont pas surencombrés). Il est très difficile de nager dans un courant rapide avec des bottes, une épée, une corde de 10 mètres, etc... Puis de l'autre côté, il restera de toutes façons la question des affaires trempées.

Mais quoi qu'il arrive, Rubella finira par se manifester. Dès qu'un ou deux voyageurs auront franchi le pont, surpris de la « disparition » du chevalier, ou bien, si personne ne veut passer, dès qu'ils auront commencé à faire demi-tour, à longer la rivière, ou s'apprêteront à traverser à la nage, elle ne pourra s'empêcher de pouffer. Les voyageurs entendront son rire espiègle provenir des branches touffues du grand hêtre. S'ils lèvent la tête, ils apercevront alors la jeune fille qui aura renoncé à se dissimuler davantage. Pour découvrir Rubella plus tôt, il faut préciser que l'on scrute les branches du hêtre et réussir un jet de VUE à -3.

« Bonjour ! dira la jeune fille. Vous pouvez traverser, il n'est pas méchant. Mais attendez-moi, je descends... » Les voyageurs la verront glisser lestement de branche en branche. Mais arrivée à environ 2 mètres du sol, elle s'écriera : « Aïe ! je me suis coincée ! Je ne peux plus descendre ! Au secours ! Aidez-moi !... » Il s'agit bien entendu d'une nouvelle farce, pour obliger un voyageur à grimper dans l'arbre. Si l'un d'eux se dévoue, il devra



réussir un jet d'AGILITE/Escalade à zéro pour rejoindre la fourche où se tient Rubella. En cas de chute : jet d'AGILITE/Saut à +2 ou Encaissement à -4. De toutes façons, dès qu'il sera à sa hauteur, Rubella s'exclamera : « Ça y est ! je suis décoincée... merci quand même ! » Et elle achèvera rapidement la descente. Si personne ne veut l'aider, elle finira par se « décoincer » toute seule.

RUBELLA

Rubella est une très jeune fille, une adolescente de tout juste 16 ans. Pas très grande, elle est assez potelée, avec une peau semée de taches de rousseur. Ses

cheveux sont d'un beau roux flamboyant. Et avec ses yeux gris vert, elle est en fait plutôt jolie. Sa vêtue est toute simple, à la limite de la pauvreté : des sandales de corde, qui montrent ses orteils pleins de poussière, une tunique de laine grossière à manches courtes qui s'arrête au-dessus du genou, serrée à la taille par une cordelette de raphia, et un foulard vert autour du cou. Ses jambes et ses bras légèrement hâlés sont nus.

Rubella vit toute seule dans la montagne à l'Est du village, dans une petite maison héritée de sa tante Aïgla, avec qui elle vivait depuis sa petite enfance. Aïgla était une haut-révante mineure et sa présence était tolérée car elle ne se mêlait pas de la vie du village, et on pouvait toujours

venir la voir pour se faire soigner. Elle mourut de vieillesse alors que sa nièce venait d'avoir 15 ans. Or très jeune, Rubella s'était révélée posséder elle-même le don de haut-rêve. Aïgla s'en félicita car elle pourrait ainsi transmettre son savoir. C'est ainsi que Rubella dut apprendre à lire et écrire et se consacrer à l'apprentissage du draconic. Mais haut-rêve ne veut pas forcément dire magie. Et de fait, Rubella était plutôt paresseuse intellectuellement. Elle l'est toujours. Ses progrès en draconic furent très lents, et aujourd'hui encore, elle ne connaît que 4 formules : *Clameurs*, *Illusions Humanoïdes* et *Illusions Animales* par Oniros, ainsi qu'*Enchantement* par Narcos. Dans la maison, d'autres formules sur parchemin attendent que Rubella les décrypte ; mais depuis un an qu'elle est livrée à elle-même, elle préfère se consacrer à l'expérimentation de ce qu'elle connaît plutôt que de se plonger dans des lectures fastidieuses.

Il faut dire que son principal trait de caractère est une joyeuse humeur de vivre doublée d'une fâcheuse tendance à se moquer de tout et de tous. Elle n'est pas foncièrement méchante, loin de là ! Elle est jeune, elle aime rire, elle adore les mystifications et les provocations. Jusqu'à ce jour, au demeurant, elle s'est plutôt bien débrouillée. Elle n'a pas un sou, mais elle a réussi à emprunter de quoi vivre dans la plupart des fermes. Au *magasin*, elle doit une impressionnante ardoise. Son problème, toutefois, c'est que tous les villageois, fatigués de ses illusions et autres canulars, ont fini par se fâcher. Nombre de fermiers lui ont promis une bonne correction s'ils la croisaient à nouveau sur leur chemin. Cela ne fait pas son affaire, et depuis quelques jours maintenant, elle guette l'arrivée d'éventuels voyageurs pour tenter sa chance avec eux. (Détail qui peut avoir son importance : Rubella est vierge, et quoiqu'elle soit très libre de manières, elle entend le demeurer jusqu'à ce qu'elle ait trouvé le garçon qui lui plaise *vraiment*. Ce n'est pas une « fille facile ».)

INVITATION

Une fois à terre, Rubella se présentera, puis, désignant le chevalier, dira : « Aucun danger, il n'est pas vraiment là... » Lors, si les voyageurs lui demandent si elle est l'auteur de l'illusion, elle ouvrira de grands yeux innocents, disant : « Vous m'en croyez sérieusement capable ?... » Puis elle partira à nouveau d'un grand rire. Enfin, et surtout si les voyageurs le prennent mal, elle dira : « Excusez-moi. Je ne pouvais pas savoir que vous alliez passer par là... Mais pour me faire pardonner, je vous invite tous à dîner chez moi. » Puis elle traversera le pont, semblant pareillement esquiver le coup d'épée du chevalier, faisant signe aux voyageurs de la suivre. Comme dit dans l'introduction, Rubella est un personnage non-joueur capital

RUBELLA, née à l'heure du Poisson Acrobate, 16 ans, 1m60, 58 k, cheveux roux, yeux verts.

TAILLE	08	VOLONTE	12	VIE	11
APPARENCE	13	INTELLECT	11	ENDURANCE	23
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	09	ELOQUENCE	12	Protection	0
AGILITE	13	REVE	14	+ dom	0
DEXTERITE	10	CHANCE	15		
VUE	11	Mêlée	11		
OUÏE	11	Tir	10		
ODORAT	12	Lancer	09		
GOUT	07	Dérobée	13		

Corps à corps niv 0 init 05 + dom (0)
Esquive niv + 5

Discrétion +4/ Escalade +5/ Saut +3/ Se cacher +5/ Course +3/ Srv Ext +3/ Bricolage -1/ Comédie +3/ Premiers Soins 0/ Srv Collines +3/ Srv Montagnes +4/ Acrobatie 0/ Natation 0/ Botanique -3/ Légendes -4/ Lire & écrire 0/ Oniros -2/ Narcos -4.

O/ CLAMEURS (Cité) R-2 rl + + 40 % en D13
O/ ILLUSIONS ANIMALES (Forêt) R-4 r4 + 40 % en C14
O/ ILLUSIONS HUMANOÏDES (Cité) R-6 r2 + + 30 % en D13
N/ ENCHANTEMENT (Cité) R-4 rl + + 2 en K7

Note. A sa descente du grand hêtre, son endurance actuelle sera de 20, son rêve actuel de 11, et son demi-rêve sera en D13.

pour la suite du scénario. Or, le paradoxe est que son entrée en matière prête peu à la confiance. Le Gardien des Rêves doit être préparé à la jouer avec brio. Il faut qu'il fasse comprendre ce qu'elle est : une gamine un peu écervelée, agaçante, certes haut-révante, mais plutôt attendrissante en fin de compte. Si les voyageurs refusent son invitation et vont loger au village, ils la retrouveront néanmoins le lendemain matin, guettant leur départ. Là, elle leur expliquera qu'elle a été attaquée par des glous et que sa maison a été ensevelie sous une avalanche. Elle n'a plus qu'à devenir voyageuse à son tour et elle aimerait se joindre à eux. S'ils refusent, elle les suivra quand même de loin. Au Gardien des Rêves d'improviser alors une séquence où elle pourra regagner leur confiance. Et si décidément rien n'y fait, il n'y aura plus qu'à sortir du scénario... Une autre alternative serait que le groupe comprenne déjà une fille rousse, auquel cas elle pourrait avoir la même « fonction » que Rubella. En tout dernier recours, si le groupe ne comprend pas de rousse mais une brune ou une blonde, le Gardien des Rêves peut remplacer les « belles rouquines » de la formule de l'élixir par des « belles brunes » ou des « belles blondes » ; mais le mieux est qu'il réussisse à faire accepter Rubella par les voyageurs.

Finalement, Rubella ne fera aucun mystère sur le fait qu'elle est haut-révante. Tout le monde le sait au village, et elle n'a jamais eu à souffrir vraiment de l'ostracisme dont souffrent les magiciens. Elle expliquera qu'elle ne vit pas vrai-

ment au village de Pelk, mais dans une maisonnette un peu plus haut dans la montagne. Elle parlera de sa tante et de sa vie solitaire depuis le décès de cette dernière. D'une manière générale, elle ne fera aucun mystère. La seule chose qu'elle taira pour l'instant, c'est la présence des glous qu'elle a vu rôder dangereusement près de chez elle.

PELK

Pelk est plus un hameau qu'un village, uniquement constitué de fermes et de leurs dépendances. Au centre de l'agglomération, toutefois, se trouve le *magasin*, tenu par la *mère Pompon*. On y trouve un peu de tout (tout en restant dans les objets très usuels), y compris nourriture et boisson. Accessoirement, le magasin fait buvette et comprend un grenier jonché de paille où les voyageurs peuvent dormir moyennant une très modeste rétribution : 2 PE. On peut y acheter des provisions de route (viande séchée, pain, fromage) à raison de 2 PE le point de SUST. Le litre de vin local (*qualité 0, force 0, 25 cl*) coûte 4 PE. A boire sur place ou à emporter, le prix est le même.

A quelques 50 mètres du village, Rubella désignera un sentier sur la droite, disant : « C'est par là que j'habite, mais il faut d'abord aller au village faire des courses... » Elle entraînera les voyageurs vers le magasin ; et ils commenceront alors à comprendre (toujours le paradoxe du personnage) que la jeune fille n'est pas un cadeau !

Deux fermiers costauds sont en train de sortir du magasin. Apercevant Rubella, l'un d'eux s'écriera : « Ah ! te-voilà, toi ! Tu sais ce qu'on t'a promis ?... » A quoi l'intéressée répliquera : « Laissez-moi tranquille, j'ai une escorte, et mes amis sont bien armés ! » Et elle ne se gênera pas pour envoyer un pied-de-nez moqueur aux fermiers. La suite de l'incident est laissée à l'improvisation du Gardien des Rêves, selon la réaction des voyageurs, selon qu'ils acceptent ou non implicitement de la protéger. S'ils la sentent effectivement défendue, il est évident que les fermiers ne chercheront pas la bagarre avec leurs seuls poings contre les voyageurs armés. S'il y a discussion entre fermiers et voyageurs, Rubella toujours facétieuse pourra lancer une zone de *Clameurs* sur les protagonistes, histoire d'en faire profiter tout le village et de rajouter de l'huile sur le feu. Telle est sa façon : naïve et provocatrice à la fois.

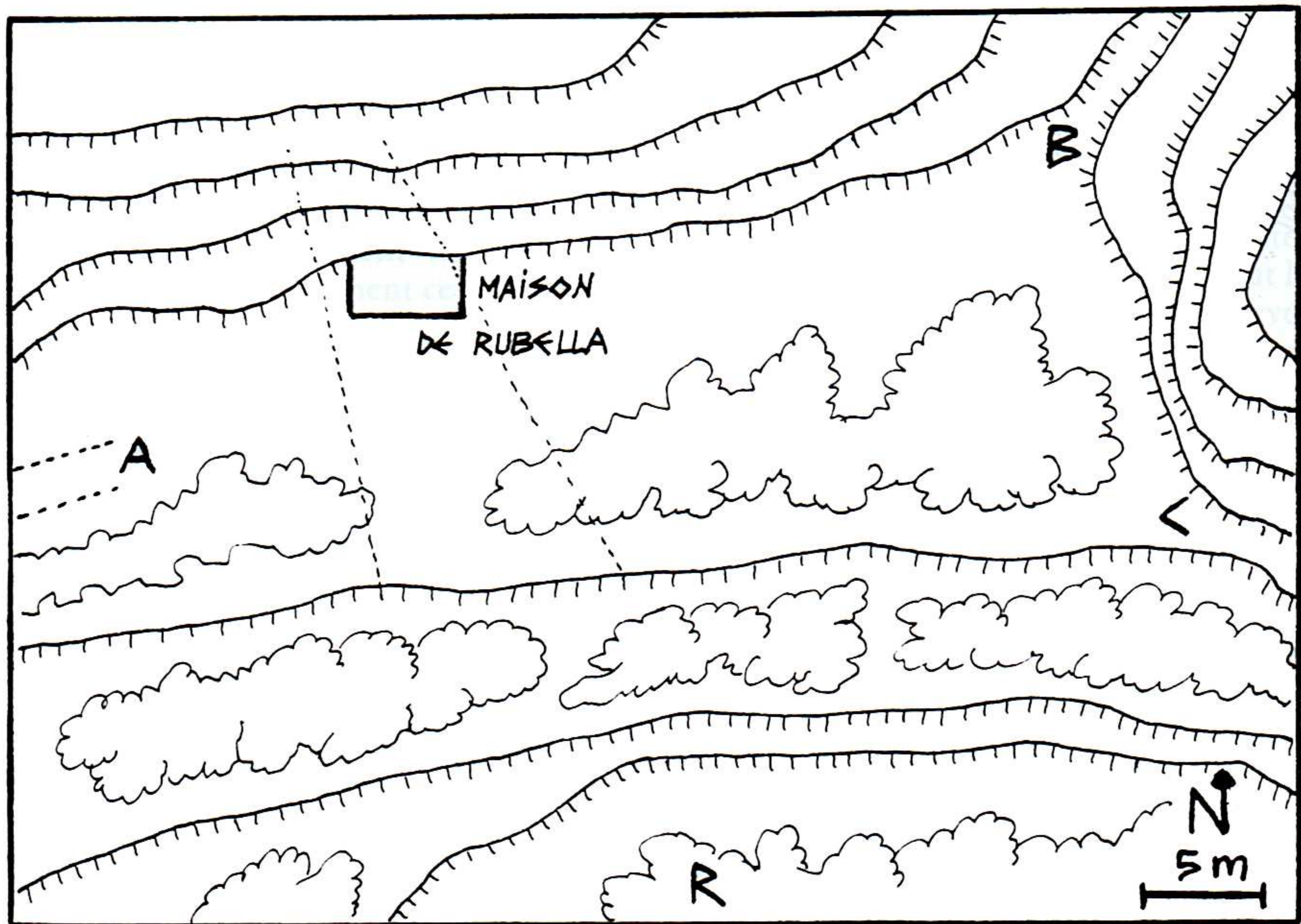
Au magasin, elle commandera de la viande, du pain, du vin, etc... Soupçonneuse, la mère Pompon lui demandera si elle a de quoi payer. L'air faussement agacée, Rubella dira alors aux voyageurs : « La mère Pompon ne sait parler que d'argent ! Vous n'auriez pas quelques pièces à me prêter ? Sinon j'ai bien peur que notre dîner ne soit maigre. Ce qui serait dommage, pour une fois que j'ai des invités !... » Bref, une façon candide de faire la manche.

La mère Pompon est une villageoise de près de 70 ans, aux cheveux gris et à la peau toute ridée. Mais malgré son âge, elle est encore robuste et vaillante. Par ailleurs, elle a son franc parler et ne sera pas intimidée par les voyageurs. Son mépris pour Rubella est évident. « Vous ne devriez pas vous laisser embobiner par cette mijaurée ! dira-t-elle aux voyageurs.

Sa tante Aïgla, que les Dragons ont reprise, était une personne bien, utile, pas une parasite comme elle !... » Et, pour peu que la conversation se poursuive un peu, elle qualifiera Rubella de voleuse, menteuse, coureuse, etc... bref, la rendant coupable de tous les maux du village. Les voyageurs en seront probablement perplexes, cependant que Rubella, rouge comme une cerise, crispiera les poings de colère, mais sans rien répliquer.

Ce n'est qu'une fois hors du magasin qu'elle dira : « J'espère que vous n'en croyez pas un mot ! Enfin... ils ont de la chance que je ne sois pas vraiment rancunière !... » Et s'il lui reste assez de points de rêve, elle tentera de jeter une zone d'*Illusions Animales* juste devant la porte du magasin, faisant apparaître un énorme nœud de vipères. Puis, sa bonne humeur retrouvée, elle dira avec un grand sourire enfantin : « Bon, on va chez moi ?... »

Normalement, ne serait-ce que par solidarité, les haut-révants du groupe devraient commencer à apprécier la jeune fille.



LA MAISON DE RUBELLA

Supposant les provisions achetées par les voyageurs et ceux-ci toujours désireux d'accepter « l'invitation », c'est vers le début de l'heure de la Lyre que le groupe se remettra en marche. La maison de Rubella est assez haut dans la montagne. Le sentier sinueux qui y mène fait environ 5 kilomètres, soit une bonne demi-heure draconique de marche. Les voyageurs devraient y arriver vers la mi-Lyre.

Après avoir commencé par longer la rivière torrentueuse, puis traversé un paysage sauvage de rochers nus, de hautes fougères, de ravins profonds et de pentes boisées de conifères, le sentier [A] finit

par déboucher sur une sorte de terrasse : une bande de terre herbue de 15 mètres de large, avec la montagne qui s'élève quasiment à pic au Nord, et un ravin buissonneux [R] au Sud. A l'Est, le site se termine en cul de sac. Toutefois, un raidillon étroit et encaissé [B] permet d'aller plus haut dans la montagne, tandis qu'un autre raidillon [C] permet d'accéder au fond du ravin. A mi-chemin de la terrasse, la maison de Rubella se tient directement adossée à la falaise semi-abrupte. (Sur le plan, chaque ligne de contour correspond à une dénivellation de 5 mètres, les petites franges étant toujours orientées vers le bas.)

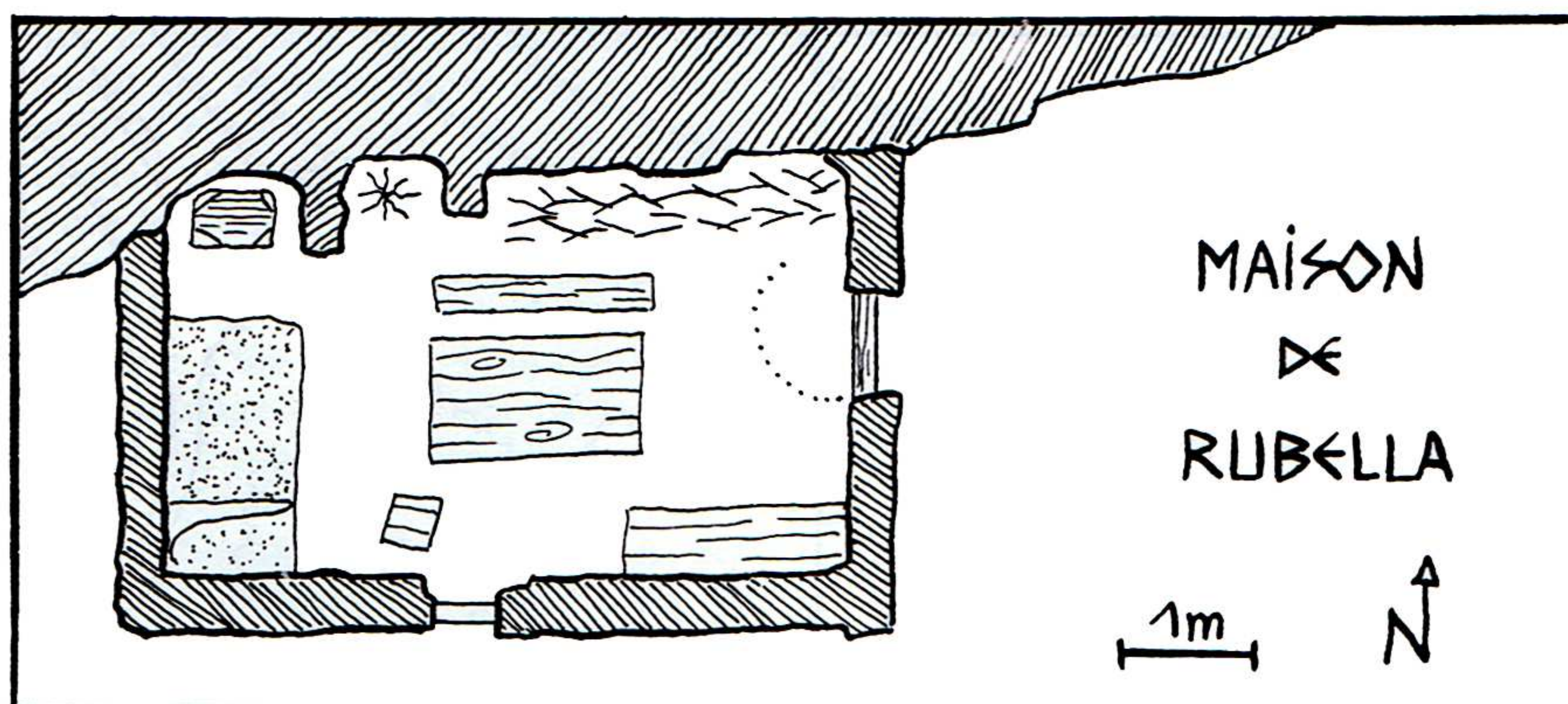
La maison elle-même est un assemblage de pierres assez grossier avec un mortier de glaise. Une charpente de bois de pin supporte un amas de branchages noircis

Caractéristiques des Fermiers Costauds.

TAILLE	12	VOLONTE	11	VIE	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10	ENDURANCE	26
FORCE	15	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	13	Mêlée	14	+ dom	+ 1
DEXTERITE	11	Tir	10	Protection	0
VUE	10	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	11		

Corps à corps	niv + 3	init 10	+ dom (+ 1)
Hache 2 mains	niv 0	init 07	+ dom + 4
Fourche 2 mains	niv 0	init 07	+ dom + 2
Esquive	niv + 3		

Note. Les deux premiers fermiers ne sont pas armés et ne chercheront pas véritablement à se battre. Les compétences de hache et de fourche sont uniquement données pour le cas où un incident s'envenimerait vraiment, si par exemple un fermier était tué ou blessé par un voyageur. Les fermiers reviendraient alors en force. Le village peut rassembler 5 personnages de ce type, deux armés de haches et trois de fourches.



en guise de couverture. L'unique fenêtre, dirigée vers le ravin, n'a pas de carreaux, rien qu'un volet de bois. La porte possède une serrure, mais Rubella a égaré la clé et n'y attache pas beaucoup d'importance. Intérieurement, le sol est en terre battue, on voit la charpente et les branchages du toit ; et d'une manière générale — honte à Rubella ! — la maison n'est pas très bien tenue. Poussière et toiles d'araignée s'y disputent le moindre recoin. « Je n'y suis pas souvent... dira Rubella en guise d'explication. Mais entrez, faites comme chez vous ! »

Le mur Nord de l'unique pièce est directement constitué par le flanc de la falaise. Unâtre y a été creusé, communiquant sans doute avec une cheminée naturelle. Tout le long de ce mur sont entassés des fagots. Au centre, une grande table flanquée d'un banc et d'une chaise, avec de la vaisselle (sale) de terre cuite. Entre la porte et la fenêtre, une sorte d'établi supporte des objets divers (un seau de bois, des casseroles, des chiffons crasseux, une lanterne (sans huile), un briquet, une cage à oiseau (vide), une statuette de bois tentant naïvement de représenter une chouette, une corbeille d'osier vide, ainsi qu'une dizaine de fioles poussiéreuses également vides. Dans l'angle du fond, un lit avec des couvertures élimées et un manteau à capuchon, en laine rouge, posé dessus. Enfin, et sans doute le plus intéressant, une petite niche au pied du lit contient un vieux coffre branlant, sur lequel se trouvent quelques livres poussiéreux à la couverture de cuir toute craquelée, et une dizaine de parchemins couverts de symboles minuscules.

L'HERITAGE D'AIGLA

Ayant appartenu à Aïgla, le coffre contient deux robes de velours noir et rapé, trop grandes pour Rubella, une ceinture de cuir, une besace, une douzaine de feuilles de parchemin vierge et un encrier ne renfermant plus qu'un résidu desséché. Le coffre possède une serrure, mais Rubella est décidément fâchée avec les clés, et de toutes façons, il n'est pas fermé.

Plus importants sont les livres et les parchemins empilés sur le couvercle. Il y a

trois livres : *Jus d'Herbes*, un traité de botanique ; *Des Pieds et des Iambes*, un traité de versification ; et *Des Curiosités Bestiales*, parlant apparemment de zoologie. Les deux premiers sont sans importance, le troisième, par contre, est capital pour la suite du scénario. C'est là, en effet, que se trouve le passage relatif aux sirènes « belles rouquines », ou du moins c'est là qu'il se trouvait. Car le livre est dans un état pitoyable, dépenaillé, les pages cornées ne tenant plus à la reliure. Et par un hasard vraiment malheureux, la page la plus importante (en ce qui nous concerne), celle qui traite des « belles rouquines », s'est détachée du reste il y a quelques temps déjà, et Rubella s'en est servi une fois pliée en huit, pour caler l'un des pieds de son lit. (La cale est invisible, elle est côté mur.) En ce qui concerne les parchemins, ils sont tous écrits en draconic.

Les livres

JUS D'HERBES, par le Sage Radikos. INTELLECT/Lire & écrire à -3, temps de lecture : 3 heures. Gain : 18 xp en Botanique, niveau + 8 maximum. Savoir relatif : 9 niv + 3.

DES PIEDS ET DES IAMBES, par Werther de Zloth. INTELLECT/Lire & écrire à -4, temps de lecture : 4 heures. Gain : 16 xp en Légendes, niveau + 5 maximum. Savoir relatif : 8 niv + 4.

DES CURIOSITES BESTIALES, par Tétragore le Grand. INTELLECT/Lire & écrire à -4, temps de lecture : 4 heures. Gain : 20 xp en Zoologie, niveau + 4 maximum ; et 35 xp en Alchimie, niveau + 10 maximum. Savoir relatif : 10 niv + 5.

Tous les temps de lecture sont à multiplier par le F.T.INT. Par ailleurs, tous les livres ont un encombrement de 1 1/2.

Il est impossible, même après plusieurs lectures, de mémoriser tout ce que contiennent ces livres. Mais chacun d'eux possède un *Savoir relatif*, c'est-à-dire un certain pourcentage de chances, variable à chaque fois, de posséder entre ses pages une connaissance donnée. En termes de jeu, pour déterminer si un livre contient le renseignement recherché, il faut jouer un jet de *savoir relatif* du livre, ajusté à la *rareté* du renseignement désiré. Ce der-

nier ajustement est décidé par le scénario ou par le Gardien des Rêves. Si, par exemple, on cherche un type de versification dans *Des Pieds et des Iambes* et qu'on suppose le renseignement de *rareté* -3, il y a : $8 \text{ à } +4 -3 = 44\%$ de chances de le trouver dans le livre. Un seul essai.

Si le livre ne contient pas le renseignement, il ne le contiendra jamais. Inversement, s'il y est, il y sera toujours. Le temps de lecture ou de relecture pour trouver le renseignement dépend beaucoup de la chance et est à décider par le Gardien des Rêves à chaque fois. Enfin, si par rapport à sa future campagne, un Gardien des Rêves décide que tel renseignement ne peut pas se trouver dans le livre, il ne s'y trouve pas. Le savoir d'un livre reste toujours très *relatif*.

Les parchemins de sorts

Quatre d'entre eux sont les formules déjà connues de Rubella, difficulté -2, sans bonus ni malus. Les six dernières sont à choisir par le Gardien des Rêves en fonction des sorts qu'il souhaite voir introduits dans sa campagne. Il peut s'agir de sorts par Oniros, Hypnos ou Narcos ; mais rien par Thanatos. Par ailleurs, se souvenir qu'Aïgla était une haut-révante assez médiocre. Elle ne possédait aucune formule extraordinaire.

Rubella laissera les voyageurs fureter partout s'ils le désirent. Elle n'a rien à cacher. Elle est même assez fière du peu qu'elle possède. S'ils s'intéressent au coffre, elle leur dira ce qu'il contient, et pourra même aller jusqu'à rejeter livres et parchemins par terre pour l'ouvrir et leur montrer les robes. Elle parlera de sa tante Aïgla, citant des anecdotes. En ce qui concerne les parchemins, si elle voit les voyageurs tiquer sur eux, elle avouera sans gêne que ce sont des formules de sorts et acceptera de les leur prêter. « Mais, précisera-t-elle avec un soupir, je ne les connais pas tous. C'est tellement dur à lire ! »

Si les voyageurs examinent les livres, le Gardien des Rêves pourra leur citer les titres et les auteurs, les uns comme les autres leur étant absolument inconnus. A ce stade, ils n'ont aucune raison de soupçonner l'importance du livre de Tétragore. Il leur est également impossible de soupçonner qu'il manque une page importante, à moins de commencer à le lire sérieusement, ce qui est d'emblée peu probable. D'autant plus que les formules de sorts devraient normalement les intéresser davantage. Dans tous les cas, il y a plus urgent que se mettre à étudier : préparer le dîner. Et Rubella se chargera de divertir leur attention, commençant à répartir les tâches. Un voyageur sera chargé d'allumer le feu dans l'âtre ; un autre de prendre le seau et d'aller chercher de l'eau. Il y a une source au fond du ravin. Peu à peu, la nuit commencera à tomber...

LES GLOUS

Toute écervelée qu'elle soit, Rubella n'en garde pas moins un solide sens pratique. L'invitation est une bonne façon de se faire offrir à dîner, mais elle a un autre but. Depuis quelques jours, en allant chercher des baies plus haut dans la montagne, la jeune fille a remarqué des traces qui l'ont laissée songeuse. Et la veille, juste avant le crépuscule, elle a aperçu

deux grandes créatures, vaguement humanoïdes, couvertes de carapaces pierreuses. Se souvenant d'histoires racontées par sa tante, elle a su que c'étaient des *glous*. Ces créatures sont normalement de mœurs diurnes et dorment la nuit, à moins qu'elles ne soient vraiment affamées. Et c'est précisément ce que redoute la jeune haut-révante, qui ne croit pas beaucoup à l'efficacité de ses illusions dans ce cas-là. Des épées feraient bien mieux l'affaire ; et actuellement, elle

n'est pas mécontente de la présence des voyageurs.

L'attaque aura lieu au moment où l'on commencera à dîner. Rubella sera en train de dire qu'il faudrait rajouter des branches sur le toit, car il y a quelques fuites et c'est très gênant quand il pleut. Tout le monde devrait alors avoir les yeux levés vers la charpente. Et c'est à cet instant précis qu'un énorme caillou (40 centimètres de diamètre) crèvera le toit juste au-dessus du lit, terminant sa chute sur le manteau rouge dans une pluie de brindilles. Rubella en restera figée, les yeux écarquillés. Puis bizarrement, sa réaction sera un éclat de rire nerveux, jusqu'à ce qu'elle puisse articuler faiblement : « Les glous... » La suite va essentiellement dépendre des réactions des voyageurs, mais il n'est pas improbable qu'ils pensent encore avoir affaire à une mystification.

(**Note.** Si, pour quelque raison que ce soit, un voyageur se trouve présentement sur le lit, faire tomber le caillou ailleurs. Il n'est pas question de tuer prématurément les personnages.)

Moins d'une minute plus tard, un second caillou crèvera le toit au-dessus de la porte. Les voyageurs devraient comprendre qu'il vaut mieux sortir.

Les glous sont au nombre de trois. L'un d'eux est hors de vue, dans la montagne au-dessus de la maison qu'il bombarde systématiquement. Nombre de ses projectiles ricochent sur le flanc rocheux et, manquant la cible, vont débouler dans le ravin, mais il a déjà fait mouche deux fois. Les deux autres sont en train d'arriver sur la terrasse par le raidillon B. Les voyageurs devraient les apercevoir en sortant. Ils tiennent chacun une grosse pierre qu'ils comptent utiliser pour frapper au contact.

A moins d'un hasard très malheureux, le groupe devrait pouvoir venir à bout des 2 glous assez facilement. Mais durant tout le combat, des cailloux continueront à tomber sur la maison ou à ricocher jusqu'au ravin, rendant la zone entre les pointillés excessivement dangereuse. Normalement, les personnages ne devraient pas être touchés par les pierres de bombardement, mais si l'un d'eux est assez stupide pour rester dans la maison ou dans la zone dangereuse, lui faire tirer un jet de CHANCE. S'il réussit, tant mieux pour lui, s'il écoule, c'est plus grave. S'il peut, matériellement, voir la pierre venir, il peut encore tenter d'esquiver, difficulté -5. Si tout échoue, le jet d'Encaissement est à +8.

Dans tous les cas, le combat se terminera en apothéose. A force d'arracher des pierres pour les lancer, le glou dans la montagne créera un glissement de terrain. Une avalanche de pierres et de terre déboulera soudain de la montagne, dans un grondement de tonnerre, écrasant la maison. Dans l'éboulement, on pourra retrouver le corps du premier glou, tué dans sa chute.



Caractéristiques des Glous.

TAILLE	15	VIE	15
CONSTITUTION	14	ENDURANCE	36
FORCE	16	VITESSE	12/24
PERCEPTION	09	+ dom	+ 2
VOLONTE	08	Protection	d4 + 2
REVE	10		
Pierre tenue	12	niv + 3 init 09	+ dom + 5
Crête	14	niv + 4 init 11	+ dom + 5
Pierre lancée	10	niv + 2 init 07	+ dom + 4
Esquive	09	niv + 3	

Note. Les glous utiliseront de préférence leur attaque de Pierre tenue. Quand ils utilisent leur attaque de Crête, ils ne peuvent pas esquiver dans le même round.

LES DECOMBRES

De la maison de Rubella, il ne restera que des ruines, charpente brisée parmi des pans de murs, le tout sous une bonne quantité de cailloux, de terre et de gra-

vats. Rubella, un peu pâle, remerciera les voyageurs. Puis elle dira : « Je crois que c'est un signe. Il me faut quitter Pelk. L'heure est venue pour moi de devenir voyageuse... » Et naturellement, elle demandera aux voyageurs de se joindre à eux. Auront-ils le cœur de refuser en face d'une si évidente détresse ?

Il se peut que les voyageurs aient laissé des possessions dans la maison et qu'ils veuillent les récupérer. De son côté, Rubella voudra rechercher son manteau. C'est la seule chose qui l'intéresse, elle se moque des parchemins, mais il lui semble impensable de voyager sans manteau. Il est donc probable qu'on se mettra à fouiller les décombres. Livres et parchemins pourront être retrouvés, sauf la page manquante, plus dissimulée que jamais. Pour tout autre objet fragile laissé dans la maison, l'intéressé devra jouer un jet de CHANCE. Utiliser l'ajustement astrologique de l'heure de l'avalanche et non pas de l'heure où sont effectuées les fouilles. Pour chaque jet de CHANCE manqué, l'objet recherché est brisé ou très abîmé. Eventuellement, à l'appréciation du Gardien des Rêves, l'avalanche peut ne cesser complètement que plusieurs heures plus tard, des cailloux continuant à tomber entre temps par intermittence. Si c'est le cas, fouiller les décombres présentera des risques.

Enfin, dans tous les cas, il est probable que les voyageurs ne désireront pas trop s'attarder et qu'ils reprendront leur voyage dès l'aube du lendemain.

EN ROUTE



Le village en village, en suivant les petits chemins qui serpentent entre les collines du pays de Froth, il y a environ 100 kilomètres jusqu'à Smolod. Etant donné la nature accidentée du terrain, les nombreuses côtes à gravir, les ruisseaux à traverser à gué, les voyageurs ne peuvent espérer parcourir beaucoup plus de 30 km par jour. Après leur départ de Pelk, ils devraient normalement arriver à Sgad en fin d'après-midi et y faire étape ; faire étape de même à Brady le lendemain soir ; et arriver à Smolod en fin de journée du troisième jour. A vrai dire, ils n'ont actuellement aucune raison de se hâter.

LE PAYS DE FROTH

Le pays de Froth est constitué par la rencontre entre la partie orientale de la forêt

d'Ostarlath et la chaîne des Crins de Neige. En bien des endroits, la démarcation n'est pas nette. Il en résulte un pays de collines escarpées, de vallées profondes et de bois, d'environ 40 kilomètres de large. Plus à l'Est, les collines deviennent de véritables montagnes ; et plus à l'Ouest, les bois deviennent plus denses, les clairières plus rares : c'est la grande forêt.

Les dimensions exactes de la forêt d'Ostarlath sont inconnues. Du Nord au Sud, elle s'étend sur plus de 300 kilomètres ; d'Est en Ouest, elle en fait probablement plus de mille, sa frontière occidentale se perd dans les légendes. Nul ne l'a jamais traversée ni réellement explorée. Outre les animaux sauvages, on la dit peuplée de Chèvre-Pieds, de féroces humanoïdes à tête de chèvre ou de bouc. Traversée par plusieurs fleuves, elle présente également de vastes zones marécageuses.

Courant du Nord au Sud sur 1 500 kilomètres, les Crins de Neige sont une barrière quasiment infranchissable. Nombre

de leurs sommets culminent à plus de 8 000 mètres ; et personne ne connaît le col permettant d'accéder à ce qu'il y a de l'autre côté. Pour la plupart des gens, d'ailleurs, il n'y a rien, la fin du rêve. Les Crins de Neige sont un parapet que rêvent les Dragons pour empêcher que l'on tombe dans le gouffre du bout du monde. La réalité est différente (voir la carte du *Miroir* N° 3), mais n'entre pas dans le cadre de ce scénario où il est peu probable que les voyageurs s'aventurent à l'assaut des sommets. A partir de 2 000 mètres, on y trouve de l'herbe de Lune ; mais comme on vient de le voir, on y trouve également des glous, même à moindre altitude, ainsi que des tourne-dents.

Coincé entre ces deux géants, le pays de Froth est peu peuplé. Ses torrents sont poissonneux et ses sous-bois giboyeux, mais malgré la fertilité du terrain, les sites sont peu propices à l'agriculture. Soit les collines sont trop escarpées pour y établir des champs, soit les vallées sont trop boisées et demandent à être défrichées. Si les étés y sont doux, les hivers y sont épouvantables, noyés dans la neige, avec la

menace de vastes hordes de loups. De ce fait, les villages n'ont jamais la vie très longue. les plus vieux n'ont pas plus d'un siècle d'existence. La plupart du temps, ils sont fondés par des voyageurs qui décident de s'arrêter, puis grossis par d'autres voyageurs fatigués. Mais une ou deux générations plus tard, les jeunes gens décident d'entreprendre le *voyage* à leur tour. La population en prend brusquement un coup de vieux. Il suffit alors d'un hiver particulièrement rude, d'un déferlement de Groins ou d'une épidémie, et c'est la fin. Si les voyageurs s'écartent du chemin principal (indiqué sur la carte) et suivent des sentiers secondaires, ils peuvent tomber sur des ruines de villages complètement abandonnés. Ces sites, s'il y a lieu, sont laissés à l'improvisation du Gardien des Rêves.

Le chemin reliant Pelk à Sgad et Brady est suffisamment bien tracé pour que les voyageurs n'aient pas à se perdre. S'ils s'aventurent en dehors, suivent les pistes secondaires souvent à peine marquées, ou entrent dans les forêts, ils devront jouer des jets de *survie* pour se retrouver. Il leur sera difficile de se perdre *complètement*, mais pourront fort bien gaspiller plusieurs heures à tourner en rond, ou avoir des difficultés à se rejoindre s'ils se sont séparés. C'est au Gardien des Rêves de juger de la difficulté des jets de *survie*, en *Collines* ou en *Forêt* de -1 à -4 en moyenne.

Au Nord, l'Aectre marque la frontière du Pays de Froth. Si les Crins de Neige continuent, la forêt, par contre, bifurque maintenant vers l'Ouest. Smolod est une petite bourgade commerciale caractérisée par un pont permettant de traverser le fleuve et par une bonne route (voir chapitre suivant). Vers l'Est, la route dessert quelques villages de montagne, puis se transforme en simple chemin et se perd. Vers l'Ouest, elle se poursuit entre les derniers reliefs des Crins de Neige et les plaines Venteuses vers la cité de Tolboa, à quelques 200 kilomètres plus au Nord. Les plaines sont peuplées de villages dans leur partie Sud. Au-delà, ce ne sont que des étendues semi-désertiques battues par les vents. (Il faudrait les traverser diagonalement sur plus de 150 kilomètres pour arriver au pays Dha-Pol et à la cité du Grand Pressoir, *Miroir* N° 1.)

LE VOYAGE

La particularité de *L'Elixir de Haut-Rêve*, en tant que scénario, est qu'il souligne le principe du *voyage*, c'est-à-dire le principe même du jeu : aller de l'avant, découvrir, affronter des incidents, profiter des situations, puis repartir et continuer... Le voyage n'a théoriquement jamais de fin. C'est également le principe du rêve : une succession de séquences, plus ou moins logiquement reliées, se poursuivant sans fin, sauf l'oubli ou le réveil. De ce fait, le voyage ne doit pas être compris comme « quelque chose en plus », « quelque chose qui rallonge la

sauce », jusqu'au moment où le « soi-disant scénario » commence, quelque chose que l'on peut sauter ou accélérer pour en venir plus vite au « soi-disant principal ». Le voyage EST le scénario, et vice-versa. Certes, il arrive souvent que des perspectives s'entrouvrent, que des buts apparaissent, des quêtes, des missions s'imposent ; mais aussi importants soient-ils, ce ne sont jamais que des *incidents* dans le voyage.

Le premier incident de ce *voyage* est la rencontre avec Rubella. Selon la façon dont il est joué, il peut être grave ou léger, dramatique, plus vraisemblablement tragi-comique. Mais dans l'esprit des voyageurs, ce ne peut être qu'un *incident*. Comment pourraient-ils deviner que la rencontre avec la jeune fille vient de marquer un tournant dans la destinée de leur voyage ? D'autres incidents vont survenir, jusqu'à l'apogée, qui prendra place à Smolod. C'est là seulement qu'un but, une quête véritable va s'imposer pour orienter leur voyage.

En conséquence, les trois ou quatre jours de voyage jusqu'à Smolod ne doivent pas être joués à la va vite. C'est la *vie* des voyageurs, et elle doit être jouée aussi minutieusement que s'il s'agissait d'une grande quête. La surprise n'en sera que plus grande quand les événements se précipiteront vraiment à Smolod. Pour cela, le personnage de Rubella est doublement important. Le Gardien des Rêves doit bien s'imprégner de sa psychologie et prendre plaisir à la jouer, ou sinon tous les efforts de ce scénario seront vains. Rubella est utile pour servir de cible à Stronk Akornas et relancer l'histoire, mais

son premier rôle va être de meubler le voyage en provoquant des incidents.

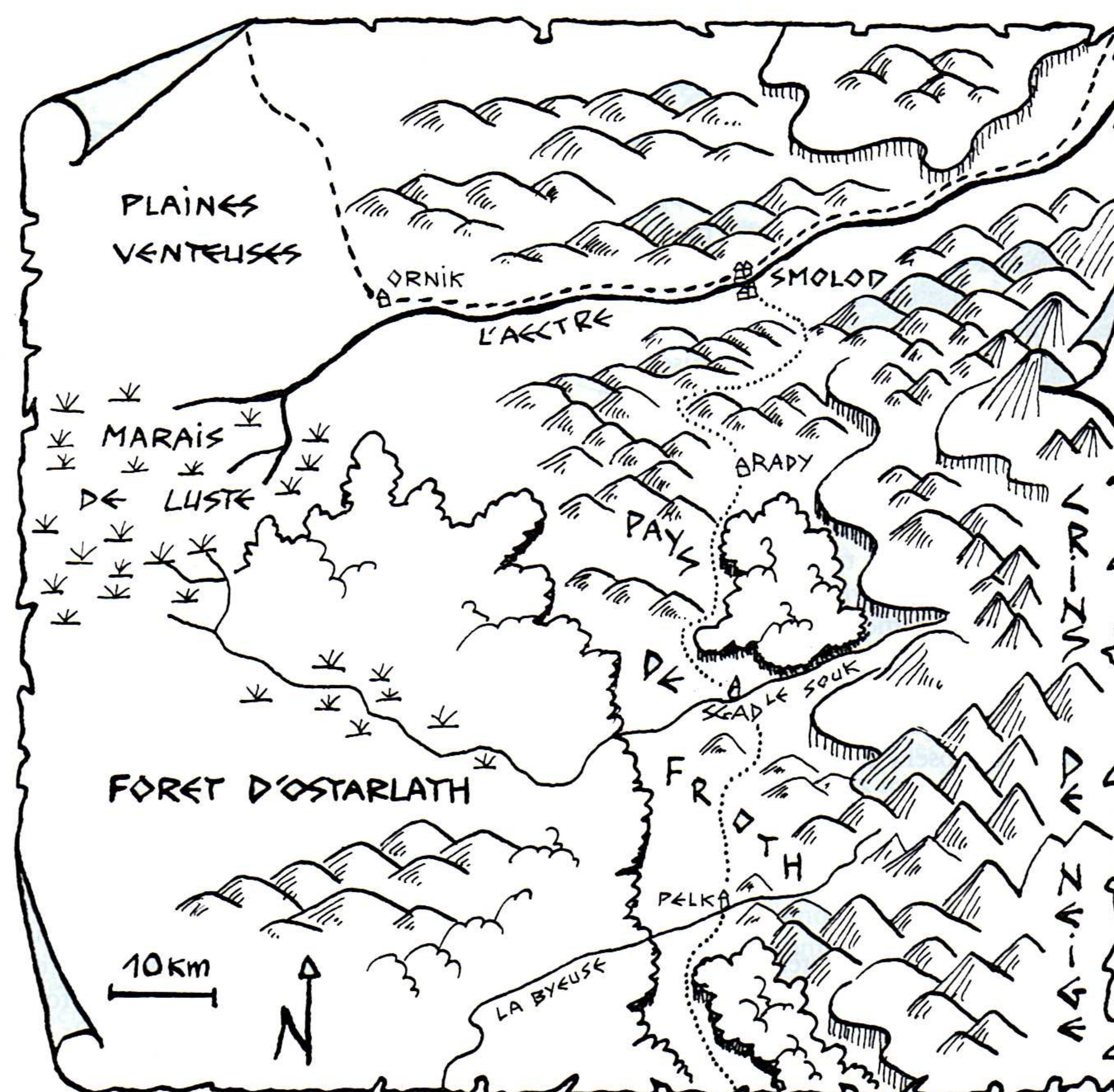
La plupart de ces incidents sont laissés à l'imagination du Gardien des Rêves. Certains peuvent même échapper à son contrôle. Il suffit souvent d'une Queue de Dragon pour relancer momentanément le voyage dans une direction imprévisible. Notez que Rubella, en tant que haut-révante, n'en est pas à l'abri. On trouvera ci-après diverses suggestions pour meubler le voyage jusqu'à Smolod.

LES NOISEMURES

Cet incident (bénéfique) est suggéré pour le cas où les voyageurs refuseraient de s'encombrer de Rubella. Il a pour but de la faire se raccomoder avec le groupe et peut avoir lieu vers midi du premier jour, alors que les voyageurs s'arrêteront probablement pour une petite halte.

Rubella, en effet, les aura suivis quand même. Elle n'a plus rien d'autre à faire que devenir voyageuse à son tour ; et il est évident qu'elle préfère commencer en compagnie. Durant les premières heures de marche, s'ils se retournent, les voyageurs pourront apercevoir la tache rouge de son manteau entre les feuillages. Elle les suit entre 100 et 200 mètres, visible par intermittence. Puis vers l'heure de la Couronne, ou à leur première halte, ils ne verront plus rien et penseront sans doute l'avoir enfin découragée.

En réalité, elle a aperçu des noisesmures



dans un proche sous-bois et est allée en cueillir. Les voyageurs la verront revenir et se rapprocher d'eux, portant des fruits dans les pans de son manteau. Elle s'arrêtera à quelques mètres, et dira : « Vous voulez des noisemûres ? J'en ai trouvé plein. Elles sont juste sucrées comme il faut !... »

Le paradoxe (toujours le même) est que l'incident peut avoir un effet contraire. La noisemûre est un fruit sauvage assez peu répandu, quoiqu'il pousse abondamment dans le pays de Froth. Si les voyageurs ne les identifient pas correctement, ils peuvent à nouveau penser qu'il s'agit d'une farce. Pire ! s'ils les identifient, ils peuvent néanmoins penser qu'il s'agit d'une illusion ou d'une autre farce de cet accabit. En réalité, les noisemûres sont tout ce qu'il y a d'honnête et l'offre de Rubella est sans malice aucune. D'ailleurs, elle en mange elle-même.

Extérieurement, les noisemûres ressemblent à de grosses noisettes à la coquille rougeâtre et granulée. Intérieurement, le fruit est tendre, sucré et juteux. EMPATHIE/Survie en Forêt à -4 permet de savoir que le fruit est comestible. INTELLECT/Botanique à -2 permet de l'identifier complètement. Les noisemûriers sont des arbustes très ramifiés de 2 à 3 mètres de haut maximum, vivant en sous-bois dans l'ombre de plus grands arbres. Une livre de ces fruits vaut pour un point de SUST. C'est à peu près la quantité rapportée par Rubella.

Une fois les fruits acceptés, Rubella dira : « J'en connais d'autres, des fruits sauvages. Je pourrai vous les montrer... » Et quand les voyageurs repartiront, elle leur emboîtera le pas tout en continuant à bavarder.

Note. Si la veille, à Pelk, les voyageurs ont eu une réaction brutale vis à vis de la jeune fille, coups, blessures, etc., il est évident qu'elle ne cherchera pas à se mêler à eux plus longtemps. Et dans cette alternative, il est possible que le scénario se termine avant d'avoir commencé. Si pareillement, les voyageurs refusent à nouveau ses fruits et sa présence, elle rebrousse chemin, dépitée, et l'on n'en entendra plus jamais parler. Enfin, si les voyageurs lui ont pardonné dès le début et l'ont adoptée, l'événement, légèrement modifié, peut tout de même avoir lieu. Rubella découvrira des noisemûres et les partagera, montrant par là que sa présence peut aussi avoir de bons côtés.

Ci-après et jusqu'à la fin, la narration du scénario supposera que Rubella fait partie des voyageurs.

SGAD

Sgad est un hameau très semblable à Pelk, établi dans un vallon au bord d'un petit ruisseau : le Souk. Il vit d'agriculture, quelques champs de céréales ; d'élevage, troupeaux de porcs, de moutons et

de chèvres ; et de chasse. Au Nord, s'étend la lisière d'un bois d'assez grandes dimensions, surtout planté de bouleaux. L'écorce de ces arbres, macérée et fermentée, sert à fabriquer la boisson locale : la boulotte.



Au centre du village se tient la *Taverne du Feu Follet*, commodité dont le village s'ennorgueillit tout particulièrement. La légende locale veut même que la taverne ait été la première construction du village. Sgad, le fondateur, aurait paraît-il affirmé qu'un village sans taverne, c'est comme un cimetière sans feux follets. D'où, peut-être, le nom de l'établissement. C'est une bâtisse toute simple, d'un seul niveau, avec un toit de chaume et un sol en terre battue. Seuls le mur supportant l'âtre et le mur opposé sont en pierre (à droite et à gauche en entrant) ; les autres sont en bois. La porte d'entrée est flanquée de deux petites fenêtres avec volets et parchemin huilé en guise de vitrage. La pièce unique comprend un comptoir de bois et une demi-douzaine de tables entourées de tabourets. Au fond sont rangés des fûts, sous une étagère garnie de chopes et d'écuelles de grès.

Le tavernier, *Gripon*, est un homme d'une cinquantaine d'années, grisonnant et très dur d'oreille. En conséquence, comme beaucoup de sourds, il parle fort et presque sous le nez des gens. Or sa seconde caractéristique est qu'il a excessivement mauvaise haleine.

La taverne est surtout fréquentée le soir par les paysans venus discuter de leurs affaires autour d'une chope de boulotte ; et par les chasseurs. Quand les voyageurs y entreront, 3 tables seront déjà occupées : les tables A et B par des paysans, quatre par table ; et la table C par trois hommes chuchotant à voix basse. Les autres tables sont libres. Avec sa surdité et sa mauvaise haleine, Gripon s'enquerra de leurs désirs. La chope de boulotte (*force 0, 25 cl*) coûte 1 PE. C'est une boisson jaunâtre, alcoolisée, légèrement mousseuse avec un goût un peu âcre. Il y a également du vin, mais il vient du Nord et coûte cher : 4 PE la chope (*qualité 1, force 2, 25 cl*). Pour 6 PE par personne, Gripon pourra également préparer un repas. En ce qui concerne le coucher, une grange avec de la paille pourra être prêtée gratuitement pour une nuit.

Mais revenons aux occupants de la table C. Ce ne sont pas des paysans. Ils sont vêtus de cuir et de peau, une dague et une épée courte sont visibles à la ceinture de l'un d'eux, un colosse buriné ; un autre a posé son grand arc contre le mur, et le troisième un long carquois de javelots. Les trois sont barbus, un peu sales ; et la façon qu'ils ont de chuchoter indique manifestement le désir de ne pas être entendus. L'un des voyageurs pourra remarquer que l'un d'eux lève parfois le nez dans leur direction pour les lorgner brièvement. Inquiétant, non ?...

Et brusquement, ils se mettent à parler très fort. Bizarrement, le bruit de leurs chopes et le frôlement de leurs vêtements seront également amplifiés. « ... une seule flèche ! hurlera le colosse, et elle devra tuer net !... » Puis le silence succèdera, et les trois hommes se lèveront lentement en saisissant leurs armes. A la table des voyageurs, Rubella étouffera un cri en portant une main à sa bouche.

Comme on l'aura sans doute deviné, intriguée par les chuchotement mystérieux, la jeune fille vient de lancer sur eux une zone de *Clameurs*. (Le Gardien des Rêves est invité à jouer normalement tous les jets pour ce sort, mais avec 82 % minimum, Rubella peut être assurée de réussir assez rapidement.) La suite de l'incident peut évoluer diversement selon les réactions. En réalité, les trois hommes n'ont



rien de louche. Ce sont trois chasseurs qui ont repéré les traces d'un grand cerf dans les bois du Nord, et qui mettent au point un plan de chasse. Leur discrétion vient du fait qu'ils tiennent à cette prise et ne veulent pas être supplantés par des concurrents. Quoiqu'invisible, l'effet de la zone est indéniable. « Il se passe des choses magiques ! » dira le colosse, un dénommé *Ektor*, invitant le tavernier à venir constater les faits. Celui-ci, s'étant approché, dira : « Parlez moins fort, ami chasseur, je ne suis pas sourd !... » Un beau quiproquo.

Cependant, le soupçon se portera obligatoirement sur les voyageurs, du seul fait que ce sont des étrangers. A eux de se tirer comme ils peuvent de ce mauvais pas. Si elle est pressée de questions, Rubella répondra ingénument : « Vous n'aviez qu'à parler normalement. Je vous prenais pour des bandits... » Ce qui équivaut à un aveu. La suite peut fort bien dégénérer en bagarre. Tout dépend encore une fois du comportement des voyageurs. S'ils réussissent à s'innocenter complètement, la soirée reprendra normalement son cours, non sans grognements et imprécations. Sinon, dans le moins pire des cas, on leur demandera de sortir et d'aller camper ailleurs. Pour convaincre chasseurs et villageois par un discours, il faudra réussir ELOQUENCE/Discours à zéro. (La difficulté étant imposée, les auditeurs n'auront droit à aucune « parade » en cas de réussite.) En cas d'échec, on peut recommencer avec un malus de -1, et ainsi de suite de round en round. Si l'orateur laisse sa place à un autre, ce dernier conserve les malus supplémentaires. Il doit en effet rattraper les maladrances de son compagnon. Enfin, si au moment du discours, Rubella a déjà gaffé en avouant implicitement, le jet est à -3 au lieu de zéro. Le discours n'est évidemment possible que tant que des coups n'ont pas été échangés.

Ensuite, il est probable que les relations risquent à nouveau d'être un peu tendues entre Rubella et les voyageurs. La jeune fille tentera de se disculper en disant : « Et si ç'avait réellement été des bandits ?... A quoi sert d'être haut-révérant si l'on ne peut jamais lancer de sorts ?... » Le mieux que l'on pourra obtenir d'elle est la promesse de se montrer plus prudente à l'avenir.

BRADY

Tout comme Sgad, Brady est un petit village agricole. Un peu de vigne pousse sur les coteaux exposés au Sud, produisant un vin assez moyen. Mais la grande caractéristique de Brady et de ses habitants est la passion pour les combats de coqs. La plupart des paysans élèvent et entraînent de ces oiseaux ; et des combats ont lieu deux ou trois fois par semaine au *Coquard*. Propriétaires et spectateurs engagent des paris, mais la monnaie sonnante étant rare, les enjeux sont souvent en nature : une barrique de vin contre une charretée



de paille, par exemple. Les combats ont généralement lieu en fin d'après-midi et se poursuivent parfois tard à la lumière des torches. Des combats auront précisément lieu le jour du passage des voyageurs, et il est probable qu'ils aillent y jeter au moins un coup d'œil. Lors, on peut aisément deviner le genre d'incident qui risque d'avoir lieu.

Rubella, choquée de voir les volatiles s'entretuer pour le plaisir des spectateurs, tentera de lancer une zone d'*Illusions Animales* sur l'arène, faisant apparaître un énorme renard roux. Les détails de l'incident sont laissés à l'improvisation du Gardien des Rêves car ils dépendront essentiellement des circonstances. Il se peut même que Rubella ne puisse rien faire si les voyageurs, pressant un nou-

veau tour, la surveillent de très près. L'arène fait 3 mètres de diamètre, mais Rubella ne lancera qu'une zone d'un mètre, de façon à laisser les coqs en dehors. Dans le cas contraire, ils ne pourraient pas voir l'illusion. Le renard apparaîtra au centre, tournant lentement sur lui-même, prêt à bondir sur l'un des coqs. On supposera que les volatiles manqueront tous les deux leur JR. Affolés, ils se mettront à tourner en rond, voletant à moitié pour tenter de fuir. (Les poules et les coqs sont parmi les oiseaux les plus stupides.) Cependant, il y aura des spectateurs qui auront manqué leur JR et qui verront le renard ; d'autres, ayant réussi, qui ne le verront pas et pour qui le comportement des coqs sera inexplicable. Celui du renard n'en sera pas moins

EKTOR, né à l'heure du Faucon, 32 ans, 1m92, 94 k.

TAILLE	14	VOLONTE	13	VIE	15
APPARENCE	09	INTELLECT	08	ENDURANCE	29
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	12	VITESSE	14
FORCE	16	ELOQUENCE	10	Protection	d2
AGILITE	14	REVE	12	+ dom	+ 2
DEXTERITE	13	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	15		
OUIE	14	Tir	12		
ODORAT	12	Lancer	13		
GOUT	09	Dérobée	10		

Dague	niv + 4	init 11	+ dom + 3
Epée courte	niv + 5	init 12	+ dom + 4
Corps à corps	niv + 4	init 11	+ dom (+ 2)
Esquive	niv + 4		

Saut, Course + 4/ Discrétion (en extérieur) + 5/ Srv Collines, Forêt + 9.

Caractéristiques des 2 autres chasseurs.

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	ENDURANCE	23
FORCE	13	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	13	Mêlée	13	+ dom	+ 1
DEXTERITE	14	Tir	13	Protection	d2
VUE	13	Lancer	13		
OUIE	12	Dérobée	11		

Dague	niv + 4	init 10	+ dom + 2
Corps à corps	niv + 3	init 09	+ dom (+ 1)
Arc	niv + 7	init 14	+ dom + 2
Javelot	niv + 7	init 14	+ dom + 2

Course, Saut + 4/ Discrétion (en extérieur) + 7/ Srv Collines, Forêt + 9.

Note. Les 2 sont armés d'une dague. L'un manie l'arc, l'autre les javelots. En cas de bagarre, ils n'utiliseront les projectiles dans la taverne qu'en toute dernière extrémité.

GLOBOS, né à l'heure du Roseau, 30 ans, 1m80, 85 k.

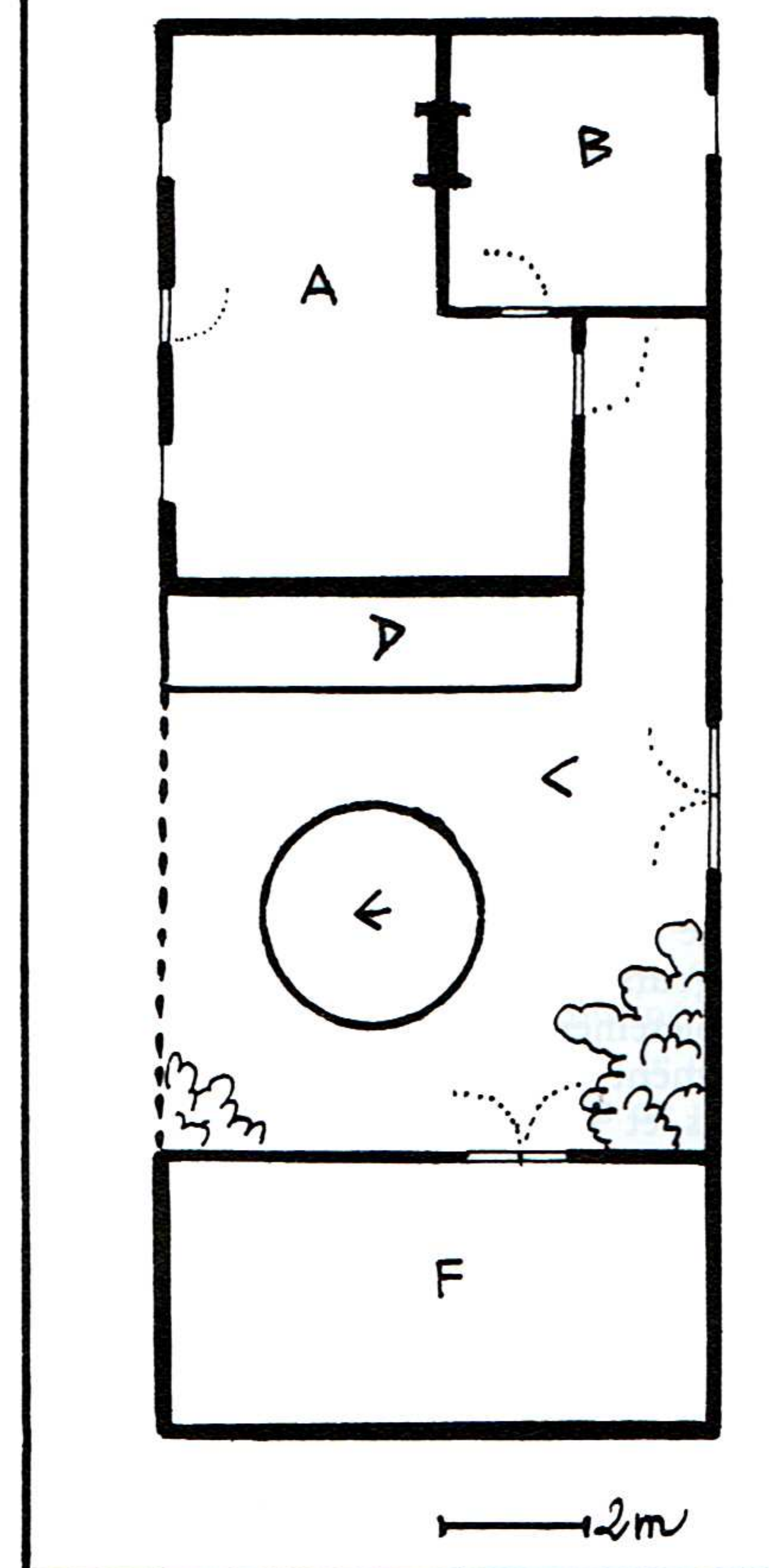
TAILLE	13	VOLONTE	12	VIE	14
APPARENCE	12	INTELLECT	09	ENDURANCE	27
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11	VITESSE	14
FORCE	15	ELOQUENCE	08	Protection	d2
AGILITE	14	REVE	11	+ dom	+ 2
DEXTERITE	12	CHANCE	14		
VUE	12	Mêlée	14		
OUIE	13	Tir	12		
ODORAT	10	Lancer	13		
GOUT	12	Dérobée	11		

Dague	niv + 5	init 12	+ dom + 3
Corps à corps	niv + 6	init 13	+ dom (+ 2)
Esquive	niv + 6		

Course, Saut + 4/ Discrétion + 2/ Acrobatie + 1/ Srv en extérieur + 6.

Note. Globos est d'ordinaire un homme plutôt sympathique, obligeant et courtois. Mais il peut également s'emporter rapidement. Ses talents de combattant sont connus de tout le village, et on lui cherche rarement querelle. Il voue une passion extrême à ses coqs et l'incident aux arènes (s'il a lieu) le mettra dans une rage meurtrière.

LE COQUARD



étrange : toujours au centre, peu pressé de bondir sur les coqs, et esquivant miraculeusement tous les projectiles qu'on ne manquera pas de lui lancer. Bref, une belle pagaie !

L'un des villageois lancera une hachette sur le renard, en pure perte naturellement. Mais le problème, c'est qu'il touchera l'un des coqs à la place, le tuant net. *Globos*, le propriétaire du coq, dégainera une longue dague, fou de rage. Prudemment, d'autres villageois s'armeront à leur tour, qui de dagues, qui de gourdin... Tout sera mûr pour une bonne rixe.

Mais de telles illusions peuvent rarement durer, et il est très probable qu'on finisse par soupçonner « un tour de haut-rêve ». Or, qui peut censément en être responsable ? Les nouveau-venus, soit-disant voyageurs ?... La jeune rouquine, parmi eux, qui est pliée en quatre de rire ?... Là encore, selon les circonstances et les réactions particulières, les choses risquent de s'envenimer méchamment.

Le Coquard

Le bâtiment où ont lieu les combats de coqs sert en même temps de taverne, et occasionnellement de *maison des voyageurs*. C'est une maison de pierre, d'un seul niveau, avec une cour et des dépen-

dances entourées de murs et de clôtures. La chope de vin (*qualité 1, force 2, 25 cl*) vaut 2 PE. Un repas peut être fourni pour 6 PE. Et, pour une nuit, les voyageurs peuvent dormir gratuitement dans la grange. Le Coquard est tenu par maître Globos, celui-là même qui risque de voir son coq tué par erreur. C'est un solide gaillard de 30 ans, large d'épaules, aux longs cheveux noirs, une grande dague toujours accrochée à son ceinturon.

A. Taverne. Salle commune classique, avec un sol dallé, meublée de tables et de tabourets. La partie plus étroite, située en face de l'âtre, est encombrée de barriques, de huches, d'étagères à vaisselle, et sert en fait de coin cuisine.

B. Chambre de Globos. Un lit, une table, une chaise, un tapis, un coffre à linge, un bûcher près de l'âtre. Sous le lit, un coffret de bronze verrouillé (-4) contient les économies du tenancier (5 PO, 15 PA, 35 PB).

C. Cour. La cour est en terre battue avec des buissons de laurier au fond. D'un côté, elle est encinte d'un mur de pierre de 3 mètres, où s'ouvre une double porte de bois. De l'autre, elle est close par une palissade de rondins de même hauteur.

D. Enclos. C'est un apprentis bas contenant une douzaine de cages. C'est là que logent les coqs de combat de Globos.

Caractéristiques des éleveurs de coqs.

TAILLE	10	VOLONTE	10	VIE	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	09	ENDURANCE	22
FORCE	12	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	11	Mêlée	11	+ dom	0
DEXTERITE	12	Tir	11	Protection	0
VUE	11	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	11		
Dague	niv 0	init 05	+ dom	+ 1	
Hachette	niv + 1	init 06	+ dom	+ 2	
Gourdin	niv + 3	init 08	+ dom	- 3	
Esquive	niv + 2				

Note. Aucun éleveur n'aura les 3 armes à la fois. Deux d'entre eux seulement auront des hachettes, et la plupart ne trouveront que des gourdins.

E. L'arène. Située au centre de la cour, c'est un espace sablonneux de 3 mètres de diamètre, entouré d'un rebord de planches d'un mètre de haut.

E. Remise. La remise sert de hangar, de grange, d'écurie, et occasionnellement de dortoir pour les voyageurs.

Si passé l'incident, les voyageurs sermonnent à nouveau Rubella, elle leur répondra, vibrante de colère : « Vous ne croyez

pas que ces brutes qui prennent plaisir à voir souffrir des animaux, même si ce n'est que des poulets, méritaient une bonne leçon ?... Moi, je ne supporte pas ! » Et malgré la rancune qu'ils pourront lui porter de les avoir à nouveau mis dans le pétrin, peut-être admettront-ils quand même qu'elle ne manque ni de cœur ni de cran.

C'est normalement le lendemain soir que le groupe devrait arriver à Smolod.

SMOLOD



onstruit sur l'Aectre, Smolod est une petite bourgade commerciale. Ce n'est pas une véritable cité, loin de là. C'est, disons, un grand village. Du Nord

au Sud, l'agglomération fait environ 150 mètres, et 120 mètres d'Est en Ouest. Tout autour sont disséminées des fermes entourées de cultures. L'importance de Smolod est surtout due à son pont. C'est l'un des rares à franchir le fleuve au Nord de la forêt d'Ostarlath ; et de ce fait, la bourgade est un transit obligatoire vers le Sud.

La seconde particularité de Smolod est d'être compacte. Vue de loin, l'agglomération semble complètement entourée

d'un rempart irrégulier de 5 à 6 mètres de haut, chapeauté de tuiles et de cheminées. En réalité, il n'y a pas de fortifications, mais c'est tout comme. Toutes les maisons du pourtour sont étroitement collées les unes aux autres et ne présentent que des murs aveugles. Côté campagne, aucune maison n'a de porte ni de fenêtre. Il n'y a que trois façons d'entrer : par la porte Neuve [A] au Sud du Fleuve ; et au Nord, par la route des Monts ou la route du Vent. Cette route, qui longe l'Aectre, n'est en réalité qu'une seule route ; mais les Smolodiens différencient le tronçon Est, qui dessert la montagne, et le tronçon Ouest qui dessert les plaines Venteuses. D'où ces appellations. Hormis ces trois entrées/sorties, les rues intérieures forment un labyrinthe débouchant tôt ou tard sur le cul-de-sac d'une cour de ferme ou d'une petite place. Les maisons ont en général deux niveaux, un rez-de-

chaussée et un étage, construites en pierre grisâtre avec des toits de tuiles moussues. Les murs sont épais, les portes sont basses, les fenêtres étroites. Les rues principales sont pavées de galets arrondis, avec une rigole au centre toujours pleine d'une eau boueuse ; les ruelles sont en simple terre battue, véritable marécage quand il pleut. L'ensemble donne une impression maussade, sévère, renforcée par l'expression des habitants.

La plupart des Smolodiens sont des paysans dont les maisons, fermes et dépendances, font partie de l'agglomération même ; le reste est composé d'artisans et de commerçants. Or tous ont une caractéristique en commun, troisième particularité de Smolod : c'est un air triste, abattu, résigné, comme supportant le poids d'une terrible fatalité. Personne ne flâne inutilement dans les rues. On

n'entend ni rire ni chant. On travaille, on vaque à ses affaires, et c'est tout.

LA MALEDICTION

Il n'en a pas toujours été ainsi. Les choses ont commencé il y a une génération, soit environ 20 ans. A l'époque, Smolod présentait le même aspect compact, mais le village avait l'air plus gai. Il y avait des fleurs aux fenêtres, et les jeunes filles riaient dans les rues. Et puis est arrivé le *Draconic*, de son vrai nom *Stronk Akornas*...

Ce personnage, venu d'on ne sait où, a déclaré que Smolod et la région étaient sous l'emprise d'une malédiction. Cette malédiction, affirmait-il, durait depuis toujours, mais avec des périodes d'accalmie dues à certaines conjonctions des étoiles. Or, étant lui-même astrologue, il pouvait hélas être formel : le fléau allait revenir...

Les villageois un peu surpris lui demandèrent la raison de cette malédiction dont ils n'avaient jamais entendu parler, et en quoi elle consistait. Ce à quoi il répondit : « Il est heureux pour vous que vous en ayez oublié la cause, car dans le cas contraire, plus personne à Smolod ne pourrait s'endormir en paix tant il serait rongé par le remords. Sachez qu'un acte abominable fut commis par l'un des tous premiers habitants de Smolod, un acte qui fit se retourner les Dragons dans leur sommeil, malades de peur et verts d'épouvante. Par pitié pour vous, je n'en dirai pas plus. Mais je puis vous expliquer en quoi consiste le châtement dûment mérité. L'un après l'autre, les habitants les plus notables, que ce soit par la richesse, le pouvoir ou la popularité, tombent hideusement malades. Certains sont frappés dans leur corps, d'autres dans leur esprit, d'autres encore les deux à la fois. Certains deviennent aveugles ou sourds, d'autres dépérissent jusqu'à la mort, d'autres se mettent à ramper ou à trotter à quatre pattes, s'imaginant être des limaces ou des rats.

» En vérité, je vous le dis, vos grands-pères, vos pères et vous-mêmes ont été épargnés jusqu'à maintenant car les étoiles se sont montrées miséricordieuses. Mais hélas ! trois fois hélas ! ces temps bénis sont révolus, car le fléau est de retour. »

Les villageois furent assez désagréablement impressionnés par ce discours. Ils commencèrent par traiter l'étranger avec dérision ; puis l'un d'eux se souvint avoir entendu dire que, effectivement, son arrière grand-père était mort aveugle. Un autre se rappela que son arrière grand-oncle était sourd comme un pot ; et que d'une manière générale, nombre d'ancêtres étaient morts de maladie. Coïncidence peut-être, mais à en juger par les ricanements de l'étranger au rappel de tous ces souvenirs, non !... ça ne pouvait pas être une coïncidence. « Alors que faire ?... » supplèrent-ils.

« Vous avez de la chance que je sois là, admit-il, car je connais de moyen de repousser le fléau jusqu'à ce que les étoiles vous soient à nouveau clémentes. Pour commencer, vos maçons et charpentiers vont retaper la vieille tour inoccupée qui se tient dans les collines un peu plus au Nord. C'est là que je m'installerai dorénavant pour votre protection. Oui, en vérité, vous avez de la chance que je sois là, car moi, Stronk Akornas, je suis prêt à sacrifier ma vie, à interrompre mon voyage, pour passer le temps qu'il faudra, dix ans, vingt ans peut-être, à veiller sur votre confort et votre protection !...

— Mais comment ferez-vous ? gémissent les villageois. Cela nous coûtera-t-il quelque chose, de l'or, de l'argent ? (Comme nombre de paysans, les Smolodiens étaient plutôt près de leurs sous.)

— Pas une pièce de bronze, ni même une pièce d'étain », répondit Stronk Akornas. Mais il ajouta vivement devant la mine rassurée de son auditoire : « Quelque chose, hélas, de beaucoup plus douloureux... Vous devrez me sacrifier une belle rouquine, la plus belle de toutes les filles rousses du village. Vous devrez me la livrer pieds et poings liés, et ensuite vous n'en entendrez plus jamais parler. Je reconnais que le prix à payer est terrible, mais c'est le seul moyen de repousser le fléau. Telle est la volonté *draconique*, et si vous refusez, tant pis pour vous.

» Oh, bien sûr, ajouta-t-il, les moindres gens, les valets et les petits artisans n'ont rien à craindre, puisque la malédiction ne frappe que les notables. En fait, c'est entre leurs mains que je remets le choix. »

Les paysans, surtout ceux qui avaient des rouquines dans leur famille, firent comprendre aux notables qu'il n'en était pas question une seconde. Et comme c'était prévisible, l'étranger fut renvoyé. Comme c'était encore plus prévisible, dès le lendemain, le chef du village se mit à perdre graduellement la vue, cependant que le forgeron se mettait à braire en tendant le cou chaque fois qu'il apercevait une carotte. Incidemment, l'étranger reparut à l'auberge. « Mauvaise nouvelle, annonça-t-il derechef, j'ai lu dans les étoiles que, cette fois-ci, même les gens inférieurs ne seraient pas épargnés... »

Il y eut alors des pleurs et moult grincements de dents. Puis après tirage au sort, la fille du menuisier, une jolie rousse de 18 ans, fut livrée à la tour en ruine dans une cage de fer. Deux jours plus tard, le chef du village recouvra la vue et le forgeron déclara qu'il ne mangerait plus une seule carotte de sa vie. Stronk Akornas avait gagné.

Comme il l'avait demandé, on lui réaménagea la tour. Malencontreusement, le soir de l'achèvement des travaux, tous les ouvriers périrent sur le chemin du retour, emportés par une énorme avalanche de boue dévalant de la colline. On aurait dit que la terre s'était subitement transfor-

mée en eau. Et il ne resta aucun témoin pour décrire l'aménagement intérieur de la nouvelle demeure de Stronk Akornas.

Puis l'aubergiste se mit à maigrir sans aucune raison. Il ne pesait plus qu'une quinzaine de kilos quand le chef du village commença, cette fois, à manifester des troubles d'élocution proches du mutisme. Pendant qu'il pouvait encore parler, il ordonna que la belle-sœur de l'aubergiste, rousse comme cuivre, soit emmenée à son tour dans la cage de fer et livrée à Stronk Akornas. Et tout le monde guérit... pour un temps.

Aujourd'hui, quelques vingt ans plus tard, les notables ont fini par mourir, mais leurs fils leur ont succédé ; et il n'y a plus une seule fille rousse au village depuis longtemps. Quand naît une enfant rousse, les parents accablés dissimulent le fait au moyen de teintures. De fait, il n'y a même plus de blondes à Smolod, toutes les femmes sont brunes. Mais cela n'empêche pas la malédiction. Alors on s'en prend aux étrangères. Malheur aux voyageuses rousses qui ont l'infortune de s'arrêter à Smolod. Certes, les villageois ont vaguement conscience de l'ignominie de la chose, mais c'est ça ou subir le fléau. Et il faut bien avouer qu'il leur est moins pénible de sacrifier une étrangère qu'une de leurs propres enfants.

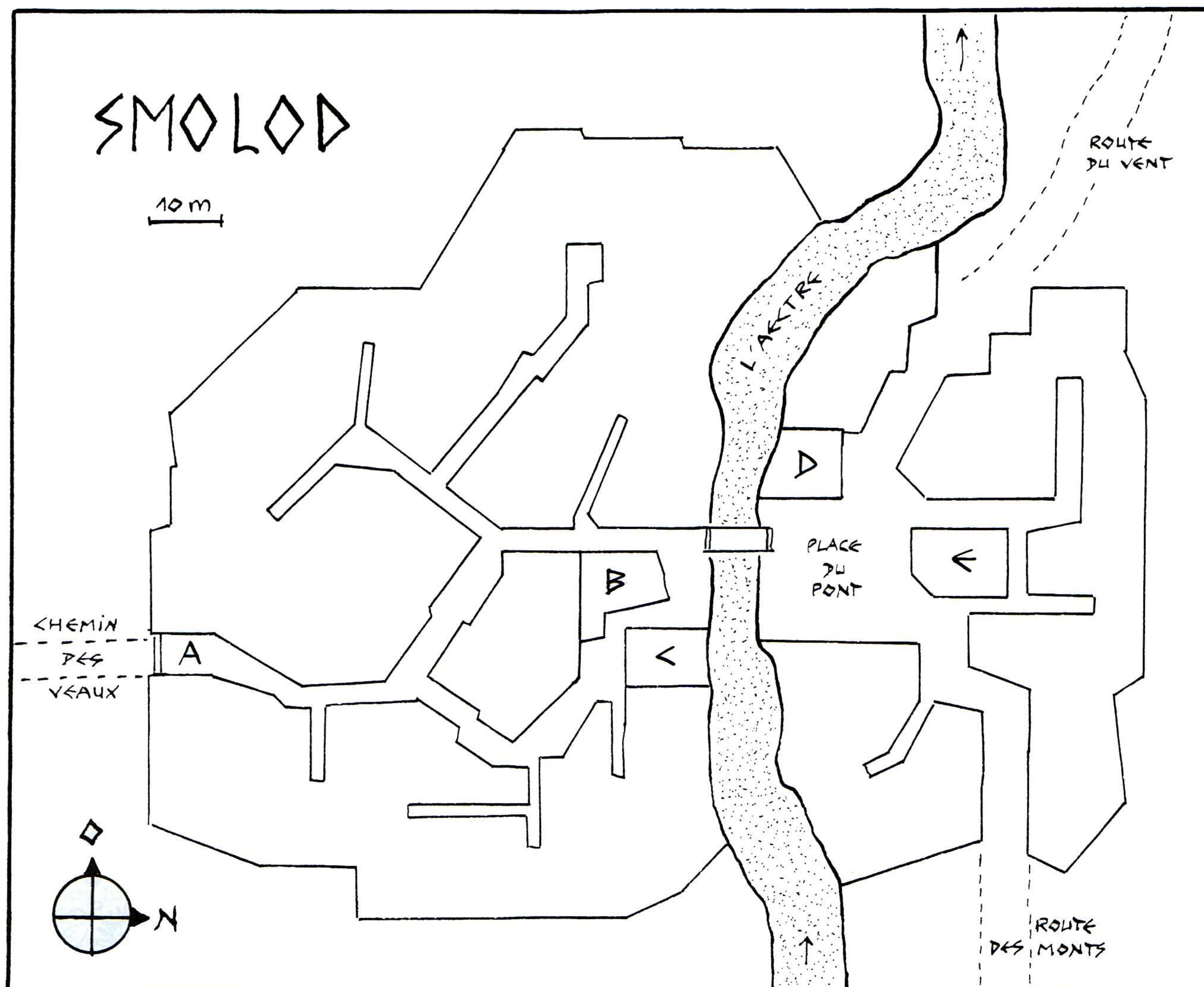
Néanmoins, la fatalité leur pèse, et telle est la raison de leur attitude renfermée. Car il va de soi, et le fait est important pour le scénario, que toute cette histoire est complètement secrète. Elle accompagne journalièrement la vie des Smolodiens, mais ils n'en parlent jamais aux étrangers. Vis-à-vis de Stronk Akornas, qu'ils ont fini par surnommer simplement le *Draconic*, leur attitude est une fascination faite d'un mélange de gratitude et d'horreur. Même ceux qui ne sont pas littéralement *possédés* lui sont totalement soumis corps et âme.

PRINCIPAUX LIEUX

A. La Porte Neuve

C'est par là que les voyageurs entreront à Smolod, puisque c'est la seule ouverture entre les maisons au Sud de l'Aectre. La porte est composée d'une grande arche de pierre, 4 mètres de haut sur 3 de large, étroitement jointe aux maisons avoisinantes. D'énormes gonds de fer, scellés dans la maçonnerie, attendent de se voir installer des portes. De fait, la Porte Neuve date d'au moins un siècle, ses pierres sont moussues, ses gonds sont rouillés, et aucune porte véritable ne l'a jamais fermée. Pour une raison oubliée, les travaux furent interrompus et n'ont jamais été poursuivis. En conséquence, le passage est complètement libre, de jour comme de nuit. Au-delà commence la grande rue, principalement occupée par les métiers de





bouche (boucher, fromager, boulanger, etc.). Le chemin des Veaux, qui mène à la Porte Neuve, doit son nom à ce qu'il est emprunté par les troupeaux qui rentrent en ville.

B. Maison de maître Klorax

Selim Klorax est le plus riche notable de Smolod, propriétaire de nombreuses terres (qu'il loue) et commerçant en draps. C'est un homme de 50 ans, bedonnant, douillet et craintif. Mais comme c'est le plus riche, il joue le rôle de chef et préside à l'Assemblée des Notables, sorte de conseil municipal. Sélim Klorax est assez intelligent pour subodorer que Stronk Akornas n'est pas innocent dans cette histoire de malédiction et qu'il n'est certainement pas le philanthrope qu'il prétend être. Mais le chef du village est trop lâche pour tenter quoi que ce soit. Tout ce qu'il désire, c'est être épargné par le fléau.

C'est dans sa maison que se réunit l'Assemblée. Les autres membres en sont Teïd Glonar, le forgeron, Yadom Slovas, l'aubergiste, Opok Rastagontz, le marchand, ainsi que trois gros fermiers dont les noms importent peu. Stronk Akornas en est théoriquement membre, mais il n'assiste jamais. Le rôle de l'assemblée est

économique, judiciaire et policier. Y sont décidées les taxes et corvées municipales, y sont rendus les jugements, y sont choisis et enrôlés les miliciens. Le village n'est pas assez important pour se permettre une importante garde permanente. Tous les Smolodiens adultes sont tenus de s'entraîner dans la milice quelques jours par mois. La milice comprend 4 hommes à poste fixe, et peut lever 30 volontaires en cas d'urgence.

C. Maison du Forgeron

Teïd Glonar est un homme de 30 ans, vigoureux et bien bâti, aimant à se dépenser physiquement. Il sait relativement se battre ; et outre les travaux de sa forge, c'est lui qui entraîne la milice avec le grade de capitaine. Il y a deux ans, il a failli devenir aveugle et sourd jusqu'à ce qu'une étrangère rousse passe providentiellement à Smolod. Depuis, il craint la malédiction plus que quiconque ; et quoique le *Draconic* lui inspire une horreur glacée, il accomplit ses exigences sans aucune pitié.

Les 4 miliciens fixes sont armés chacun d'une arbalète, d'une épée courte, d'un bouclier moyen, et sont protégés de cuir rigide. Quand la troupe est grossie en cas d'urgence, le reste n'est armé que de

frondes et de lances courtes, avec des protections de cuir souple.

Le Pont

Le pont est bâti sur un léger resserrement du fleuve. Il fait 4 mètres de large sur 8 mètres de long, avec deux grandes arches de pierre noirâtres de vase et de mousse. Le tablier, en dos d'âne, est bordé de chaque côté par un parapet de 1 mètre. Au Nord, il débouche sur la place du Pont, irrégulièrement pavée, large d'une vingtaine de mètres. Un marché s'y installe parfois au passage d'une caravane de marchands. C'est sur cette place que donnent le magasin d'Opok Rastagontz, et l'unique auberge-taverne de Smolod : *A l'Ane qui Recule*.

D. Le magasin d'Opok Rastagontz

Maître Rastagontz est un homme affreusement maigre, flottant dans des vêtements trop grands. A la vérité, moins d'une semaine auparavant, c'était encore un homme rondouillard ; mais la malédiction a commencé à le frapper, et il en est conscient. Il considérera Rubella comme un cadeau personnel rêvé spécia-

lement pour lui par les Dragons.

Son commerce a surtout lieu avec les voyageurs et marchands de passage. Il achète et revend à peu près n'importe quoi. On peut trouver chez lui la majorité des objets nécessaires à équiper un voyageur, sauf armes et nourriture. Appliquer les prix indiqués dans les règles.

E. L'Auberge de l'Ane qui Recule

C'est une assez grande bâtisse de pierre et toit de tuiles, avec corps de logis, cour et dépendances. La maison comprend un rez-de-chaussée, un étage et des combles ; la cour où donnent les dépendances comporte un puits. L'auberge est tenue par Yadom Slovas, aidé d'un serviteur, *Tim*, et d'une servante (brune), *Zoélis*.

La salle. La porte de la salle donne sur la place. C'est une pièce assez grande (10 mètres sur 7), au sol carrelé, murs chaulés, poutres noircies. Les fenêtres étroites ont un vitrage de petits carreaux colorés et laissent pénétrer assez peu de lumière. Elles peuvent être obturées par des volets de bois. Un feu est toujours allumé dans la grande cheminée du mur Nord. Le reste de l'éclairage est fourni par des chandelles posées çà et là sur les tables. En face de la porte d'entrée se trouve un comptoir de bois, derrière lequel trône habituellement l'aubergiste. Dans un renfoncement au fond, un escalier de bois mène directement à l'étage. Sans être riche, l'ensemble a l'air propre et confortable.

La cuisine. On y accède par deux portes : l'une donnant sur la salle, l'autre sur la cour. Près de l'âtre, une trape de bois dessert la cave. Outre sa fonction de cuisine, c'est dans cette pièce que couche Zoélis, la servante, sur une natte qui est rangée au fond d'un placard durant la journée.

La cour. On y accède via la cuisine ou par le portail du mur d'enceinte Nord. Le portail ne donne pas sur la place du Pont, mais dans une ruelle adjacente. Il est usuellement fermé par une barre solide. On ne l'ouvre que pour laisser pénétrer animaux ou charrettes. Le puits est entouré d'une margelle de pierres mousues et fermé par un couvercle de planches.

L'escalier extérieur. Entre le hangar D3 et le corps de logis, un escalier de bois monte directement jusqu'à l'étage et dessert la chambre de Slovas. La charpente est toute patinée par les intempéries ; et il faut savoir que les 6^e et 9^e marches sont complètement pourries. L'aubergiste les enjambe toujours quand il emprunte l'escalier. Pour se rendre compte de l'état de ces marches, réussir un jet de VUE/Charpenterie à -1, plus autre ajustement éventuel selon les conditions d'éclairage. Le bois ne peut supporter plus de 30 kilos. S'il cède sous le poids d'un personnage, celui-ci doit réussir un jet de DEROBEE à zéro (+ Acrobatie

TEID GLONAR, né à l'heure du Serpent, 32 ans, 1m82, 85 k.

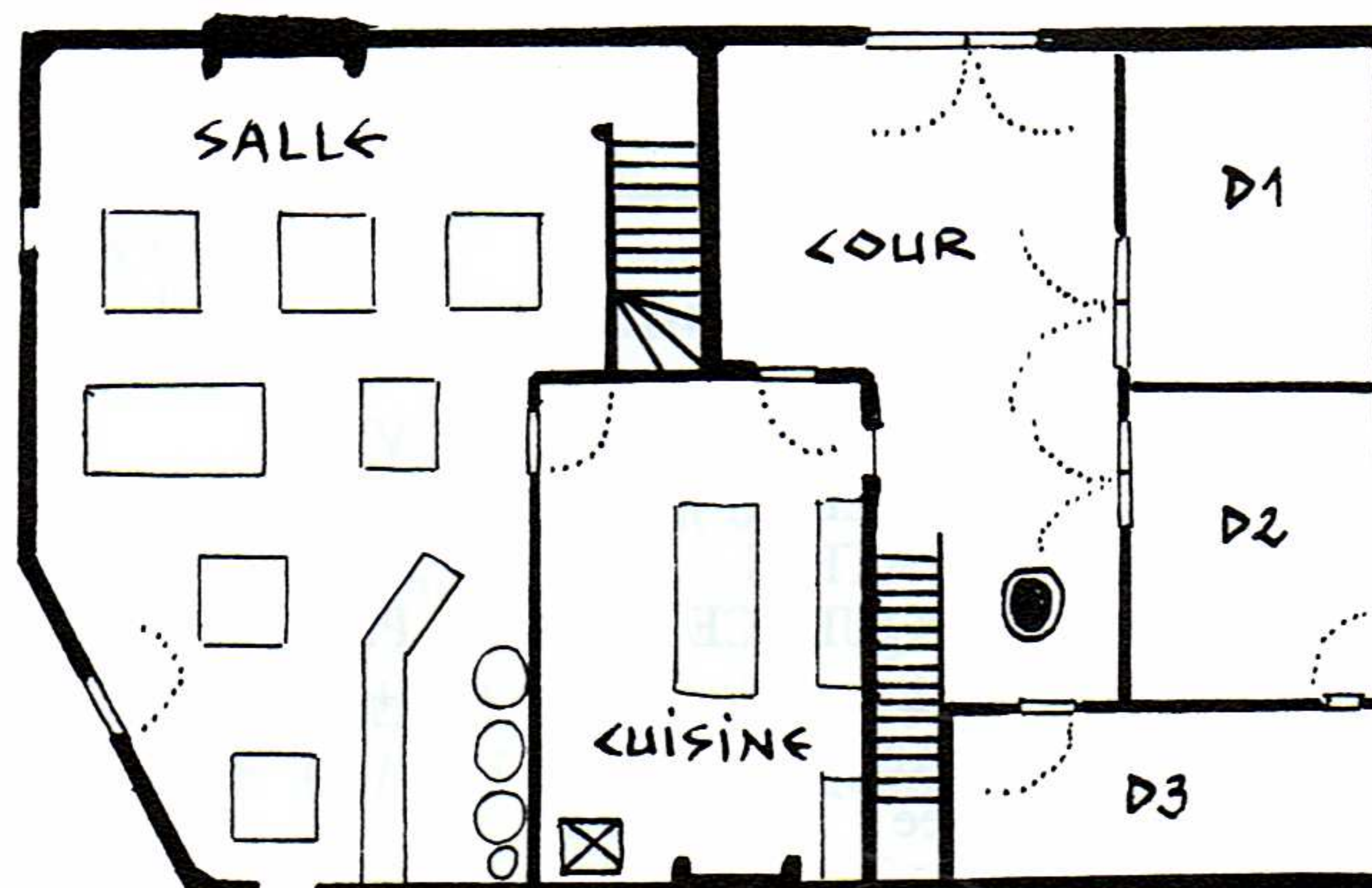
TAILLE	13	VOLONTE	14	VIE	14
APPARENCE	11	INTELLECT	09	ENDURANCE	28
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	10	VITESSE	14
FORCE	15	ELOQUENCE	09	Protection	d2 (d4)
AGILITE	13	REVE	11	+ dom	+ 2
DEXTERITE	14	CHANCE	09		
VUE	11	Mêlée	14		
OUIE	08	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	13		
GOUT	07	Dérobée	10		

Epée bâtarde	niv + 4	init 11	+ dom + 6
Dague	niv + 4	init 11	+ dom + 3
Masse 1 main	niv + 4	init 11	+ dom + 5
Corps à corps	niv + 4	init 11	+ dom (+ 2)
Bouclier	niv + 4		
Esquive	niv + 4	(-1 malus armure)	

Saut +4/ Course +4/ Srv Ext +2/ Equitation +3/ Armurerie +8/ Natation -2/ Serrurerie 0/ Légendes -4/ Lire & écrire -4.

Note. A sa forge, Glonar n'est vêtu que de cuir souple et armé d'une dague. Naturellement, il a toujours une masse lourde à portée de la main. Ce n'est que lorsqu'il conduit la milice qu'il revêt son cuir rigide et s'arme de son épée et de son bouclier.

A L'ANE QUI RECLE



2 m



Caractéristiques des miliciens.

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	09	ENDURANCE	23
FORCE	13	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	11	Mêlée	12	+ dom	+ 1
DEXTERITE	10	Tir	10	Protection	d4
VUE	10	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	10		

Epée courte	niv + 3	init 09	+ dom + 3
Corps à corps	niv + 1	init 06	+ dom (+ 1)
Arbalète	niv + 3	init 08	+ dom + 3
Bouclier	niv + 3		
Esquive	niv + 3	(-1 malus armure)	

Lance 1 main	niv + 1	init 07	+ dom + 2
Corps à corps	niv 0	init 06	+ dom (0)
Fronde	niv 0	init 05	+ dom 0
Esquive	niv + 2		

Note. En dehors de toute alerte, deux miliciens stationnent devant la maison de maître Klorax, tandis que les deux autres patrouilles dans les rues principales, avec de fréquents arrêts à l'auberge. Si les volontaires sont appelés, il leur faudra 60 minutes pour se rassembler sur la place du Pont. Utiliser pour eux les mêmes caractéristiques de Mêlée, Tir & Dérobée, et prendre les compétences en italique. Les volontaires sont loin d'être des foudres de guerre et ne suivent l'entraînement de la milice que parce qu'ils ne peuvent pas faire autrement.

TIM, né à l'heure du Château Dormant, 20 ans, 1m68, 63 k.

TAILLE	09	VOLONTE	08	VIE	10
APPARENCE	07	INTELLECT	06	ENDURANCE	20
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	09	VITESSE	12
FORCE	10	ELOQUENCE	06	Protection	0
AGILITE	14	REVE	10	+ dom	0
DEXTERITE	09	CHANCE	08		
VUE	10	Mêlée	12		
OUIE	09	Tir	09		
ODORAT	15	Lancer	09		
GOUT	13	Dérobée	13		

Hachette	niv + 1	init 07	+ dom + 2
Lance 1 main	niv + 2	init 08	+ dom + 2
Corps à corps	niv 0	init 06	+ dom (0)
Fronde	niv 0	init 04	+ dom 0
Esquive	niv + 3		

Discrétion +4/ Saut +1/ Se cacher +4/ Course +2/ Srv Ext 0/ Charpenterie 0.

Note. Tim n'est pas armé en permanence. Il ne fait jamais partie des miliciens fixes, mais peut être appelé en réserve. C'est pourquoi il connaît l'usage de la lance et de la fronde, armes qui sont rangées dans le hangar D3. Toutefois, en cas de besoin, il se servira plutôt de la hachette à refendre le bois, instrument qui lui est plus familier.

facultativement) ou se planter lamentablement. Le personnage ne tombera pas jusqu'au sol, mais une de ses jambes se coïncera entre deux marches : jet d'encaissement à -4 (protection non applicable). Par ailleurs, la rupture de la marche fera du bruit.

Les dépendances. Les trois bâtiments, D1, D2 et D3, servent indifféremment de hangar, de remise ou d'écurie. Leurs portes ne sont jamais verrouillées. C'est dans le hangar D3 que couche Tim, le serviteur, sur une paille.

Les chambres. Après un tournant, l'escalier débouche sur un palier obscur où donnent 5 portes. Toutes les portes ont des serrures. Quatre d'entre elles desservent les chambres (C1 à C4) et sont verrouillées quand elles n'ont pas d'occupant. La cinquième est toujours verrouillée, c'est la chambre de Yedom Slovas. Toutes les chambres ont un sol de plancher, des murs de plâtre, une petite fenêtre semblable à celles du rez-de-chaussée, et sont pourvues de deux ou trois lits. Quel que soit le nombre de lits, chaque chambre est en outre meublée d'un coffre, d'un tabouret, d'une bassine d'eau et d'un pot de chambre. Une bougie dans un bougeoir est posée sur le coffre. Les portes n'ont pas d'autre moyen de fermeture que les serrures.

La chambre de Slovas. Plus grande et plus confortable, cette pièce est chauffée par un âtre. Elle est meublée d'un tapis, d'un grand lit, d'une table et de chaises, et d'une armoire. On peut y accéder par le palier intérieur, ou par l'escalier extérieur. Quand l'auberge est vide, Slovas utilise la voie intérieure, il n'utilise l'escalier branlant que lorsqu'il y a du monde. Les deux portes sont toujours verrouillées, de même que l'armoire (difficultés -4). L'aubergiste garde les clés sur lui. Outre du linge et des objets usuels, l'armoire contient deux flacons de *flavane* de 30 pépins chacun (voir ci-après) et une épaisse chaussette fermée par un cordon, renfermant 6 PO, 42 PA, et deux bagues ouvragées, convenant à des doigts de femme. Les deux sont en or avec une petite gemme enchassée : un rubis (*taille 3, pureté 5*) et un saphir (*taille 3, pureté 4*). La bague au rubis peut être évaluée à 20 PA, et celle au saphir à 17 PA.

Les combles. Non représentées sur le plan, les combles forment une pièce unique et basse de plafond, couvrant toute la surface de la maison, sans fenêtre. Elle ne contiennent que de la poussière et des objets de rebut sans importance. On y accède par une trape qui s'ouvre dans le plafond de la chambre de Slovas, à droite de la cheminée.

Les caves. Desservies par la trape de la cuisine, les caves servent essentiellement de réserves : ustensiles et provisions.

Yadom Slovas

Tout comme les autres notables, l'aubergiste n'a pas besoin de l'envoûtement de *Tâche* ou d'*Interdiction* pour obéir aux volontés de Stronk Akornas. Bien que, comme tous les Smolodiens, il ne demanderait qu'à être débarrassé définitivement du fléau de la malédiction, il agit avec froideur et détermination. C'est sans aucun remords qu'il drogue les voyageuses rousses qui descendent chez lui, et les livre au *Draconic*. Quand elles ont des compagnons récalcitrants, il n'hésite pas à tuer.

Yadom a succédé à son oncle, Ikar Slovas, il y a environ 5 ans. Un beau jour, Ikar s'est mis à sautiller et à faire « cui-cui » en agitant les bras. De toute évidence, il se prenait pour un oiseau. Or, à l'époque, il ne restait plus aucune rouquine à Smolod. Et malgré les avertissements répétés du *Draconic*, il était impossible d'en dénicher une. Au bout de dix jours de folie, Ikar se jeta par la fenêtre d'une chambre et s'écrasa sur les pavés de la place. Yadom, qui se trouvait en bas, se souviendra toujours du regard consterné du mourant — consterné d'avoir été trahi par ses ailes toutes neuves ! Depuis, lui ayant succédé, Yadom s'est bien juré qu'il ne lui arriverait jamais rien de semblable. Il a déjà livré six voyageuses, et tout est prêt pour que Rubella soit la septième.

Agé d'une trentaine d'années, Yadom Slovas est un homme mince, au visage étroit encadré de longues mèches de cheveux noirs, au nez busqué et à la bouche dissimulée par une énorme moustache. Tim, le serviteur, est un garçon de 20 ans, taciturne et assez laid. Zoélis, la servante, est une brune de 30 ans, bien en chair, qui pourrait être jolie si elle n'avait pas l'expression fermée de tous les Smolodiens. Son ambition est d'être un jour maîtresse de l'auberge. Elle espère épouser l'aubergiste et partager parfois sa chambre. Il n'y a aucune aide à attendre d'elle, pas plus que de Tim.

ZOELIS, née à l'heure de la Lyre, 30 ans, 1m65, 68 k.

TAILLE	10	VOLONTE	13	VIE	11
APPARENCE	12	INTELLECT	07	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	VITESSE	12
FORCE	08	ELOQUENCE	12	Protection	0
AGILITE	09	REVE	11	+ dom	0
DEXTERITE	13	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	08		
OUÏE	11	Tir	12		
ODORAT	13	Lancer	08		
GOUT	13	Dérobée	10		

Tisonnier	niv -1	init 03	+ dom + 1
Corps à corps	niv -2	init 02	+ dom (0)
Esquive	niv 0		

Discrétion + 1 / Se cacher + 1 / Course -1 / Cuisine + 7 / Commerce + 3 / Premiers soins 0 / Légendes -8 / Lire & écrire -1.

Note. Zoélis ne se servira du tisonnier, ou de toute autre arme équivalente, que pour se défendre si menacée.

YADOM SLOVAS, né à l'heure de la Sirène, 30 ans, 1m72, 66 k.

TAILLE	10	VOLONTE	14	VIE	11
APPARENCE	10	INTELLECT	09	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	10	Protection	0
AGILITE	13	REVE	12	+ dom	0
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	11	Mêlée	12		
OUÏE	14	Tir	11		
ODORAT	11	Lancer	11		
GOUT	10	Dérobée	12		

Dague	niv + 3	init 09	+ dom + 1
Co ps à corps	niv + 3	init 09	+ dom (0)
Esquive	niv + 3		

Discrétion + 3 / Escalade 0 / Saut + 3 / Se cacher + 3 / Course + 3 / Srv Ext 0 / Commerce + 3 / Cuisine + 5 / Légendes -7 / Lire & écrire -1.

Note. L'aubergiste est toujours armé d'une dague.

LE TRAQUENARD



Dès leur arrivée, les voyageurs ne peuvent manquer d'être frappés par l'aspect maussade de Smolod. (Il est d'ailleurs recommandé que l'arrivée ait lieu par un soir nuageux et venteux. Et s'il pouvait pleuvoir, ce serait encore mieux !) Le comportement des villageois n'est pas moins fuyant. C'est naturellement dû à la présence de Rubella. En la voyant, ils éprouvent des sentiments divers, satisfaction mêlée d'horreur et de mauvaise conscience. Grâce à elle, le fléau pourra encore être repoussé pour un temps ; mais n'est-ce pas malheureux qu'une gamine aussi fraîche, aussi pleine de vie, soit destinée à disparaître ? Car ils la savent condamnée. Ils ne peut en être autrement. Il le faut !... Et c'est pourquoi leurs regards vont se détourner au passage des voyageurs.

Hormis cela, les villageois ne seront nullement hostiles, bien au contraire. Il va de leur intérêt que la voyageuse ne quitte pas Smolod si vite, qu'elle passe la nuit à l'auberge. Quoique gênés et fuyants, ils se montreront donc obligeants et serviables. Ils indiqueront l'auberge, la seule de tout Smolod, mais fort convenable. Cependant, la nouvelle de l'arrivée d'une rouquine se répandra comme une traînée de poudre.

A l'auberge, les voyageurs trouveront la salle occupée par quelques villageois en train de boire. Ils feront connaissance avec Yadom Slovas, Tim et Zoélis. L'aubergiste se mettra en quatre pour les satisfaire.

« Vous êtes actuellement les seuls voyageurs, dira-t-il, et toutes les chambres sont à votre disposition. Normalement, je les loue au lit, et quand on désire être seul dans une chambre, il faut en louer tous les lits. Mais ce soir, il y a de la place. Alors ne vous gênez pas. Vous pourrez prendre vos aises sans supplément de prix. Il ne vous en coûtera qu'une pièce de bronze par personne pour la nuit. » Et saisissant un trousseau de clés de derrière son comptoir, il montera lui-même ouvrir les portes et installer les voyageurs. Puis il leur confiera les clés en disant : « Si vous ressortez en ville, laissez les clés au comptoir ; vous les reprendrez en montant. »

Une pratique tout ce qu'il y a de plus habituelle. Les voyageurs pourront le trouver un peu obséquieux, mais n'est-ce pas le rôle d'un aubergiste que de tenir à ses clients ?

En vérité, Slovas tient surtout à ce que la rouquine soit isolée dans une chambre, ou du moins, à ce que le groupe soit éparpillé. A cause de leur nombre (et de leurs armes visibles), l'affaire lui semble moins aisée que d'habitude ; mais il est prêt à tout, même à se battre s'il le faut. Il possède naturellement un double des clés de toutes les chambres.



Selon l'heure de leur arrivée, les voyageurs peuvent effectivement ressortir s'ils désirent faire des achats. On leur indiquera le magasin d'Opok Rastagontz. Sur la place, près du pont, stationne maintenant une charrette bâchée qui n'était pas là tout à l'heure, avec un gros cheval dans les brancards. Sous la bâche, on devine les contours d'un objet volumineux. Il s'agit de la cage de fer dans laquelle les prisonnières sont emmenées jusqu'à la tour de Stronk Akornas. Il ne fait pas encore nuit, mais les préparatifs vont déjà bon train. Il est impossible de deviner ce que contient la charrette à moins d'aller soulever un coin de la bâche pour regarder à l'intérieur. Si les voyageurs ont cette idée, et s'ils posent ensuite des questions, on leur

répondra que c'est pour le transport des veaux ou des cochons.

Au magasin, les voyageurs pourront faire des emplettes à peu de frais si Rubella est avec eux. Opok Rastagontz sera complètement subjugué par la présence de la jeune fille, la dévorant des yeux comme s'il espérait regagner un peu de son propre poids par ce repas mental. Un jet d'EMPATHIE à zéro peut faire remarquer cette attitude étrange. Cependant, Opok Rastagontz aura si peu l'esprit au commerce, que les voyageurs pourront obtenir des rabais de 50 % sur tous les articles en réussissant seulement ELOQUENCE/Commerce à zéro.

LE REPAS

Le repas sera probablement pris vers la fin de l'heure de la Lyre. A ce moment, les précédents consommateurs auront quitté l'auberge, pour être remplacés, à quelques minutes d'intervalle, par Teïd Glonar, et par deux des miliciens. Glonar ne sera pas « en forgeron », mais aura endossé sa tenue de capitaine de la milice, armes comprises. Des paroles à voix haute seront échangées avec l'aubergiste. « Alors, forgeron ! dira ce dernier, on délaisse l'enclume pour le bouclier ? — Simple routine ! répondra Glonar avec un sourire grimaçant, la région est calme en ce moment... » Et si les voyageurs se mêlent de la conversation, on les renseignera paisiblement sur la milice symbolique de Smolod et le rôle du forgeron. Puis ce dernier entraînera ses hommes vers une table un peu plus éloignée, pour laisser les voyageurs dîner tranquillement. A ce moment, il n'y aura donc dans l'auberge que Yadom Slovas, les deux serveurs, Teïd Glonar et deux miliciens. (Les deux autres hommes « patrouillent » dans la ruelle où donne le portail, prêts à répondre au moindre appel.)

Cependant, l'aubergiste servira un repas plantureux (pâtés, jambon, tourte, fromages, fruits) pour la somme modique de 2 PB par personne. Généreux, il offrira la première tournée de vin (*qualité 2, force 2, 25 cl*). Pour les libations suivantes, le pichet d'un litre coûtera 3 PE.

Le plat principal est une splendide tourte aux écrevisses. « Vous m'en direz des nouvelles ! annoncera fièrement l'auber-

giste, c'est ma spécialité... » Il expliquera que les écrevisses ont été pêchées le matin même dans un petit ruisseau en amont du fleuve, et que les voyageurs ont vraiment de la chance d'être arrivés précisément aujourd'hui. Puis il restera près de la table, attendant que tout le monde ait goûté, en bon cuisinier s'attendant à être félicité. En réalité, il tient à s'assurer que tout le monde mange de sa tourte, car elle contient de la *flavane*, un puissant somnifère. Si un voyageur boude la tourte, il s'arrangera pour remettre de la flavane dans le plat suivant. Mais en réalité, il n'y a aucune raison qu'on lui fasse cet affront, car la tourte est appétissante, et hormis le somnifère, est réellement excellente. Les voyageurs peuvent tenter un jet de GOUT/Cuisine à +6. En cas de réussite et si leur propre niveau en cuisine est inférieur à +6, ils peuvent tenter un jet de Moral en situation heureuse. Mais après l'avoir mangée, ils ne devraient pas tarder à ressentir un sérieux « coup de barre ». Normalement, ils devraient tout juste avoir le temps de terminer le repas avant de monter s'écrouler dans leurs chambres. Mais certains peuvent aussi bien piquer du nez dans leur assiette.

LA FLAVANE

La flavane est un somnifère obtenu au moyen d'une opération alchimique de niveau 4. Elle se présente sous la forme d'une poudre cristalline violette au goût salé. Elle peut être dissoute dans une boisson ou dans un aliment. La boisson aura un goût salé, quoique non caractéristique ; l'aliment aura un goût « normal ». Toutefois, dans un aliment, des cristaux peuvent rester non dissouts et donc visibles. La dose minimum est de 3 pépins, et le somnifère fonctionne avec un système de stades, un peu comme l'*Ethylisme*. Une dose inférieure ne procure qu'un effet de somnolence passagère. Les doses supérieures doivent aller par incréments de 3 pépins. A chaque stade, tirer alors autant de jets qu'il y a eu de doses.

Dès que la drogue est ingérée, on passe automatiquement au stade zéro. A bout du temps indiqué (10 minutes), on joue un jet de VIE (à -6). Si le jet réussit, il est retenté à -1 (-7) au bout du même temps. Dès qu'il échoue, on passe au stade suivant. Là, le jet de VIE (à nouveau à -6) doit être joué pareillement au bout du nouveau temps indiqué (5 minutes au stade 1) ; et on continue ainsi de stade en stade en entérinant à chaque nouveau stade le nouvel état de l'endurance et le malus aux actions. Au stade 5, il n'y a aucun jet à jouer ; on s'écroule. Le Malus Actions s'applique à tous les jets, physiques comme intellectuels, et peut être cumulé à l'éthylisme, aux lignes de fatigue ou aux points de vie déjà perdus, mais ne s'applique pas aux jets de VIE demandés par le somnifère. Le *sommeil total* dure F.T.CONST × 60 minutes. Ensuite l'endurance peut être normalement récupérée à partir de zéro. Le point

LA FLAVANE

A chaque stade, jouer un jet de VIE à -6.

Réussite = rien de plus. Recommencer à -1.

Echec = passage au stade suivant.

Stade 0.	Pas d'effet décelable/ 10 minutes.
Stade 1.	-1d6 END/ Malus Actions -1/ 5 minutes.
Stade 2.	-1d6 END/ Malus Actions -3/ 5 minutes.
Stade 3.	END tombe à 1/2/Malus Actions -5/ 2 minutes.
Stade 4.	END tombe à 1d6 points/ Malus Actions -8/ 1 minute.
Stade 5.	END tombe à zéro/ Sommeil total/ -1 point de Vie.

de Vie perdu est récupérable selon les règles normales (minimum 12 heures plus tard).

Premiers soins. Pour arrêter l'action de la drogue, en occasionnant un vomissement, on peut tenter un jet de DEXTERITE/Premiers Soins à -2. Un seul essai en cas d'échec, et qui plus est, cette tentative n'est possible que tant que le drogué n'en est encore qu'au stade zéro. Dès qu'il atteint le stade 1 et suivants, aucun premiers soins n'est plus possible.

Note. Yadom Slovas aura mis suffisamment de flavane pour que chaque part de tourte contienne une dose. Par ailleurs, il est évident que tous les jets doivent être tirés par le Gardien des Rêves et que, ne serait-ce que dans un premier temps, il doit garder secret le nouvel état d'endurance des dîneurs ainsi que leur malus actions. En revanche, il peut fort bien leur fournir une description de leur état : « Vous commencez à vous sentir un peu lourds, vos yeux papillonnent, vous avez sommeil, le coup de barre... »

REACTIONS

Si tout se passe sans anicroche, les voyageurs ne devraient pas soupçonner qu'ils ont été drogués, surtout si le repas a été bien arrosé. Quoi de plus normal qu'un bon « coup de barre » après un tel repas, surtout si l'on songe qu'il fait suite à une journée de 20 ou 30 kilomètres de marche ! Au matin, toutefois, ils se réveilleront avec la tête un peu creuse et un point de Vie en moins. Sacrée gueule de bois, en vérité ! C'est alors qu'ils constateront la disparition de leur rousse compagne. Interrogeant le personnel de l'auberge, ils recevront la réponse suivante : « Votre amie a quitté l'auberge ce matin très tôt et a demandé qu'on vous prévienne qu'elle repartait de son côté, qu'elle continuait le voyage toute seule et qu'il était inutile de l'attendre... » (S'il y a une autre rousse dans le groupe, elle aura également disparu, « poursuivant le voyage en compagnie de Rubella ».) Les voyageurs accepteront-ils de croire qu'elle(s) est(sont) réellement partie(s) sans eux ? Et d'où vient leur propre mal de tête ? Laisseront-ils tomber ou se poseront-ils sérieusement des questions ?

Mais tout peut se passer très différemment, surtout si un voyageur décèle la

présence de la drogue dans la tourte. La flavane se présente sous la forme de minuscules cristaux, comme le sel, mais de couleur violette. Son goût est comparable à celui du sel, à peine plus amer, et noyé dans la tourte, il est impossible de l'identifier. Elle n'a pas non plus d'odeur caractéristique. En revanche, elle n'est que difficilement soluble, et certains cristaux peuvent rester intacts. Si au moment de mordre dans la tourte, un voyageur réussit un jet de VUE à -2, il peut apercevoir un ou deux de ces cristaux non dissouts. Si le même réussit alors un jet d'INTELLECT/Alchimie à -4, il identifie immédiatement la flavane. Tout dépend ensuite de sa réaction. Normalement, il devrait empêcher les autres de manger, puis commencer à poser de sérieuses questions à l'aubergiste.

Autre alternative, il se peut qu'un voyageur désire agir (pour n'importe quoi) en cours de repas et se rende compte qu'il est beaucoup plus faible qu'il ne devrait l'être. Là, le soupçon d'une drogue peut naître légitimement. Mais pourquoi ? Pourquoi un tel traquenard ? Pour les voler ?... L'aubergiste niera naturellement. Au bruit de la dispute, Glonar et les miliciens s'approcheront « pour voir ce qui se passe ». Si les voyageurs sortent leurs armes, on tentera de les maîtriser. De toutes façons, ils ne devraient plus être terriblement vaillants. Mais s'ils sont encore capables de se battre, ils découvriront avec stupeur que la milice est loin d'être de leur côté contre cet aubergiste malveillant !

C'est un scénario à peu près identique qui se déroulera si un voyageur identifie la flavane et empêche les autres de manger. La différence est qu'un vrai combat devient dès lors très probable. Comme précédemment, Yadom Slovas commencera par nier farouchement, outré d'une telle accusation, cependant que Glonar et les miliciens se rapprocheront « pour interroger calmement ». En fait, voyant que la voie douce a échoué, ils tenteront la voie forte et sortiront leurs armes. Ils feront en sorte de ne pas trop abîmer la(les) fille(s) rousse(s) ; mais seront sans pitié pour les autres, témoins gênants qui doivent être éliminés. Les deux miliciens dans la rue seront appelés aussitôt que possible. Il n'y aura évidemment pas le temps d'appeler la réserve. Zoélis tentera quant à elle de se soustraire aux violences. Tim commencera par rester à l'écart,

n'intervenant que si son camp a visiblement l'avantage.

Si les voyageurs sont mis hors de combat, les filles rousses seront livrées au *Draconic* sans espoir de libération ; et le scénario se terminera sur cette catastrophe. Mais les voyageurs ont théoriquement un atout de plus que les villageois, c'est l'usage du haut-rêve. Un ou deux sorts bien placés devraient leur permettre de renverser la situation et de gagner le combat. Ni Yadam Slovas ni les autres Smolodiens ne sont suicidaires et ce n'est pas foncièrement de gaîté de cœur qu'ils agissent ainsi. Les rouquines doivent permettre de les sauver, pas de précipiter leur fin.

En définitive, si on les oblige à parler, ils raconteront ce qu'ils savent. C'est-à-dire finalement peu de choses (voir LA MALE-DICTION au chapitre précédent). Ils ignorent tout des actions véritables de Stronk Akornas, ni comment il s'y prend pour repousser le fléau au moyen des « belles rouquines ». En ce qui concerne la flavane, c'est le *Draconic* lui-même qui l'a fournie à Slovas pour faciliter les enlèvements.

Leur plan est en principe le suivant : dès que tout le monde tombe endormi, la ou les rouquines sont séparées du reste du groupe. Si tout le monde a eu le temps de monter dans les chambres, Slovas peut rouvrir les portes grâce au double de ses clés. Puis les prisonnières sont mises dans la cage, ligotées et entièrement nues. Normalement, il n'est pas question de tuer les autres. Ensuite, la cage est sans plus attendre véhiculée dans la charrette jusqu'à la tour du *Draconic*, escortée de Glonar et de deux miliciens. Là, passé le pont naturel (voir la tour au chapitre suivant), l'escorte se fait reconnaître. Les serviteurs du *Draconic* leur ouvrent les portes pour qu'ils fassent entrer la charrette dans la grande salle du bas. Puis, ils repartent sans attendre, sans même voir le *Draconic*, ne revenant que le lendemain pour récupérer la charrette et la cage vide. Les enlèvements ont toujours été accomplis ainsi. En ce qui concerne les possessions des rouquines, elles sont partagées entre les notables. Glonar prend les armes ; Rastagontz prend l'équipement pour le revendre ; Klorax et Slovas se partagent l'argent. Si tous les voyageurs tombent endormis sans avoir pu réagir, c'est effectivement ainsi que les choses se passeront.

A ces explications, les personnages pourront personnellement deviner beaucoup de choses : possessions, envoûtements, puis annulation desdits envoûtements ; mais le pourquoi des filles rousses leur restera également un mystère.

S'ils expliquent aux Smolodiens ce qu'ils pensent de la personnalité réelle du *Draconic*, ces derniers resteront dubitatifs. Aucun jet d'ELOQUENCE ne pourra les convaincre vraiment, sauf Klorax, le chef du village. Mais il est trop lâche pour agir. La véritable autorité est détenue par Glonar. Si on les y oblige, ils indiqueront le

chemin de la tour du *Draconic* ; si on les oblige encore plus, ils pourront même y guider les voyageurs ; mais il n'y aura aucune autre action efficace à attendre d'eux. Le *Draconic* leur inspire trop de fascination et d'horreur pour qu'ils tentent vraiment quoi que ce soit contre lui. Et puis ses serviteurs n'ont pas l'air comode : il s'agit d'un Ogre et d'une Ogresse, et le couple leur inspire autant de frousse que de répugnance.

Par ailleurs, les voyageurs auront intérêt à jouer serré, car les Smolodiens tenteront désespérément de renverser la situation dès que possible. Ne pas oublier que *tout le village* est concerné et qu'il y a encore 30 miliciens volontaires en réserve.

L'ENQUETE

Si les voyageurs réussissent à contrer le traquenard, il est probable qu'ils tenteront d'agir le soir-même pour bénéficier au maximum de la surprise. Ils peuvent penser à juste titre que nombre de villageois sont possédés de corps et/ou d'esprit, et qu'il ne faut pas laisser au nécromancien le temps d'accomplir des envoûtements de tâche. Ils peuvent éventuellement utiliser la charrette comme subterfuge pour entrer dans la place, comme si c'était une nouvelle livraison de rouquines. La différence est que, sous la bâche, ils seront libres, armés et prêts à agir. A la vérité, ce plan en vaut un autre ; et c'est aux voyageurs de voir comment ils comptent agir — à supposer qu'ils veuillent agir.

Si par contre, ils se réveillent le matin, la tête lourde et sans Rubella, la suite leur posera beaucoup plus de problèmes. Ils pourront commencer par supposer qu'il s'agit d'une nouvelle farce de la jeune fille et prendre la chose à la légère, s'attendant à la voir réapparaître d'un moment à l'autre accompagnée d'on ne sait quelle mystification. Le personnage de Rubella est fait pour. Mais cela n'explique pas leur faiblesse et leur mal de tête. A ce sujet, si l'un d'eux possède la compétence Médecine au niveau +3 minimum et examine ses compagnons, il peut (sans jet de dés) arriver au bon diagnostic : ils ont été drogués. Il sera par contre impossible d'identifier le type de somnifère. Si la compétence Médecine est possédée à un niveau inférieur, un jet de dés est nécessaire pour arriver à cette conclusion : INTELLECT/Médecine à zéro. Forts de ce renseignement, il est probable que les voyageurs commenceront à mener une enquête. Les Smolodiens nieront savoir quoi que ce soit. Mais leur attitude fuyante n'en paraîtra, cette fois, que plus suspecte.

Il est impossible de prévoir la tournure de l'enquête ; elle dépend trop des voyageurs. Mais en résumé, il s'agit d'obtenir des indices.

Rubella ne sera pas sacrifiée tout de suite.

Il faut attendre une certaine conjonction astrologique. De fait, elle a encore 3 jours devant elle. Si les haut-révants du groupe possèdent des rituels de Lecture d'Hypnos (*Harpe, Miroir*) ou *Invoquer son Image*, ils peuvent la « contacter » et apprendre qu'elle est retenue prisonnière dans une sorte de crypte. A eux de découvrir ensuite l'existence de la tour et de faire le rapprochement.

La tour de Stronk Akornas est éloignée d'environ 8 kilomètres. Il est difficile de la découvrir par hasard ; mais les voyageurs peuvent suivre des traces. S'il est recommandé qu'il pleuve la veille au soir, ce n'est pas uniquement pour rendre l'atmosphère plus lugubre, mais pour légitimiser la visibilité des traces, les chemins étant boueux après l'averse. On pourra en effet se rendre compte que la charrette n'est plus là. Les Smolodiens interrogés à son sujet commenceront par faire semblant de ne pas comprendre de quoi il s'agit ; puis finiront par dire qu'elle est repartie dans telle ferme. D'autres Smolodiens auront la même réaction, mais n'indiqueront pas la même ferme. Or les traces des roues sont visibles, quittant la bourgade par la route du Vent, et peuvent être remontées jusqu'à la tour. La charrette reviendra au début de l'heure du Dragon, conduite par deux des miliciens. Elle sera ensuite rangée dans une remise de la maison du forgeron.

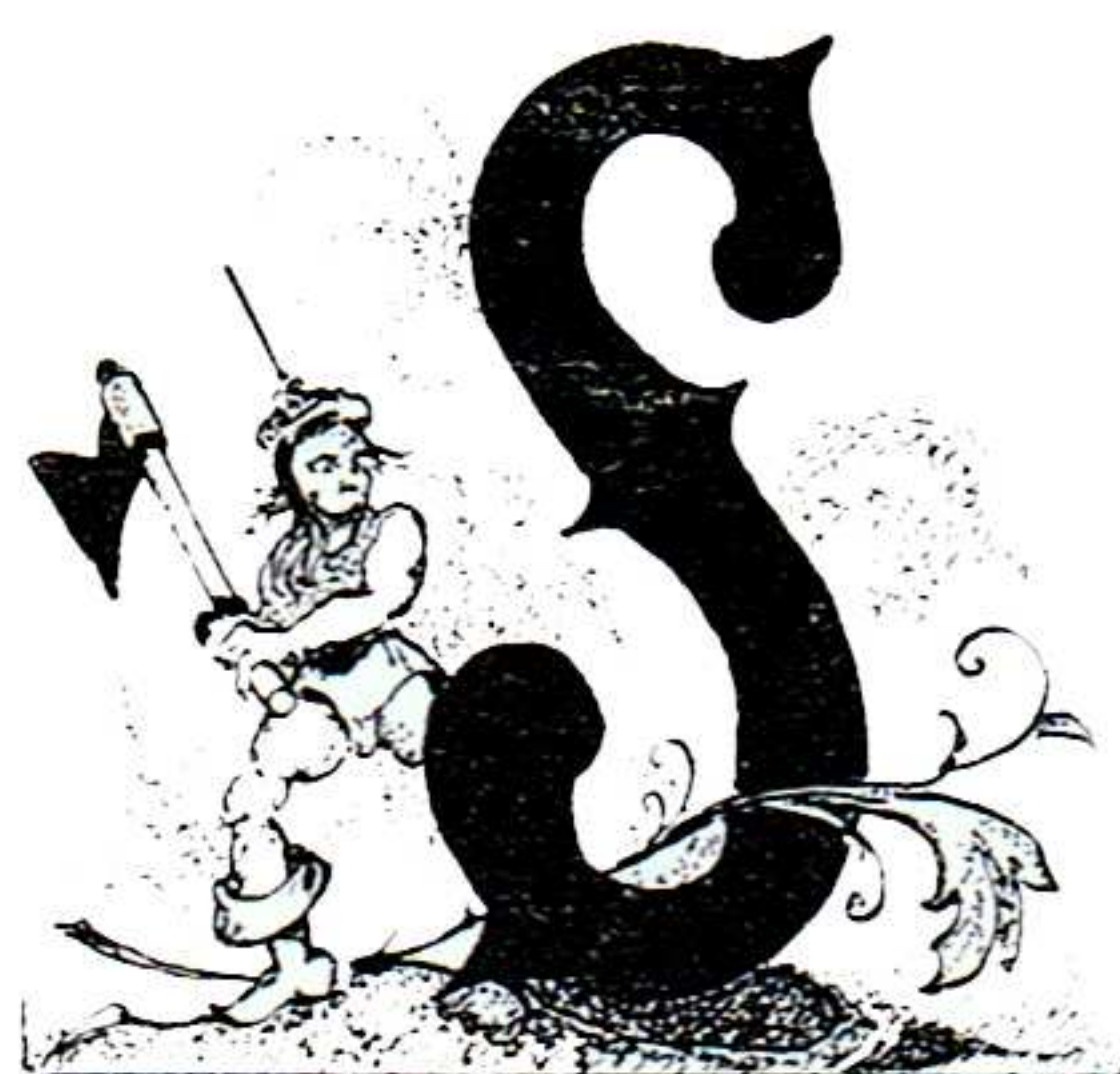
Autre piste, le somnifère. D'où vient-il ? Yadam Slovas en possède-t-il encore ? Un interrogatoire de l'aubergiste et des serviteurs ne donnera rien ; et il faudra fouiller l'auberge. Il y a encore deux flacons de flavane dans l'armoire de Slovas.

Et le comportement de Rastagontz ? Pourquoi dévorait-il ainsi Rubella des yeux ? Une perquisition chez lui permettra de retrouver les vêtements de la jeune fille.

Toute cette enquête doit naturellement être menée sur la pointe des pieds. Les Smolodiens n'ont pas la conscience tranquille — pour cause ! — et surveilleront attentivement faits et gestes. Ils ne seront vraiment soulagés que lorsqu'ils verront les voyageurs quitter Smolod pour de bon. En conséquence, la moindre violence contre un Smolodien, ou toute tentative d'effraction découverte, aura comme conséquence immédiate l'arrivée des miliciens, voire la levée de la réserve.

Il est néanmoins probable que l'enquête ne pourra se débloquer que par un coup de force. Dès que les voyageurs auront une preuve tangible, le somnifère, les vêtements de Rubella, ou autre chose à la discrétion du Gardien des Rêves, leurs questions deviendront beaucoup plus méchantes, et l'on en reviendra certainement au déroulement précédent : un combat au bout duquel les Smolodiens vaincus finiront par avouer. Si un tel combat doit avoir lieu, les forces en présence sont à décider par le Gardien des Rêves en fonction des circonstances.

LA TOUR DU DRACONIC



Stronk Akornas est un haut-révant malchanceux. A l'origine, il n'était pas plus mauvais qu'un autre. Certes, la voie de Thanatos l'intéressait, et il la développa abondamment, mais c'était davantage parce qu'il recherchait la connaissance totale que pour l'utiliser. La difficulté, quand on possède un pouvoir, c'est de résister à la tentation de s'en servir.

Au début de sa carrière, il vivait dans la cité de Tolboa, et, quoique haut-révant, se consacrait essentiellement à l'alchimie. Dans cette cité, particulièrement éprouvée par la fin du Second Age, il avait pu acquérir pour presque rien une vieille bicoque en ruines, mais dont la cave recelait un véritable trésor draconic et alchimique : outre des ustensiles, nombre de tomes vénérables et de parchemins de sorts y moisissaient sous la poussière. Assez rapidement, il se fit une bonne réputation d'alchimiste, vendant des crèmes et des onguents ainsi que des antidotes divers. Parallèlement, son savoir draconic augmentait, et il ne pouvait s'empêcher de l'expérimenter de temps à autre. C'est alors qu'il lui arriva la mésaventure qui guette tous les haut-révants lorsqu'ils utilisent des sorts dangereux. Voulant tenter une zone d'Annulation, il commit un échec total. Le résultat est qu'au lieu d'être centrée sur le rocher qu'il visait, la zone allait être centrée *sur lui*. Et pfuitt ! plus de Stronk Akornas ! Annulé corps et bien ! Supprimé du rêve des Dragons !...

Certes, si l'on en croit les sages, la mort n'est jamais définitive ; et quand bien même il serait annulé dans ce rêve-ci, il pourrait toujours être rêvé à nouveau dans un autre rêve. Mais on a beau dire... Stronk Akornas aurait préféré continuer à être rêvé *dans ce rêve-là*. Naturellement, penser à tout cela ne lui prit qu'une fraction de seconde, et heureusement, regroupant ses forces oniriques, il réussit à mettre l'échec total en réserve. Puis quand il eu récupéré un peu, il s'empressa d'aller camper son demi-rêve à l'autre bout des Terres Médiannes, le plus loin possible de la case piégée, en l'occurrence le *lac de Fricassa* (C12).

Pendant un certain temps, il se crut sauf. Et puis un jour, un tourbillon le fit dériver dangereusement près du lac en question. Il en eut des sueurs froides. Et puis un autre jour, une Queue de Dragon l'obligea à accomplir un *pèlerinage en désolation de Partout*, à une case seulement de son échec total en réserve. Et c'est là qu'il eut vraiment très peur et qu'il se tint le raisonnement suivant : « Si un jour, un pèlerinage m'oblige à aller dans le lac de Fricassa, de deux choses l'une, ou je déclenche mon sort et plus de Stronk ! ou je n'y vais pas, et dans ce cas, je peux mettre une croix sur ma carrière de magicien !... » Ayant bien réfléchi, aucune des deux alternatives ne lui parut souriante. Et il se mit dans l'idée de rechercher une solution quelle qu'elle soit.

C'est l'alchimie qui vint à son secours. Lisant et relisant ses vieux tomes et rouleaux de parchemins, souvent dépareillés, il découvrit la recette d'un élixir étonnant, qui semblait bien convenir à son problème : l'*Elixir de Haut-Rêve*. A en croire l'auteur (anonyme), il permettrait au buveur de prendre conscience de son demi-rêve dans les Terres Médiannes, même s'il n'est pas haut-révant. « Aucun intérêt ! » se dit le magicien. Mais — toujours à en croire l'auteur — le même élixir permettrait de donner une sorte de nouvelle jeunesse au demi-rêve du haut-révant qui le boirait, effaçant des Terres Médiannes toutes les erreurs commises. « Et ça, se dit Stronk Akornas, c'est exactement ce qu'il me faut ! » Naturellement, il n'y avait aucune certitude que ça marche, mais qui ne risque rien n'a rien. Alchimiquement parlant, la recette semblait assez simple, l'ingrédient principal étant un précipité dit *précipité de Tétragore*. Le seul problème, c'est que la recette de l'élixir n'indiquait pas comment obtenir le précipité en question, le supposant sans doute connu. Et Stronk Akornas ne le connaissait pas.

Il se mit à voyager, utilisant la magie avec parcimonie, en quête de la formule du précipité de Tétragore. Et la chance sembla lui sourire à nouveau lorsque chez un vieux regratteur de parchemins d'une bourgade proche de Tolboa, il découvrit un antique fragment de vélin avec la formule du précipité. Alchimiquement, la formule était des plus simples. Mais nouveau problème, l'ingrédient principal en

était des yeux de belles rouquines. Par ailleurs, les yeux devaient être prélevés sur les victimes fraîchement égorgées lors d'une certaine conjonction astrale. La conjonction se répétant fréquemment, ce n'était pas un vrai problème. Non, la seule difficulté, c'était les filles rousses. « Mais tant pis, se dit-il, c'est moi ou elles... »

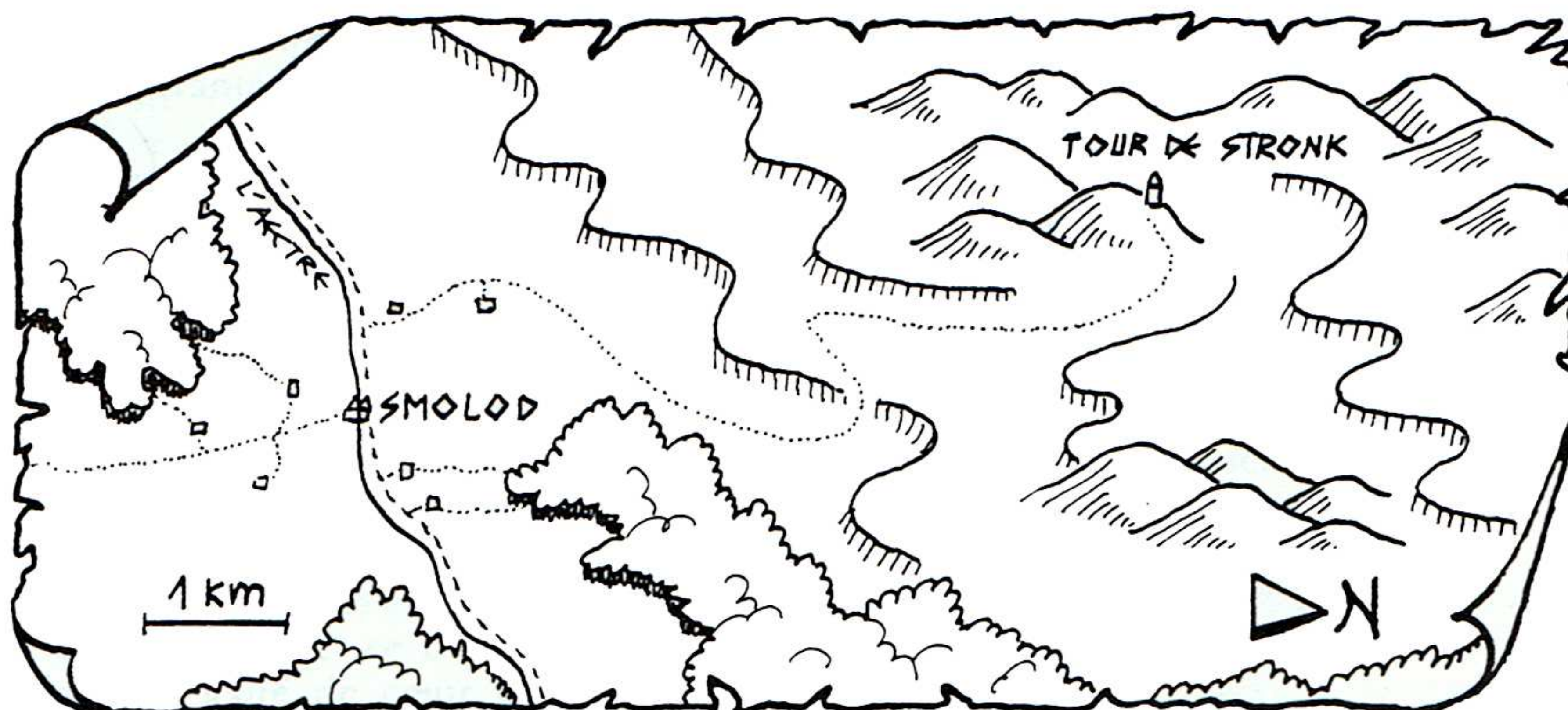
Tolboa était une cité trop grande et il y était trop connu. Aidé de ses fidèles serviteurs, un couple d'Ogres, il empaqueta ses livres et ustensiles d'alchimie principaux, et se remit en quête. Et la chance lui sourit encore lorsqu'il découvrit le patelin idéal : Smolod, avec un assez grand nombre de rouquines parmi les villageoises, et une sorte de tour à proximité, site idéal pour s'y retrancher. Pour un haut-révant malchanceux, il avait décidément beaucoup de chance.

On connaît la suite, ou du moins on la devine. Son baratin pour abuser des villageois crédules. Quelques envoûtements pour leur faire comprendre qu'il ne plaisantait pas. Annulation de ses propres envoûtements pour leur prouver qu'il disait vrai et qu'il pouvait les sauver. Seulement voilà vingt ans qu'il sacrifie des filles rousses, une bonne cinquantaine depuis le début, qu'il les égorge et leur prélève les yeux au moment astrologique voulu, qu'il suit exactement les indications de la formule, et à chaque fois le précipité échoue. Le fluide devrait se teinter de rouge : il persiste à demeurer glauque. « Qu'importe ! rumine le vieux fou. Il y a dans la recette un élément subjectif : il faut que les rouquines soient *belles*. Toutes celles que j'ai eu jusqu'à présent n'étaient sans doute pas *de la beauté qu'il fallait*. Mais je finirai par y arriver !... »

Et on en est là de son histoire, avec Rubella comme candidate à la cinquante-et-unième place. Ce qu'il ignore, c'est que le bout de vélin de la formule du précipité n'est que la conclusion d'un passage plus important, et qu'au tout début du texte, il est clairement expliqué que les belles rouquines sont des sirènes.

LA TOUR

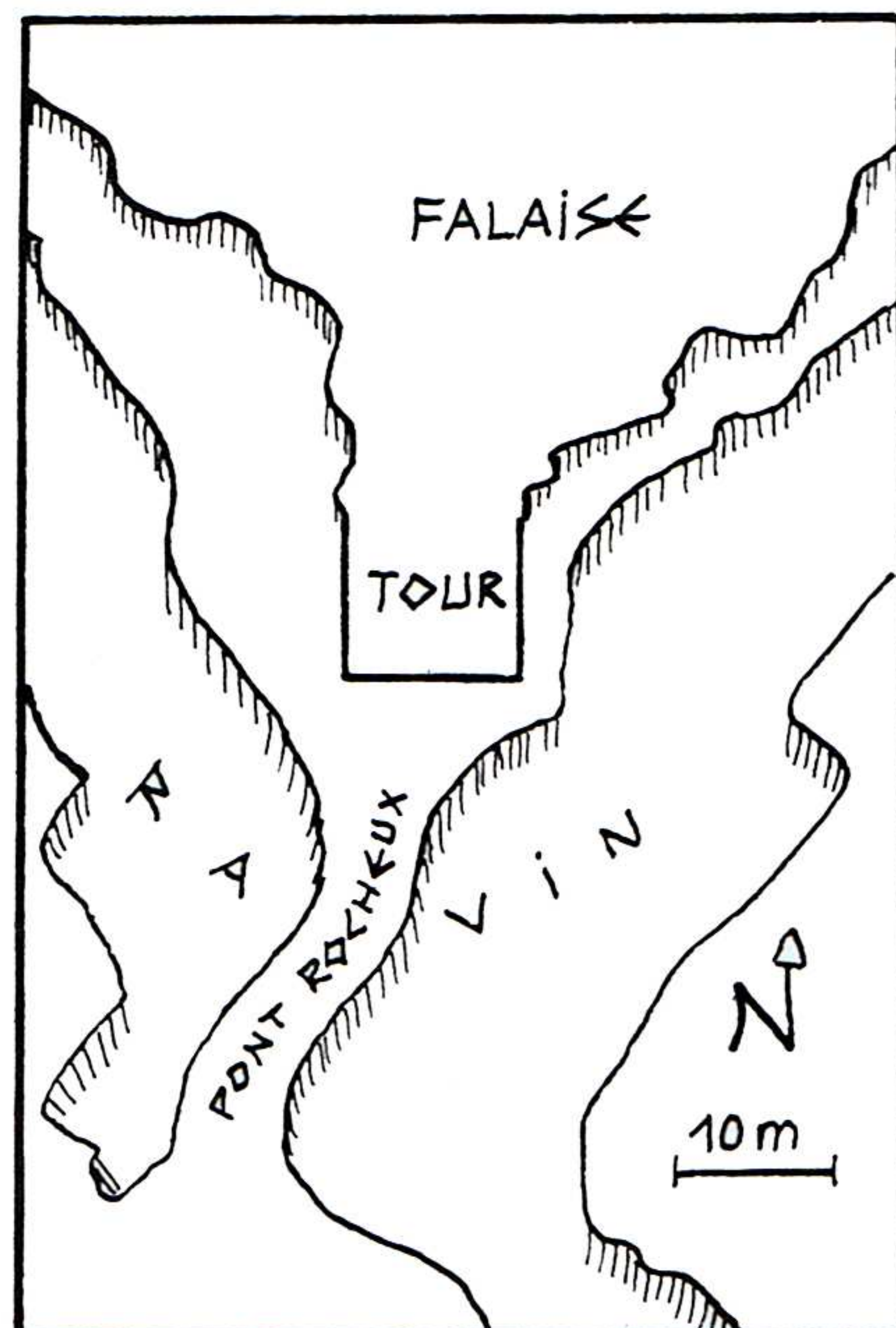
Le repaire de Stronk Akornas est situé dans les collines au Nord de Smolod. Isolé



à l'arrivée du magicien, il est maintenant desservi par un petit sentier dû aux allées et venues de la charrette. Stronk Akornas ne sort pratiquement pas de chez lui, mais de temps à autre, l'Ogre ou l'Ogresse viennent au village avec une liste de provisions, qui sont livrées par les Smolodiens dès le lendemain.

En réalité, la tour de Stronk Akornas n'est pas un ouvrage de maçonnerie, mais l'extrémité d'un haut promontoir rocheux, excavé et sculpté en forme de tour, comme un gigantesque haut-relief. La pointe du promontoir, ou « tour » proprement dite, est parfaitement rectiligne et de section carrée. Mais sa jointure avec le reste de la falaise se fait sans solution de continuité : c'est le même rocher qui se poursuit. De fait, il y a autant de salles dans la pointe (la tour) que dans le cœur de la falaise.

Le bout du promontoire est entouré d'une corniche donnant sur un ravin abrupt de 10 mètres de profondeur. Hormis l'escalade, le seul moyen d'accéder à la corniche, et donc à la tour, est un pont de roc naturel qui enjambe le ravin au Sud. Ce pont, poli par l'usage, est formé d'une seule arche de roc de 20 mètres de long sur 5 de large. Il n'y a pas de parapet. Le fond du ravin est constitué de rocaïlle d'éboulement envahies de mauvaises herbes et de ronces. Les parois étant



abruptes, l'escalade requiert 2 jets d'AGILITE/Escalade à -7.

La pointe fait 12 mètres de large sur 20 mètres de haut. Face au pont, elle comporte une grande double porte de bois ferré de 4 mètres de haut, apparemment la seule entrée. Plus haut, sur les trois côtés de la « tour », on peut distinguer d'étroites meurtrières. Les premières se trouvent à 6 mètres de haut, les secondes à 10 mètres. Les 5 derniers mètres, le « toit », sont constitués de roc plein, n'ayant pas été creusés. Le reste de la falaise se poursuit sur plusieurs centaines de mètres de long (vers le Nord) avec une élévation allant jusqu'à 50 mètres (comptés à partir de la corniche).

Niveau 0

La grande porte n'a pas de serrure, elle est maintenue fermée par deux énormes loquets de fer. Les barres de ces loquets sont si lourdes qu'il faut la force des Ogres pour les ouvrir rapidement. Extérieurement, un gros heurtoir en forme d'anneau permet aux visiteurs d'annoncer leur présence.

1. Grand hall. Passé la porte, on débouche dans un hall qui semble occuper toute la surface de la « tour », avec des murs de 2 mètres d'épaisseur et un plafond à 5 mètres de haut. Tout est constitué de roc. Il n'y a aucun meuble, à part quelques sacs, cageots, tonneaux et bottes de paille le long des murs, provisions régulièrement fournies par le village. C'est au centre de ce hall que les villageois abandonnent la charrette aux mains des Ogres. Des torchères sont scellées dans les murs, mais rarement allumées. La porte du fond, de 3 mètres de haut, comporte une serrure mais n'est jamais verrouillée. L'escalier A monte à la salle de séjour (5). C'est un colimaçon d'un mètre de large.

2. Poterne. La grande porte n'est pas la seule entrée, une poterne donne dans un renfoncement du flanc de la falaise, côté Ouest. Pour la distinguer depuis l'autre côté du ravin, il faut soit minutieusement observer le rocher, soit réussir VUE à 0 si l'on ne fait que passer. Quand Stronk Akornas quitte la tour ou quand les Ogres vont au village, ils empruntent toujours la poterne. C'est une solide porte de bois ferré, munie de deux serrures toujours verrouillées, chacune de diffi-

culté -4. Passé la poterne, on débouche dans un couloir de 3,5 mètres de haut, qui donne bientôt dans la salle des Ogres.

3. Salle des Ogres. C'est là que dorment Oufir et son épouse Lambda, les serviteurs Ogres de Stronk Akornas. La salle est pauvrement meublée : deux grandes paillasses, une table bancale, un banc, un coffre où les Ogres rangent leurs quelques effets personnels, une caisse contenant des torches et une réserve d'huile pour les lampes. Une torche brûle en permanence dans une torchère entre les deux escaliers. L'escalier B, un colimaçon large d'un mètre, monte à la cuisine. L'escalier C, semblable, descend aux cryptes.

Toutes les pièces et couloirs des niveaux supérieurs font 4 mètres de haut.

Niveau 1

4. Cuisine. C'est dans cette pièce pourvue d'un âtre que Lambda, l'Ogresse, prépare les repas de Stronk Akornas. Elle contient un mobilier rudimentaire, plats, gamelles, etc, et quelques provisions. Le bout du couloir est fermé par un rideau. L'escalier B (qui vient de la salle des Ogres) continue de monter jusqu'à la salle des miroirs.

5. Salle de séjour. Pourvue d'un âtre, cette pièce est assez confortable. Elle est meublée d'une grande table, de quelques chaises et d'un coffre contenant de la vaisselle. Le sol dallé est couvert de tapis, et des tentures masquent la pierre froide des murs. Par ailleurs, trois grandes fenêtres se terminant en étroites meurtrières l'éclairent abondamment. C'est là que Stronk Akornas prend ses repas et qu'il reçoit (rarement) ses visiteurs. On y accède par l'escalier A en provenance du grand hall ou via la cuisine. L'escalier ne monte pas plus haut.

Niveau 2

6. Salle des miroirs. C'est une pièce étrange, au sol de dalle nu, sans aucun meuble, hormis de grands miroirs de verre dans des cadres de bois, chevillés aux murs sur tout le pourtour. Les miroirs sont eux-mêmes dissimulés par de grands rideaux pouvant être tirés sur des tringles. Stronk Akornas aime à venir méditer dans cette pièce, dévoilant certains miroirs, laissant cachés certains autres, et produisant ainsi toutes sortes de configurations dues à leurs réflexions mutuelles. Par ailleurs, ce sont ces miroirs qui lui servent lorsqu'il accomplit *Miroir d'Hypnos* ou *Invoquer son Image*.

7. Chambre de Stronk

Akornas. C'est là que dort le maître des lieux. La pièce est assez semblable à la salle de séjour par son confort (âtre, tapis, tentures, fenêtres), mais avec un aspect nettement macabre. Une bonne quarantaine de crânes humains y sont disposés

un peu partout en guise de bibelots : sur le manteau de la cheminée, dans les embrasures de fenêtre, sur des tablettes ou des consoles, sur le lit. Ces crânes, parfaitement nettoyés, sont ceux des 40 rouquines qui n'ont pas été animées en zombis. Près de la fenêtre Sud, un petit coffre contient un nombre équivalent de perruques rousses. Toutes les variétés y sont représentées, blond roux, auburn, roux carotte, cheveux bouclés, frisés, nattés,

etc... Et en vérité, ce sont mieux que des perruques : ce sont des scalps, conservés à l'aide de baumes alchimiques (VUE/Médecine à 0 pour les identifier comme tels). Stronk Akornas peut mettre un nom sur chaque scalp de même que sur chaque crâne correspondant. Lorsqu'il déprime, à cause de l'échec répété de son expérience, ou lorsque des Queues de Dragon lui font perdre un peu la boule, il lui arrive de coiffer l'un des crânes d'une

« perruque », puis de l'interroger. « Parle-moi de ta beauté ! lui demandait-il àprement. Qu'avait-elle qui n'allait pas ? Etais-tu trop belle ou pas assez belle ?... » Le crâne est généralement bien embarrassé pour répondre. Alors le haut-révant le coiffe d'un autre scalp et demande : « Et comme ça ? Aurais-tu été plus belle ?... » Et cela dure jusqu'à ce qu'avec une subite angoisse, il se souvienne qu'il doit utiliser la magie avec parcimonie tant qu'il n'aura pas trouvé l'elixir. Il quitte alors sa chambre et redescend aux sous-sols étudier ses formules. Enfin, dernier détail et non des moindres : un zombi de fille rousse est toujours de garde dans cette pièce, prêt à attaquer tout intrus à l'exception du couple d'Ogres.

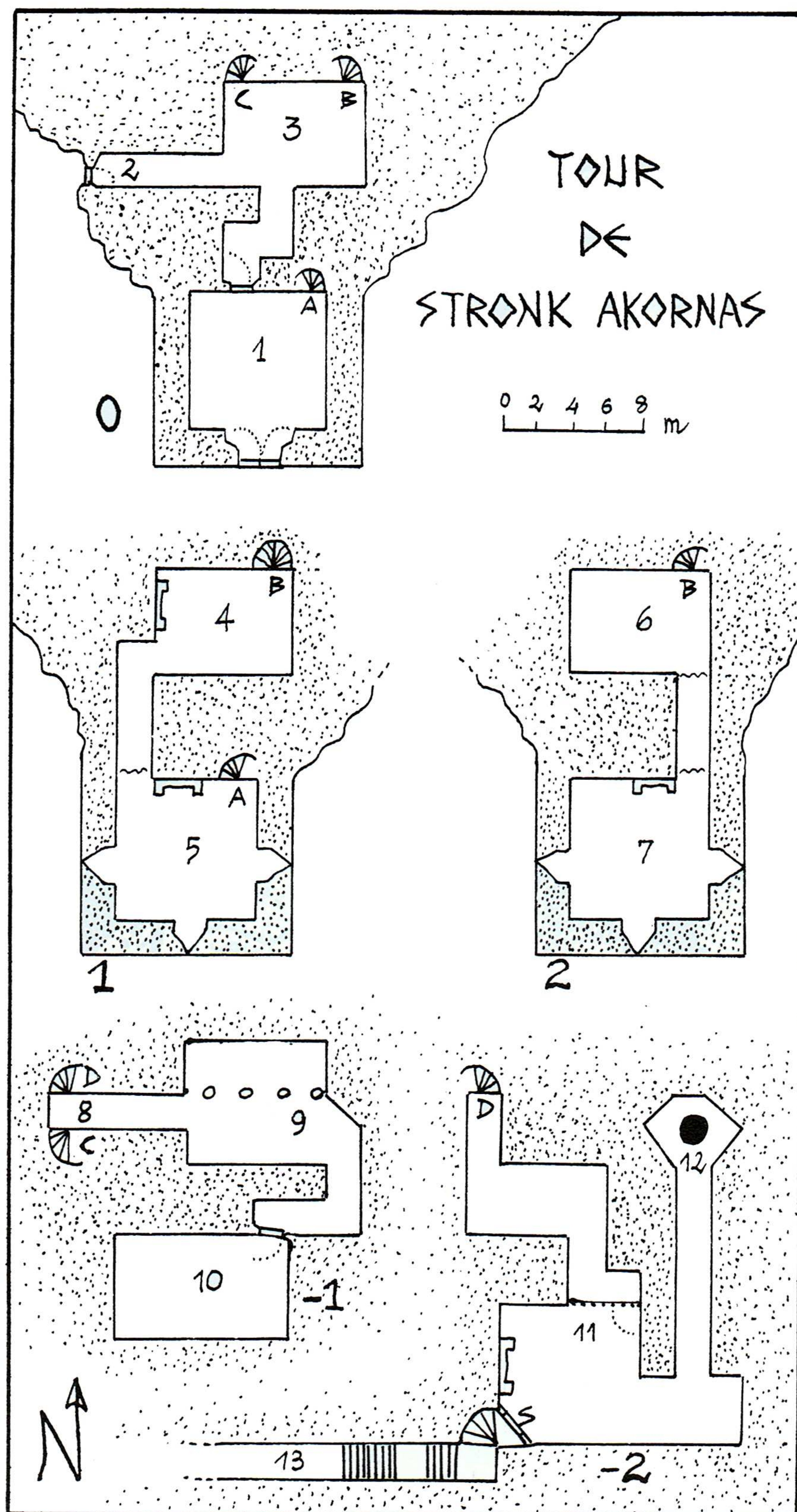
Niveau -1

8. Corridor. L'escalier C tourne 3 fois sur lui-même, soit une descente d'une dizaine de mètres pour arriver aux cryptes. Le corridor est voûté et bas de plafond avec tout juste 2 mètres à la clé de voûte. Lorsqu'ils l'empruntent, les Ogres doivent courber la tête. Une torche est scellée dans le mur entre les deux escaliers, mais est rarement allumée. L'escalier D, obscur, mène au niveau inférieur.

9. Crypte aux zombis. Plus haute de voûte que le corridor, 3 mètres, cette crypte est en pierre nue, froide et humide, avec une rangée de colonnes la séparant en deux parties inégales. La partie Nord sert de prison. De courtes chaînes sont scellées dans les murs, se terminant par des sortes de menottes verrouillables (difficulté -4). C'est là que sont enchaînées les prisonnières et que se retrouvera Rubella si elle est enlevée. Dans la partie Sud, gardiens immobiles et muets, 6 zombis de filles rousses se tiennent dos au mur, dardant sur les colonnes le regard aveugle de leurs yeux de verre.

10. Laboratoire. Fermé par une lourde porte toujours verrouillée (-4), c'est ici le lieu de travail du haut-révant alchimiste. Deux grandes tables supportent un complexe appareillage de serpents, cornues et éprouvettes. Contre le mur Ouest sont installés deux grands fours alchimiques. Des étagères garnissent les murs, avec nombre de fioles, de flacons et de pots. Une troisième table, plus petite, flanquée d'une chaise à haut dossier, est couverte de parchemins et de vieux livres. Un 8^e zombi est toujours posté dans le laboratoire.

11. Salle de torture. Située 10 mètres sous le niveau précédent, barrée par une grille dont une partie mobile peut s'ouvrir (verrouillée -4), la salle de torture est envahie par la poussière et n'est plus guère utilisée. C'est un vestige datant de l'époque d'avant Stronk Akornas. Dans l'angle Sud-Ouest, une partie du mur peut pivoter sur un axe, révélant un passage secret (S). Pour déceler la présence de la « porte », il faut réussir un jet





de VUE/Maçonnerie à -4. Pour découvrir le mécanisme d'ouverture, il faut minutieusement inspecter la salle et plus particulièrement l'intérieur de l'âtre. Là, un jet de VUE à -1 (+ Maçonnerie facultativement) permet d'apercevoir un petit levier tout noirci par la suie. Il suffit de le

pousser pour actionner le ressort d'ouverture de la porte. De l'autre côté, un levier analogue, mais non dissimulé, permet de la refermer.

12. Charnier. C'est un puits de 10 mètres de profondeur, au fond duquel

sont jetés les ossements des filles qui n'ont pas été jugées dignes d'être animées en zombies (moins les crânes).

13. Souterrain. Ponctué çà et là de marches descendantes, le souterrain fait tout juste 2 mètres de haut. Il finit par

déboucher à l'air libre au fond d'une combe envahie de fougères, quelque part dans les collines à environ 1 km au Sud-Ouest de la tour. Il est virtuellement impossible de découvrir l'autre extrémité par hasard, et des recherches intentionnelles demanderaient des jours et des jours à quadriller chaque mètre carré de campagne.

Les clés. Oufir possède un jeu des clés de la poterne, de la grille de la salle de torture et des fers de la prison. Le troussseau est sur lui en permanence. Stronk Akornas possède un autre jeu des clés de la poterne, ainsi que celle de son laboratoire.

LES OGRES

Oufir et Lambda sont au service de Stronk Akornas depuis l'époque de Tolboa. Ils lui sont totalement dévoués et se feraient hacher pour lui. Normalement, ils se tiennent dans leur salle [3] qu'ils ne quittent que pour accomplir une tâche précise : ouvrir la grande porte quand vient la charrette, décharger les provisions, emmener la prisonnière dans une cellule, l'enchaîner. Lambda, quant à elle, prépare les repas et fait le ménage et la lessive. Quand vient le moment d'un sacrifice, qui a lieu dans le laboratoire, c'est Oufir qui maintient solidement la fille pour l'empêcher de bouger. Les Ogres sont toujours impatients d'un nouveau sacrifice, car quand Stronk Akornas renonce à en faire un zombi, il leur donne le corps à manger. Quand il ne reste plus que les os bien curés, c'est encore Oufir qui va les jeter dans le puits du charnier. Le couple est toujours botté et vêtu de cuir rigide par dessus des tuniques de laine. Chacun d'eux manie également bien la grande hache. Normalement, ces armes restent dans leur salle quand ils vont et viennent dans la tour ; mais ils s'arment toujours quand ils vont au village. On supposera que le couple a les mêmes caractéristiques et compétences.

LES ZOMBIS

Au début des sacrifices, il y a 20 ans, Stronk Akornas ne conservait que les crânes et les scalps embaumés de ses victimes. Puis un jour, on lui apporta une adolescente vraiment jolie, et comme il venait de comprendre le rituel d'animation, il décida de l'essayer sur elle. Quelques mois plus tard, il en anima une seconde. Au fil des ans, il a ainsi créé 8 zombis avec les filles les plus belles.

Outre l'animation proprement dite, le rituel a pour effet de rendre les ongles du cadavre aussi durs que des griffes et d'interrompre le processus de décomposition. Les 8 corps ayant tous été animés quelques heures seulement après la mort, ils sont donc en parfait état de conservation, à part une peau cireuse et des lèvres

OUFIR & LAMBDA.

TAILLE	18	VOLONTE	11	VIE	17
CONSTITUTION	16	EMPATHIE	11	ENDURANCE	34
FORCE	18	REVE	12	VITESSE	14
AGILITE	12	Mêlée	15	+ dom	+ 4
DEXTERITE	11	Tir	10	Protection	d4
VUE	10	Lancer	14		
OUIE	10	Dérobée	07		
Hache 1 main	niv + 6	init 13	+ dom	+ 7	
Dague	niv + 5	init 12	+ dom	+ 5	
Corps à corps	niv + 5	init 12	+ dom	(+ 4)	
Esquive	niv + 5				

Saut, Course + 5/ Discrétion 0/ Srv Ext + 7.

Note. Oufir est né à l'heure du Roseau et Lambda à l'heure de la Lyre.

exsangues. Dans la pénombre, on pourrait commencer par les prendre pour des vivants. De fait, Stronk Akornas en prend un très grand soin et les dorlote comme des poupées. Les zombis ne sont pas nus, mais vêtus de tuniques blanches qui sont régulièrement changées, lavées et repassées par Lambda. Les blessures béantes qu'elles ont au cou sont dissimulées par des colliers de cuir ouvragé ; et enfin, raffinement suprême, leurs yeux arrachés ont été remplacés par des yeux de verre que l'alchimiste fabrique lui-même dans ses fours. Par ailleurs, il consacre tous les jours une heure entière à peigner et lustrer leurs longues chevelures rousses.

Techniquement, les 8 zombis sont identiques, ayant chacun été animés avec 15 points de rêve. En temps normal, il y en a toujours un dans la chambre à coucher, un autre dans le laboratoire, et six dans la crypte-prison. Tous ont provisoirement pour ordre d'attaquer les intrus et/ou d'empêcher les prisonnières de s'échapper.

STRONK AKORNAS

Le *Draconic* est un homme de maintenant 60 ans, pas très grand, maigre, cheveux et barbe hirsutes, vêtu sans aucune recherche de vêtements de laine çà et là troués et brûlés par les flammèches et les acides

de ses expériences. Mentalement, il est en fait à moitié fou. Depuis 20 ans qu'il vit sous le stress de sa première frayeur, il a fini par en oublier à moitié la cause et sa recherche de l'élixir est devenue plus une monomanie qu'autre chose. Si en 20 ans d'exercice de magie, la catastrophe redoutée ne s'est pas produite, pourquoi se produirait-elle maintenant ? A certaines périodes, il lance des sorts à tout va ; mais à d'autres, il est repris par son angoisse première et tente de s'abstenir, en général pas très longtemps... Entre chaque sacrifice, c'est-à-dire entre chaque échec, il passe des heures à rechercher et expérimenter une nouvelle formule d'embaumement pour les scalps, une nouvelle technique pour des yeux de verre encore plus brillants. Et puis il lui faut nettoyer et brosser parfaitement les crânes. Si on lui disait que cette passion est devenue plus forte que la recherche de l'élixir et qu'en réalité, au fond de lui-même, il ne souhaite pas réussir, de façon à pouvoir continuer à jouer avec ses crânes, ses perukes et ses poupées-zombis, il ne voudrait certainement pas le croire. Or c'est sans doute la vérité.

Comme nombre de monomaniaques, Stronk Akornas tient à se justifier. En attendant le jour du sacrifice, il va souvent trouver sa prisonnière et il lui parle interminablement de lui-même, de sa vie, de ses espoirs, de ses échecs, et de la certitude qu'il va aboutir que, *grâce à elle, il va enfin aboutir !* Ceci est impor-

Caractéristiques des zombis.

PUISSANCE	15	VITESSE	07
DEFENSE	07	ENDURANCE	30
PERCEPTION	07	Protection	0
Griffes	niv + 2	init 09	+ dom + 3
Esquive	niv -2		

prisonnières, Stronk Akornas commencera par Rubella, puis, après le nouvel échec du précipité, il en fera un neuvième zombi. La prisonnière suivante, s'il y a lieu, aura à nouveau 4 jours de délai. D'une manière générale, il est impossible aux prisonnières de se sauver seules.

Qu'ils tentent de délivrer une prisonnière ou exercent de simples représailles, l'initiative est entièrement aux voyageurs ; et l'on ne saurait prévoir d'avance la tournure des événements. En cas d'invasion, Stronk Akornas comptera essentiellement sur ses Ogres et zombis pour le défendre.

STRONK AKORNAS, né à l'heure de la Sirène, 60 ans, 1m58, 55 k.

TAILLE	08	VOLONTE	14	VIE	11
APPARENCE	09	INTELLECT	15	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	09	ELOQUENCE	13	Protection	0
AGILITE	09	REVE	18	+ dom	0
DEXTERITE	12	CHANCE	11		
VUE	12	Mêlée	09		
OUÏE	09	Tir	12		
ODORAT	11	Lancer	10		
GOUT	09	Dérobée	11		

Dague	niv + 2	init 06	+ dom + 1
Corps à corps	niv 0	init 04	+ dom (0)
Esquive	niv + 3		

Discours + 8/ Discretion + 3/ Se cacher + 3/ Maçonnerie 0/ Premiers Soins + 3/ Armurerie + 1/ Maroquinerie + 5/ Orfèvrerie + 3/ Serrurerie + 4/ Alchimie + 9/ Astrologie + 6/ Botanique + 3/ Chirurgie + 5/ Légendes + 3/ Lire & écrire + 5/ Médecine 0/ Oniros + 1/ Hypnos + 6/ Narcos 0/ Thanatos + 9.

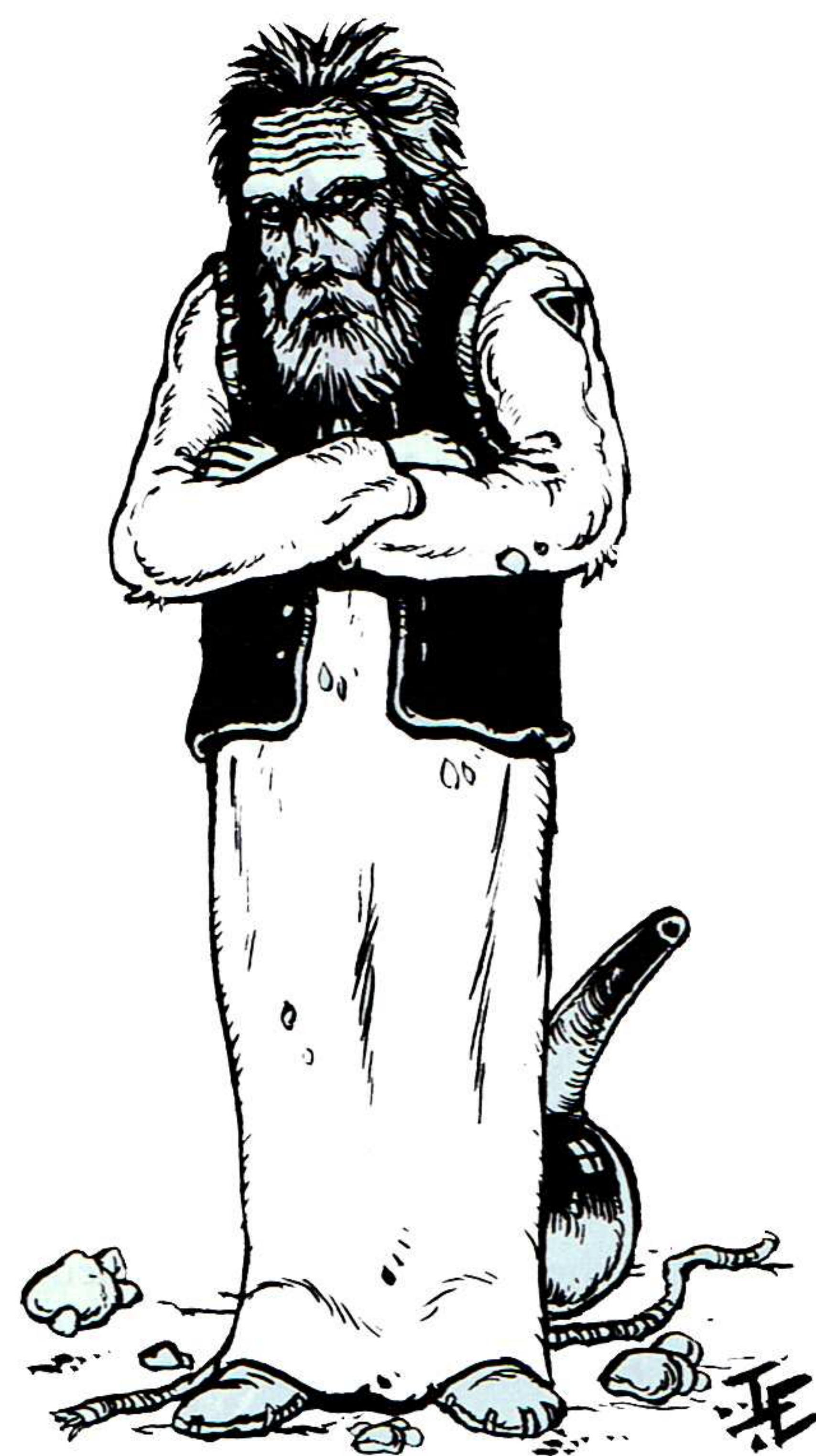
O	ANNULATION (Lac) R-13 r12	+ 0
O	BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r1 +	+ 2 % en C10
O	BARQUE DE REVE (Lac) R-8 r1 +	+ 2 % en C12
O/H	SOMMEIL (Marais) R-4 r6	+ 20 % en J9
O	TERRE EN EAU (Forêt) R-4 r2	+ 100 % en L6
O/H/N	DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1	+ 5 % en L4
O/H/N	LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire) R-3 r3	+ 0
H	INVOQUER SON IMAGE (Nécropole) R-7 r1 +	+ 20 % en M2
H	MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1 +	+ 80 % en M2
H	ENCENS D'HYPNOS (Nécropole) R-6 r6	+ 50 % en M9
N	ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1 +	+ 5 % en J3
T	POSSESSION DE CORPS (Marais) R-9 r2 +	+ 30 % en J9
T	POSSESSION D'ESPRIT (Lac) R-9 r2 +	+ 30 % en J6
T	ENVOUTEMENT : CECITE (Cité) R-8 r2 +	+ 20 % en M11
T	ENVOUTEMENT : MALADIE (Désolation) R-11 r5 +	+ 30 % en K6
T	ENVOUTEMENT : MUTISME (Plaines) R-6 r2 +	+ 10 % en K10
T	ENVOUTEMENT : SURDITE (Gouffre) R-6 r2 +	+ 5 % en L7
T	ENVOUTEMENT : INTERDICTION (Désert) R-7 r var	+ 0
T	ENVOUTEMENT : TACHE (Forêt) R-8 r var	+ 10 % en L6
T	METAMORPHOSE EN BETE (Fleuve) R-10 r10	+ 5 % en Fleuve
T	FAIRE PARLER UN CRANE (Désert) R-6 r1 +	+ 150 % en K8
T	ANIMER UN ZOMBI (Nécropole) R-7 r var	+ 8 % en M9

En réserve :

Echec Total de zone d'Annulation en C12

Demi-rêve : Désert de Fumée K8

Note. Ses caractéristiques et compétences physiques étaient meilleures autrefois, mais ont régressé avec l'âge et le manque d'entraînement. En temps normal, il n'est jamais armé.



tant, car c'est le seul moyen que les personnages auront de connaître son histoire depuis le début. Si Rubella est faite prisonnière et s'ils la délivrent, elle pourra leur répéter tout ce que le vieux fou lui aura dit. A défaut, lors de la confrontation finale, si les voyageurs posent des questions à Stronk Akornas au lieu d'en venir tout de suite aux armes et aux sorts, il parlera volontiers, leur expliquant tout, ne serait-ce que pour tenter de les convaincre qu'il n'est pas un criminel mais un scientifique, et que la science a parfois des exigences difficiles.

L'ACTION

Comme dit précédemment, il y a deux actions possibles. Soit la délivrance de Rubella, soit de simples représailles si le traquenard a été éventé.

Si Rubella est enlevée, elle sera conduite aussitôt à la tour, pour se réveiller vers l'heure de la Sirène, à la fin de l'effet du somnifère, enchaînée derrière les colonnes de la crypte, sous le « regard » de 6 filles rousses comme elle, pâles et fantomatiques dans leur tunique blanche. Même chose pour une compagne éventuelle. Un peu plus tard, l'Ogresse viendra voir si elle est réveillée ; puis Stronk Akornas lui-même viendra longuement l'entretenir du rôle sublime qu'elle est destinée à jouer dans « l'avenir de la science »... Etant enchaînée et n'étant donc *pas libre de ses mouvements*, la prisonnière ne pourra pas monter dans les Terres Médianes, ni donc lancer de sort.

Trois jours plus tard se produira l'indispensable conjonction astrale, et le sacrifice aura lieu vers midi. S'il y a plusieurs

A part *Sommeil*, il ne possède aucun sort offensif. Le lieu où il se trouvera lors de l'intrusion des voyageurs dépend du moment. En général, il est dans son labo de début Sirène à fin Epées. Durant la Lyre, il dîne dans la salle de séjour ; puis il monte dans sa chambre à la tombée de la nuit. Là, il joue un peu avec ses crânes et s'endort généralement vers le début du Serpent jusqu'au Vaisseau du lendemain.

Quand il est dans son labo, les Ogres sont en principe dans leur propre salle. Occasionnellement, il passe une heure dans la salle des miroirs, mais c'est surtout quand il est à cours de rouquine. *Miroir d'Hypnos* lui sert à jeter un coup d'œil à Smolod, généralement dans l'auberge.

Quand les villageois tardent trop à lui

apporter une nouvelle proie, il arrive qu'il *invoque son image* pour les relancer un peu. Mais il préfère le faire grâce à *Encens d'Hypnos*, se rendant présent dans leurs rêves et les menaçant. Si le traquenard a été éventé, il est probable qu'il accomplira bientôt un de ces trois rituels pour voir où en sont les choses à Smolod.

Si les voyageurs obligent certains villageois à les accompagner à la tour, Stronk pourra éventuellement lancer une *Tâche* sur l'un d'eux. Les villageois suivants sont tous possédés de corps et d'esprit : Sélim Klorax, le chef du village, Teïd Glonar, le forgeron, Yadom Slovas, l'aubergiste, les 4 miliciens fixes, et Opok Rastagontz, le marchand, à qui il ne reste déjà plus que 3 points de Vie à cause d'un envoûtement de *Maladie*.

Si les voyageurs ont le dessous, il ne les fera pas tuer immédiatement, mais les fera enchaîner dans la crypte, de façon à pouvoir leur expliquer pourquoi il agit ainsi. Il leur fera assister aux sacrifices, puis se débarrassera d'eux.

Si par contre, c'est lui qui a le dessous, et s'il sent que rien ne peut le sauver malgré ses explications et l'assurance de sa bonne foi scientifique, il tentera de se suicider en accomplissant précisément un voyage dans le lac de Fricassa. Si la zone est effectivement déclenchée, éviter de la centrer sur les parchemins d'alchimie, car la disparition de ces documents signifierait la fin du scénario. En revanche, si la zone est déclenchée ailleurs et si un personnage y entre stupidement, pensant peut-être à une téléportation, tant pis pour lui !

L'ELIXIR



a suite du scénario suppose que les voyageurs se soient rendus maîtres de la tour du Draconic. A part la vaisselle d'étain de la salle de séjour, quelques chandeliers ouvragés et des tapis, il n'y a pas grand trésor matériel à glaner. Stronk Akornas était pauvre et vivait entretenu par les Smolodiens. Au demeurant, l'argent ne l'intéressait pas.

Le véritable trésor est un trésor de connaissance. Pas spécialement protégé ni même enfermé, il se trouve à la vue de tous sur la table à écrire du laboratoire, sous forme de livres et de parchemins.

LES LIVRES

Stronk Akornas possédait deux livres véritables, le reste n'étant que parchemins dépareillés. Ces deux volumes sont de grands in quarto, reliés en cuir épais avec des fermoirs de fer. Les pages en sont abîmées à force d'être tournées et retournées. Chaque livre pèse 2 points d'encombrement.

PRINCIPES D'ASTROLOGIE, par Antedar de Bagdol. Traité d'astrologie. Temps de lecture : 4 heures × F.T.INT., difficulté -2. Gain : 30 points d'expérience, niveau +6 maximum. Savoir relatif : 9 niv +4.

REVE D'ALCHIMISTE, anonyme. Traité d'Alchimie. Temps de lecture : 5 heures × F.T.INT., difficulté -3. Gain : 30 points d'expérience, niveau +6 maximum. Savoir relatif : 9 niv +4.

La difficulté s'applique au jet d'INTELLECT/Lire & écrire. Si le jet est réussi, le gain de points d'expérience dans la compétence concernée est automatique.

Quand les voyageurs le découvriront, le traité d'Alchimie sera ouvert à une page du milieu, avec un couteau à lame de cuivre posé en travers. On pourra y lire directement la recette de l'Elixir de Haut-Rêve.

Notes sur l'élixir

(1). L'eau alchimiquement pure peut être obtenue magiquement, par transmuta-

tion élémentale, ou alchimiquement au moyen d'un alambic ou d'un dispositif analogue. Dans ce cas, c'est une opération de difficulté zéro si l'on possède un niveau d'Alchimie inférieur à zéro, ou automatique (= sans jet de dés) si l'on a zéro ou plus en Alchimie. Une pinte draconique équivaut à un litre.

(2). Le procédé de Balzoukar l'Ancien consiste en une lente dessiccation dans un four alchimique. Un four de ce type est indispensable. Le procédé peut être connu en réussissant INTELLECT/Alchimie à -3 ou découvert dans le livre (il s'y trouve de façon certaine, pas de jet de dés). Pour l'accomplir une fois connu, réussir un jet de DEXTERITE/Alchimie à +3.

(3). Les alchimistes de *Rêve de Dragon* n'ont pas un système de degrés pour déterminer les températures, mais de couleurs. Il existe toute une nomenclature des variations de couleurs des fluides alchimiques et autres corps en train de chauffer. Pratiquement, ces variations sont extrêmement ténues et indécélables aux yeux des profanes. L'alchimiste les repère et les identifie en regardant le produit chauffé à travers un prisme de cristal alchimique. Tout bon laboratoire d'alchi-

ELIXIR DE HAUT-REVE

Pour accéder aux Terres Médiannes du Rêve quand on n'a pas le don d'être haut-rêvant ; pour rajeunir le demi-rêve ; pour laver les Terres Médiannes de ses souillures ; pour repartir bon pied, bon rêve :

Préparer une pinte d'eau alchimiquement pure (1).
Se purifier les mains en les frottant dans de la cendre de bouleau.
Se rincer les mains avec l'eau alchimiquement pure.
Préparer une seconde pinte d'eau alchimiquement pure, en évitant de se salir les mains.
Y ajouter une quantité de 22 pépins de miel de sureau préalablement caramélisé selon le procédé de Balzoukar l'Ancien (2).
Porter à température vert-vert-bleu (3).
Laisser refroidir jusqu'à température bleu-bleu-vert (3).
Hacher finement 7 brins d'herbe de Lune cueillie à la lune montante ou pleine avec un couteau à lame de cuivre.
Ajouter l'herbe de Lune hachée.
Porter à température bleu-blanc (3).
Ajouter aussitôt un quart de pinte de précipité de Tétragore.
Laisser refroidir 12 heures avant de consommer.
La quantité d'elixir obtenue peut être fractionnée en 4 doses.

mie doit comporter un tel prisme parmi les ustensiles. Pour repérer chacune des couleurs indiquées ci-dessus, réussir VUE/Alchimie à -3 (un seul essai en cas d'échec).

LES PARCHEMINS

Toutes les formules magiques connues de Stronk Akornas sont écrites sur parchemin. Les formules des sorts et rituels par Oniros, Hypnos ou Narcos sont toutes de difficulté -3. Les formules par Thanatos sont de difficulté -2. Toutes sont sans bonus ni malus. Il y a donc en tout 22 parchemins draconiques.

Il y a par ailleurs une centaine de feuilles de parchemin dépareillées, en plus ou moins bon état de conservation. Sans entrer dans le détail, le décryptage de l'ensemble demande un temps de lecture de 4 heures $\times$ F.T.INT. avec une difficulté -3. On y trouvera des fragments de légendes, ainsi que des réflexions sur le rêve des Dragons en général, l'équivalent de pensées philosophiques et métaphysiques, mais rien sur l'elixir de Haut-Rêve. Une fois tout lu, on peut gagner 15 points d'expérience en *Légendes*, niveau +3 maximum. L'ensemble de la liasse peut posséder un *savoir relatif* de 8 niv zéro en *Légendes*. (Ce que peut contenir chaque feuille en particulier, au cas où la liasse serait démembrée, est à déterminer cas par cas à l'appréciation du Gardien des Rêves.)

Un fragment de vélin, très abîmé, joue un rôle à part. Il n'est pas posé en vrac avec les autres, mais soigneusement rangé dans une chemise de cuir souple. C'est la recette incomplète du précipité de Tétragore. Aucun livre ni autre parchemin de

Stronk Akornas ne parle des « belles rouquines ».

Notes sur le fragment de vélin

(1). Un signe est en *Gloire* lorsqu'il donne un bonus de +4 à l'heure du Dragon. Dans le cas qui nous intéresse, cette conjonction se produit donc lorsque les natifs de l'heure des Epées ont, astrologiquement, un bonus de +4 à l'heure du Dragon, autrement dit quand le nombre

astral du jour est 11. Il n'est pas nécessaire d'être né aux Epées, ni que l'heure du sacrifice soit celle du Dragon. La conjonction dure toute la journée. Pour la déduire, il suffit d'avoir correctement déterminé le nombre astral du jour, soit 11. Rappelons que pour faire cette déduction, il faut observer directement les étoiles et, en condition de parfaite visibilité, réussir un jet d'INTELLECT/Astrologie à zéro pour obtenir le nombre du lendemain et celui du surlendemain, à -1 pour obtenir ceux des deux jours suivants, et ainsi de suite (voir règles page 29-30).
(2). Mêmes difficultés que pour précédemment.
(3). Il s'agit cette fois d'une couleur véritable, visible par tous.
(4). La quantité obtenue est d'une demi-pinte.

LES INGREDIENTS

Le laboratoire de Stronk Akornas est très complet et permet de réaliser des opérations alchimiques allant jusqu'à la difficulté -9. On peut entre autre y trouver tout ce qu'il faut pour réaliser correctement l'elixir de Haut-Rêve : alambics pour l'eau distillée, fours alchimiques pour la dessiccation de Balzoukar l'Ancien, couteau à lame de cuivre, prisme de cristal alchimique pour repérer les couleurs de chauffe. En ce qui concerne les ingrédients, ils y sont tous : une caisse étiquetée *cendre de bouleau extra*, un grand pot de miel garanti *pur sureau*, un tube de cristal contenant encore 14 brins d'herbe de Lune de qualité 7. Reste naturellement la question du précipité de Tétragore.

Une bonbonnière de faïence contient

LE FRAGMENT DE VELIN

...l'un des usages les plus remarquables que l'on peut en tirer, est un précipité auquel moi, Tétragore, j'ai donné mon nom. Ce précipité offre un raccourci appréciable dans grand nombre de formules, notamment l'Onguent de Chaude-Main, la Crème Merveilleuse et l'Elixir de Haut-Rêve.

Pour l'obtenir, il conviendra de jeter son dévolu sur une belle rouquine lorsque le signe des Epées est en *Gloire* (1), l'égorger rapidement, et lui prélever les yeux au moment où elle expire. Les yeux doivent être intacts et non crevés. Il suffit ensuite de les faire macérer dans une décoction d'Ortigal Noir jusqu'à ce que le signe des Epées soit à nouveau en *Gloire*. Important : la macération doit être accomplie à l'abri de toute lumière, pas même la lueur d'une étoile. Filtrer convenablement et conserver un quart de pinte du liquide de macération dans une fiole hermétiquement bouchée et parfaitement propre. A ce stage, les yeux eux-mêmes n'ont plus d'utilité et peuvent être jetés au fumier. Parallèlement, on aura eu soin de se procurer du fiel de bœuf pour une quantité de 10 pépins et l'on aura fait chauffer ce fiel dans un quart de pinte d'eau alchimiquement pure jusqu'à l'obtention d'une belle couleur vert-glaucue (2). Laisser refroidir cette seconde préparation jusqu'à la couleur glaucue-glaucue (2), et verser dessus le liquide de macération des yeux. C'est tout. Si le produit vire instantanément au rouge sombre (3), c'est que le précipité a été obtenu (4). S'il reste glaucue, c'est que l'on a glaucué quelque part, et il faut tout reprendre au début.

encore 20 brins d'Ortival Noir ; et une fiole de verre ventrue et bouchée à l'émeri, étiquetée *fiel de bœuf*, est à demi-pleine d'un liquide verdâtre (environ 25 pépins). Tous les ingrédients servant à l'élixir et au précipité se trouvent encore sur la grande table, ayant été utilisés récemment. *Mais les yeux ?...*

Si Rubella est sauve, elle se souviendra alors d'un détail : l'un des livres légués par sa tante avait précisément Tétragore pour nom d'auteur. « Quel dommage qu'il soit resté sous les ruines de ma maison, dira-t-elle, on aurait peut-être pu y trouver des renseignements supplémentaires... » Si elle n'est plus avec eux, tous les personnages ayant eu le livre entre les mains pourront tenter un jet d'INTELLECT à zéro. En cas de réussite, ils se souviendront de la même chose. Si le livre a été rescapé et emporté, son possesseur fera quant à lui immédiatement le rapport. Il est probable qu'il se mette alors à le lire assidûment. Peine perdue, il n'y trouvera aucune mention de rouquine. Mais, on s'en souvient, ce livre est dans un état lamentable, nombre de feuillets sont détachés ; et il est évident à la lecture que des pages manquent carrément. Interrogée à ce sujet, Rubella pourra répondre : « Maintenant que j'y pense, il m'est arrivé d'utiliser les feuilles volantes d'un livre pour caler les pieds de mon lit... Ça vaudrait peut-être le coup d'y retourner voir ?... »

C'est effectivement la seule solution. Soit les voyageurs se désintéressent de l'élixir de Haut-Rêve, soit ils reprennent à leur compte les recherches de Stronk Akornas. Et dans ce cas, la vérité sur le précipité se trouve à Pelk sous les ruines de la maison de Rubella.

RETOUR A PELK

Il faudra à nouveau trois jours de voyage pour revenir au hameau d'origine de Rubella. Aucun incident supplémentaire n'est prévu jusque là, mais il reste les conséquences du voyage aller.

Il faudra d'abord traverser l'Aectre. Or le seul pont est à Smolod, et la défaite de Stronk Akornas peut être reçue très diversement par les villageois selon le comportement des voyageurs. S'ils quittent aussitôt la tour du *Draconic* pour retourner à Pelk, Smolod ne sera pas mise au courant de la défaite de son « protecteur » avant plusieurs jours, et ils pourront passer sans problème. Mais s'ils comptent utiliser le laboratoire de Stronk Akornas, il leur faudra revenir et retraverser le fleuve. Certes, ils peuvent toujours traverser à la nage ; et l'on peut également supposer que des barques de pêcheurs existent dans des hameaux en amont ou en aval. La meilleure solution, toutefois, consistera à éclaircir la situation une fois pour toutes, à faire comprendre aux Smolodiens la folie et la nuisance que représentait Stronk Akornas, qu'il était le seul véritable *fléau*. Dans tous les cas, la réaction

des Smolodiens dépendra surtout de la façon dont les voyageurs se seront comportés avec eux. S'ils ont tué nombre des leurs, il leur sera malgré tout difficile de les prendre en amitié. Et puis il y aura toujours la honte, rétrospective, de s'être laissé bernier si longtemps.

Si Rubella a jeté la pagaïe parmi les coqs, on ne gardera pas non plus un bon souvenir des voyageurs à Brady. Selon ce qui s'est effectivement passé, ils pourront préférer contourner le village et camper à la belle étoile. Naturellement, à la discrétion du Gardien des Rêves, Rubella est toujours libre de commettre de nouvelles bêtises.

Même chose en ce qui concerne le hameau de Sgad, où certains chasseurs peuvent avoir gardé une dent contre eux.

A Pelk, on ne sera pas trop surpris de les revoir. Là encore, les réactions seront directement liées à ce qui a pu se produire précédemment. Un quiproquo absurde

peut éventuellement se produire. Apercevant Rubella, un des paysans costauds dira aux voyageurs : « Vous êtes bien aimables d'avoir pris la peine de nous la rapporter. Mais soyons clairs : vous l'avez, vous la gardez. Nous, on n'en veut plus !... » Il est évident que Rubella n'aimera pas être considérée de la sorte et que, si les voyageurs ne la surveillent pas étroitement, elle cherchera à jouer un mauvais tour de plus à ses ex-compatriotes, avec les complications que cela risque d'entraîner...

Mais la surprise la plus désagréable sera de trouver les ruines de la maison de Rubella occupées par une bande de Groins.

LES GROINS

Ils sont au nombre de 8 (5 mâles et 3 femelles), vêtus de leurs habituels oripeaux de cuir dépenaillé et rapiécé, armés

CHEF DES GROINS, né à l'heure de la Couronne.

TAILLE	14	VOLONTE	13	VIE	15
CONSTITUTION	16	EMPATHIE	10	ENDURANCE	30
FORCE	16	REVE	11	VITESSE	13
AGILITE	12	Mêlée	14	+ dom	+ 2
DEXTERITE	10	Tir	10	Protection	d4
VUE	11	Lancer	13		
OUIE	12	Dérobée	09		
Masse 1 main	niv + 6	init 13	+ dom + 5		
Corps à corps	niv + 5	init 12	+ dom (+ 2)		
Bouclier	niv + 6	(moyen)			
Esquive	niv + 5				

Saut, Course + 6.

Caractéristiques des Groins.

TAILLE	12	VOLONTE	10	VIE	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	09	ENDURANCE	25
FORCE	14	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	13	+ dom	+ 1
DEXTERITE	10	Tir	11	Protection	d2
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	12	Dérobée	10		
Masse 1 main	niv + 4	init 10	+ dom + 4		
Corps à corps	niv + 3	init 09	+ dom (+ 1)		
Fronde	niv + 3	init 08	+ dom 0		
Bouclier	niv + 4	(moyen)			
Esquive	niv + 3				

Saut, Course + 4.

Note. Tous les 7 ont une masse lourde. Seuls les 4 mâles ont également un bouclier moyen de cuir et de bois ; en revanche les 3 femelles ont des frondes.



de grosses masses, de boucliers et de frondes, toujours aussi têtus, bêtes, et néanmoins dangereux.

Ils ont vaguement déblayé les pierres jusqu'à l'âtre, où ils ont allumé un feu sur lequel ils font rôtir les oiseaux que les femelles ont abattus à la fronde. Dès que l'arrivée des voyageurs sera repérée, ils bondiront sur leurs armes, mais ne se rue-ront pas tout de suite au combat.

« Allez-vous-en ! dira le chef, un gros Groin coiffé d'un casque à cornes cabossé. Ici, c'est chez nous ! Laissez-nous en paix !... »

Si les voyageurs impatients leur foncent dessus aussitôt, le dialogue s'arrêtera là. Les Grouines feront tourner leurs frondes, tandis que leurs mâles se lanceront dans la mêlée. Si les voyageurs affirment être précisément venus en paix et vouloir juste fouiller la maison, les Groins hocheront négativement la tête.

« Non, dira le chef, cette maison est à nous, c'est une propriété privée. On vous connaît, les Humains ! Tout prétexte vous est bon pour nous faire du mal. Vous n'avez qu'une idée : attaquer nos voyageurs, assaillir nos villages, piller nos maisons, violer nos femelles... » (A ces mots, l'une des Grouines se mettra à rouler des yeux comme si la suggestion ne lui était pas fondamentalement déplaisante, cependant que le chef continuera.) « On aimerait tellement avoir la paix... mais avec vous, c'est pas possible ! Alors autant vous prévenir qu'on se laissera pas faire !... »

— Non !... brailleront les autres. On *peut pas* se laisser faire !

— Allez, les gars, au travail ! » conclura le chef.

Et si elle n'a pas déjà commencé, ce sera la mêlée.

LA PAGE MANQUANTE

Une fouille attentive des ruines permettra de retrouver la cale du lit. En fait, elle n'a pas bougé depuis que Rubella l'a installée. Le texte jettera une lumière nouvelle sur cette histoire de rouquines. C'est le début d'un chapitre consacré aux sirènes.

S'il est maintenant évident que Stronk Akornas a sacrifié pour rien une cinquantaine de filles (ce dont les voyageurs pouvaient au demeurant se douter), cela n'en soulève pas moins un nouveau problème.

Pour avoir une chance de réussir l'élixir de Haut-Rêve, cela vaut-il la peine d'aller se frotter à des sirènes ?

Aidés du livre de Tétragore et de leurs propres souvenirs zoologiques, les voyageurs peuvent avoir une bonne connaissance de ces monstres : leurs formes véritables, sortes de phoques-requins aux longs membres supérieurs munis de griffes ; leurs formes illusoire de jolies baigneuses ; et surtout l'attrait irrésistible de leur chant. Ils peuvent également savoir que leur pouvoir de séduction n'a aucun effet sur les femmes. Certes, il existe des sirènes qui, pour tromper les femmes, revêtent l'illusion de jeunes et beaux garçons, mais elles sont une minorité. Enfin, ils peuvent savoir que les sirènes ont besoin d'eau pour vivre, avec une prédilection pour les lacs et les marais. Dans tous les cas, la chasse aux sirènes n'a rien d'alléchant. A eux de choisir.

LA CHASSE AUX SIRENES

A ce niveau du scénario, il est difficile de prévoir comment les choses se dérouleront, et le Gardien des Rêves doit être prêt à improviser. Grosso modo, l'action est maintenant la suivante : trouver un lieu susceptible d'abriter des sirènes, y repérer une « belle rouquine » et réussir à l'égorger pour lui prélever les yeux immédiatement. Tout cela devant être fait sans succomber soi-même aux autres monstres, car les sirènes sont rarement solitaires ; et pas n'importe quel jour ! Il faut que le signe des Epées soit en Gloire, c'est-à-dire que le nombre astral du jour soit 11. Normalement, il y a chaque jour une chance sur 12 qu'un tel nombre revienne. Selon sa méthode, le Gardien des Rêves peut réellement tirer ce nombre au hasard du dé, ou le faire volontairement revenir tous les 3 ou 4 jours.

Au cours de leurs allées et venues précédentes, les voyageurs peuvent avoir appris que la forêt d'Ostarlath recèle de vastes zones marécageuses. Ils peuvent également avoir appris qu'à son entrée dans la forêt, l'Aectre se divise en plusieurs bras et se mêle à la végétation pour former les *Marais de Luste*. S'ils ne possèdent pas encore ces renseignements, ils peuvent les obtenir en posant des questions dans les villages ou à Smolod. Mais à nouveau, l'accueil qu'on leur fera dépendra des précédents événements.

A Smolod, on peut apprendre que la route du Vent longe le fleuve jusqu'au village d'Ornik. Là, elle tourne et continue vers le Nord. Si l'on continue à longer le fleuve, on arrive aux marais de Luste au bout d'une quinzaine de kilomètres. Ornik se trouve quant à lui à 40 kilomètres en aval de Smolod.

Ornik

C'est un village vivant de pêche et d'agriculture, plus grand que Sgad et Brady, mais plus petit que Smolod. La présence de la route favorise également le commerce ; et l'on y trouve une auberge. Bon ou mauvais présage, l'établissement se nomme *Auberge de la Sirène*. On peut être sûr que, maintenant échaudés, les voyageurs y seront excessivement sur leurs gardes. En réalité l'auberge n'a rien de remarquable, ni en bien ni en mal. Ornik est un village banal. Mais s'il le désire, le Gardien des Rêves peut introduire quelques éléments étranges dans la description de l'auberge, insister sur certains détails, sans autre but que d'inciter les voyageurs à la paranoïa. Par exemple, l'aubergiste peut avoir la tête voilée d'une cagoule, avec rien que deux trous pour les yeux, et parler d'une voix basse et rauque. (En réalité, il a été gravement brûlé lors d'un incendie et répugne à montrer son visage mutilé.) Toutes les fenêtres de la salle comme des chambres peuvent être munies de barreaux. Une

Chacun sait que les Sirènes sont des animaux redoutables, monstres voraces ayant le pouvoir inné de lancer des illusions pour attirer leurs victimes entre leurs griffes. Leur ruse principale consistant à prendre l'apparence d'une belle jeune fille nue en train de folâtrer dans l'eau. Mais ce que l'on sait moins, et que j'ai découvert, moi, Tétragore le Grand, c'est que c'est au moyen de leurs yeux qu'elles obtiennent ces illusions funestes. Et j'en ai été amené à considérer ce que pourraient représenter ces yeux, alchimiquement parlant. Très vite, mes travaux m'ont permis de découvrir que les Sirènes recréaient toujours la même illusion, comme si elles n'en possédaient qu'une dans leur répertoire. Une sirène qui vous fait une illusion de fille fessue vous fera toujours une illusion de fille fessue. Une sirène qui se donne l'apparence d'une brune ne pourra jamais se donner l'apparence d'une blonde. Or, parmi toutes ces variétés, une a retenu particulièrement mon attention, ce sont les *rouquines*. Entendez par là les Sirènes qui donnent toujours l'illusion qu'elles sont de belles filles rousses. Et en vérité, c'est la variété la plus rare. Leurs yeux sont plus brillants que les autres, plus profonds. Une fois prélevés correctement, on peut en distiller une quantité de sels primordiaux, mais...

...l'un des usages les plus remarquables que l'on peut en tirer, est un précipité auquel moi, Tétragore, j'ai donné mon nom. Ce précipité offre un raccourci appréciable dans grand nombre de formules, notamment l'Onguent de Chaude-Main, la Crème Merveilleuse et l'Elixir de Haut-Rêve.

Pour l'obtenir, il conviendra de jeter son dévolu sur une belle rouquine [etc...]

charrette bâchée contenant quelque chose de cubique peut stationner devant la porte. Et pour couronner le tout, le plat principal peut être une splendide tourte aux écrevisses !

Si l'auberge s'appelle *de la Sirène*, c'est que ces créatures sont effectivement connues dans les parages. Les Ornikoïses qui vont chasser le gibier d'eau au bord des marais s'en méfient comme de la peste.

Leurs légendes sont différentes de ce que connaissent les voyageurs. Pour eux, ce sont des femmes véritables, qui séduisent les hommes et les entraînent dans leurs demeures de roseaux, pour en user et abuser jusqu'à ce qu'ils meurent de plaisir. La différence n'est pas très grande.

Les marais de Luste

Tout peut s'y produire, y compris la rencontre avec des sirènes. Les marais sont une vaste étendue labyrinthique de lagunes, bancs de sable, bras morts et plages de boue. Les herbes aquatiques y poussent en abondance de même que les roseaux. Le tout est très souvent plongé dans le brouillard. Ça et là, un tertre plus élevé, couronné de poiriers sauvages, peut servir de point de repère. Il y a également de saules et des cyprès chauves poussant directement dans l'eau. La faune est surtout constituée d'oiseaux, échassiers et palmipèdes. Si les voyageurs poussent assez loin vers l'intérieur, ils peuvent même tomber sur des bandes de zyglutes sauvages, reconnaissables à leurs paillettes argentées. Mais dans l'ensemble, les habitants des marais de Luste sont surtout les moustiques, les sangsues, les serpents et les araignées d'eau. La survie (EMPATHIE ou VUE/Survie en Marais) y est en moyenne de difficulté -4.

Les sirènes

Tôt ou tard, les voyageurs finiront par en rencontrer. Les péripéties de la chasse et du combat dépendront évidemment des joueurs et du Gardien des Rêves. Signalons uniquement quelques points. Les sirènes apparaissent toujours dans l'eau, rarement en plein milieu d'une étendue, mais de préférence sur le bord. Les lieux qu'elles préfèrent sont les rivages peu profonds, environ 50 centimètres, en sorte qu'elles semblent avoir de l'eau jusqu'à mi-cuisses, immédiatement suivis par un bon trou, 2 mètres et plus.

Leur tactique consiste à attirer leurs victimes dans leurs bras, puis les ayant brusquement agressées à coups de griffes et de dents, à les entraîner dans le trou d'eau. Là, les victimes, surtout si elles sont sonnées, ont toutes les chances de commencer à se noyer.

Caractéristiques des Sirènes.

TAILLE	09	VIE	11
CONSTITUTION	12	ENDURANCE	25
FORCE	12	VITESSE sol	4/-
PERCEPTION	11	VITESSE eau	12/
VOLONTE	10	+ dom	0
REVE	13	Protection	d2
Serres	13	niv + 3 init 09	+ dom + 2
Crocs	13	niv + 5	+ dom + 2
Esquive sol	08	niv + 1	
Esquive eau	14	niv + 3	

Note. La sirène commence toujours par une attaque de serres. Elle ne tente de mordre que si l'attaque de serres a obtenu une réussite particulière non parée/esquivée ; elle peut alors mordre dans le même round.

Résistance et illusion

Il y a deux jets de résistance face aux sirènes : un jet de rêve r% (points actuels de rêve à -8) et un jet de VOLONTE à -3, plus ou moins le moral. On ne peut être irrésistiblement attiré par une sirène que si l'on manque ces deux jets. Si l'on manque le jet de VOLONTE en réussissant le jet de rêve, on voit le monstre sous sa forme véritable et son chant de séduction n'a aucun effet. Inversement, si l'on réussit le jet de VOLONTE en manquant le jet de rêve, on voit certes une jolie fille se baigner, mais on n'est pas *irrésistiblement* obligé d'aller la rejoindre.

Il faut jouer un jet de résistance r% par sirène visible, mais par contre, un seul jet de VOLONTE à -3 en tout, quel que soit le nombre de chants. Si le jet de VOLONTE échoue, on sera attiré par toutes les sirènes pour qui on aura manqué le JR r%. Si le jet de VOLONTE réussit, on n'est attiré par aucune sirène.

Il est possible de se boucher les oreilles avec de la cire pour ne pas entendre les chants de séduction. Un tel procédé donne un malus de -5 aux jets d'OUÏE. Chaque fois qu'une sirène peut être entendue, jouer un jet d'OUÏE à -5. Si le jet échoue, on n'entend rien ; s'il réussit, on entend quand même, et on peut passer au jet de VOLONTE à -3. Mais parallèlement, si les voyageurs se bouchent ainsi les oreilles, le Gardien des Rêves devra leur faire tirer un jet d'OUÏE à -5 chaque fois qu'ils voudront communiquer entre eux. La coordination de leur plan risque de laisser à désirer.

Si le JR r% et le jet de VOLONTE sont manqués tous les deux, on est *irrésistiblement* attiré, et ceci, même si l'on sait qu'il y a des sirènes dans le coin et qu'il y a lieu de se méfier. Le voyageur ayant manqué ces deux jets, n'agit plus selon sa volonté propre. Le seul moyen qu'il

n'aille pas se jeter entre les griffes des monstres est qu'il soit neutralisé par ses compagnons. Quand un personnage est *attiré*, il est toujours considéré *surpris de face* pour la première attaque ; c'est-à-dire que la sirène a un bonus de +4 à l'attaque et de +5 aux dommages. C'est redoutable.

On supposera pour ce scénario que toutes les sirènes rencontrées présentent des illusions de filles. En conséquence, les personnages féminins n'auront pas quant à elles à jouer de jet de VOLONTE pour résister aux chants. Elles seront censées y résister automatiquement. Elles devront toujours jouer leur JR r%, mais qu'il échoue ou réussisse, cela n'aura pas grande importance. Rappelons qu'un JR r% réussi fait dépenser un point de rêve.

Le nombre de sirènes rencontrées est laissé à l'appréciation du Gardien des Rêves. Mais il est recommandé qu'il n'y ait parmi elles qu'une seule « belle rouquine ». Noter enfin qu'on ne peut se rendre compte, par définition, qu'il s'agit d'une rouquine, que si l'on a manqué son JR r%.

CONCLUSION

Les voyageurs sont maintenant en possession d'yeux de sirènes *rouquines* prélevées sur les créatures agonisantes tandis que le signe des Epées est en gloire. Il ne leur reste plus qu'à accomplir pas à pas les étapes de la recette du précipité de Tétragone, puis de celle de l'Elixir. Pour cela, ils doivent d'abord retourner à la tour du *Draconic*, car il est peu probable qu'ils possèdent ailleurs un laboratoire d'alchimie. Les yeux devront être mis à macérer dans l'Ortival Noir au plus tard 4 jours après avoir été prélevés. Cela leur laisse théoriquement une marge suffisante.

Comme on l'a vu dans la recette, deux

yeux de sirène rouquine permettent d'obtenir une demi-pinte de précipité. Or il n'en faut qu'un quart de pinte dans la recette de l'élixir. Cela veut dire que si l'élixir échoue, il restera toujours une dose de précipité pour recommencer. Si le deuxième essai échoue à son tour, il faudra retourner à la chasse aux sirènes.

L'élixir obtenu peut être fractionné en 4 doses. Dans le meilleur des cas, en utilisant tout le précipité et en réussissant l'élixir deux fois de suite, on peut donc obtenir 8 doses.

Il n'est pas du tout évident que le précipité ni l'élixir réussissent du premier coup. Car si les distillations, mélanges et dessications sont assez simples à obtenir, les températures de chauffe posent un réel problème. Il suffit qu'une seule soit mal évaluée pour que tout échoue.

Effet de l'élixir

L'effet n'est pas automatique, mais possède un bon pourcentage de chances. Il

est inutile de boire plusieurs doses à la fois, l'effet n'est pas cumulatif. Dès qu'une dose est ingérée, jouer un jet de points actuels de rêve avec un ajustement *positif* équivalent à la qualité de l'herbe de Lune utilisée dans la recette (celle de Stronk Akornas était de qualité 7). Si le jet *réussit*, l'élixir fait effet ; s'il échoue, rien ne se passe. Ni échecs totaux ni réussites particulières ne sont ici applicables, mais quelles que soient les chances, un résultat de 00 est toujours un échec.

Si l'élixir fait effet, le buveur tombe endormi d'un sommeil magique qui dure un nombre de minutes égal à la qualité de l'herbe de Lune multipliée par le F.T.CONST du buveur. Pendant ce temps :

— s'il n'était pas haut-révante, il le devient, c'est-à-dire qu'il obtient l'équivalent de la Tête de Dragon *don de Haut-Rêve*. Le joueur doit se munir d'une carte des TMR et y positionner son demi-rêve. Ce n'est pas encore un « vrai » magicien, mais il peut maintenant le devenir à force d'études. Il devient capable de comprendre le draconic si on le lui enseigne.

En attendant, il peut toujours se balader dans les TMR pour faire connaissance. Noter que pour vaincre les rencontres, l'utilisation du draconic en guise de compétence est facultative. Heureusement pour le néophyte qui a -11 partout.

— s'il était haut-révante, il le demeure ; mais sa carte des TMR est entièrement nettoyée. En termes pratiques, cela veut dire que toutes les mises en réserves sont annulées, y compris les échecs totaux, sans aucune conséquence. Tous les Souffles et Queues de Dragon faisant effet dans les TMR sont également annulés (Pèlerinage, Fermeture des cités, Périples, Débordement, etc...) Les autres Souffles et Queues, ceux qui n'ont pas de rapport avec les TMR, demeurent inchangés. Toutes les Têtes, qu'elles aient ou non un rapport avec les TMR, demeurent.

Les bonus/malus au lancer de sorts de chaque case spécifique demeurent également intouchés.

Un élixir hautement appréciable, comme on le voit. Stronk Akornas était vraiment un haut-révante malchanceux...



REGLES OPTIONNELLES

DORMIR OU VEILLER

Les pertes d'*Endurance* traduisent davantage les chocs dus aux coups et blessures que la fatigue proprement dite, les personnages sont souvent amenés à se poser la question : « Ai-je réellement sommeil et besoin de dormir ? » En ce qui concerne les haut-révants, la question est encore plus pressante. Ces personnages ont toujours besoin de récupérer des points de rêve, et sont donc toujours prêts à dormir, qu'ils aient sommeil ou non. Les règles suivantes ont pour objet de répondre à ces questions avec précision. (Noter qu'elles sont spécifiques à l'univers de *Rêve de Dragon* et sembleraient arbitraires ailleurs.)

Oniros (le rêve) descend et remonte alternativement le Fleuve de l'Oubli. Le jour, il le descend vers Hypnos, l'embouchure, et c'est la Voie de l'Oubli. C'est-à-dire, pour les personnages, l'oubli des rêves, de l'archétype, de la signification globale du rêve des Dragons. Les personnages se singularisent, acquièrent un *moi*, et peuvent donc agir. La nuit, Oniros remonte le Fleuve vers Narcos, la source, et c'est la Voie du Souvenir.

C'est-à-dire le souvenir de tous les rêves, de l'archétype, de la signification globale du rêve des Dragons. Pour parvenir à cela, ils doivent dormir. C'est la raison, entre autres, pour laquelle les points de stress ne peuvent être transformés que par le sommeil nocturne. En résumé, le jour est la période de l'*action* et la nuit celle du rêve, autrement dit du *sommeil*.

Cela ne veut pas dire que le sommeil et le rêve soient impossibles le jour, ni la veille la nuit. Cela veut surtout dire qu'il est plus difficile de dormir le jour et très facile de dormir la nuit. D'où ces règles précises :

Durant le jour

De l'heure de la Sirène, incluse, à l'heure des Epées, incluse, le sommeil est impossible si l'*Endurance* est à fond ou s'il manque moins que F.R.CONST points d'*Endurance*. Pour s'endormir le jour, il faut avoir au moins une heure à récupérer, autrement dit avoir perdu au minimum F.R.CONST points d'*Endu-*

rance. Le nombre actuel de points de rêve, qu'il soit faible ou élevé, ne joue aucun rôle sur le besoin de sommeil, seule compte l'*Endurance* perdue. (Sauf bien entendu le cas de rêve actuel tombé à zéro, qui oblige à dormir tant qu'au moins un point de rêve n'est pas récupéré, de même que tous les autres cas de « sommeil magique » : sort de sommeil, potion enchantée faisant effet, Tête de Dragon de sommeil programmable, etc.)

Durant la nuit

De l'heure du Serpent, incluse, à l'heure du Château Dormant, incluse, le sommeil est toujours possible, voire obligatoire, même si l'*Endurance* est à fond. La nuit appelle au rêve, donc au sommeil. Il est possible de dormir (et rêver) une nuit entière, même si l'on était à fond d'*Endurance* dès l'heure du Serpent. La nuit est l'amie des hauts-révants.

Mais parallèlement, il est très difficile de résister au sommeil la nuit. Si le calme et le silence règnent autour de soi, si l'on n'a aucune activité physique, si la seule activité est intellectuelle (s'apaiser sur la lecture d'un parchemin par exemple), il faut réussir un jet de VOLONTE pour ne pas s'endormir. Ce jet est à -1 par F.R.CONST points d'*Endurance* perdus, chaque F.R.CONST entamé valant pour 1, et doit être tenté toutes les heures.

Naturellement, le sommeil nocturne ordinaire n'est pas magique, et il est toujours possible de se réveiller s'il survient quelque chose. Si on vous bouscule, le réveil est automatique. Le cas du *bruit* est par contre différent. Le Gardien des Rêves doit évaluer la force/proximité du bruit et la traduire sous forme d'ajustement, positif ou négatif, pour un jet d'OUÏE. Mais un second ajustement, toujours neutre ou négatif, devra s'ajouter à celui dû au bruit : celui dû à l'activité onirique présente des dormeurs. Plus un dormeur a une activité onirique intense, moins il est sensible au monde extérieur ; en revanche, moins il rêve, et plus il est proche du seul du réveil.

Pour évaluer ces conditions, les dormeurs doivent jouer un jet de *Points actuels* de rêve à zéro.

Echec normal ou total	0
Réussite normale ou significative	-2
Réussite particulière ou critique	-4

Les personnages qui rêvent dans les Hautes Terres du Rêve, c'est-à-dire à qui il manque des points de rêve et qui tentent d'en récupérer, ont par définition une activité onirique maximum, soit ajustement -4 automatique.

ENfin, comme pour la résistance au sommeil, ajouter un malus de -1 par F.R.CONST point d'*Endurance* manquant.

Aube et crépuscule

Les heures du Vaisseau et de la Lyre sont mixtes. On peut continuer à y dormir même si on est à fond d'*Endurance* ; on peut s'y réveiller sans problème. Mais on ne peut pas s'y endormir si on est à fond d'*Endurance*. (Noter la différence entre *s'endormir* et *continuer à dormir*.)

Pertes d'endurance

Chaque heure de marche normale fait perdre 1 point d'*Endurance*. De même une heure de travail physique non exténuant. (En cas de travail de force, le Gardien des Rêves peut décider que la perte d'*Endurance* est plus grande : 2, 3, voire 4 points ou plus ; de même en ce qui concerne une heure de marche forcée ou en conditions particulièrement difficiles.) Normalement, une heure de tour de garde, activité « passive », ne fait pas perdre d'*Endurance*.

Même chose la nuit, sauf que chaque heure de veille (de Serpent inclu à Château Dormant inclu) fait perdre en soi 1 point d'*Endurance*. Ainsi une heure de lecture la nuit coûte 2 Points d'*Endurance* : 1 Point pour le travail et 1 point pour le fait de



résister à l'appel de Narcos. Une heure de garde la nuit coûte 1 Point (0 + 1).

Exemple. Artighel a passé sa journée à éviter les Groins. Il a perdu 7 Points d'*Endurance* sur 20 (F.R.CONST = 4) ; et comme il ne sait pas où est Eïdé, son moral est à -2. Le soir, il établit un feu de camp et passe l'heure du Serpent à veiller. Il reperd 1 point d'*Endurance*. Au Poisson Acrobate, il commence à somnoler. Il joue un jet de VOLONTE (8) ajusté au nombre de fois F.R.CONST perdus, soit -2, et au moral (selon la règle usuelle), soit encore -2. 8 à -4 donne 24 % et avec un 46, il s'endort... Durant cette heure, il récupère son F.R.CONST, mais continue à dormir. Et c'est alors, début Araignée, que surgissent des Groins insomniaques. Moyennement discrets, l'ajustement de leur bruit est + 1... Artighel va-t-il se réveiller ? Testons d'abord son activité onirique. Il a 14 en *rêve* et avec un 12 réussit une brillante particulière (sans doute rêve-t-il de sa première rencontre avec Eïdé). Mais il aurait mieux valu qu'il ne rêve pas. L'ajustement de son jet d'OUÏE (8) va être calculé ainsi :

-4 pour l'activité onirique intense
 -1 pour F.R.CONST Points d'*Endurance* toujours manquant
 + 1 pour le bruit fait par les Groins
 total = 4

8 à -4 donne 24 % ; et avec un 51, Artighel est surpris durant son sommeil...

NOUVELLES QUEUES

Les tables suivantes remettent à jour les Queues et Souffles de Dragon. Comme la fois précédente (*Miroir* N° 3), les idées qui se sont révélées les moins bonnes ont été supprimées, d'autres font leur apparition, certaines fourchettes de probabilité ont été réévaluées. Les souffles durant généralement longtemps, ils ont spécialement été remis au point pour certes handicaper le haut-révant, mais sans produire à la longue un effet de lassitude dans le jeu de rôle. Les Tics & Idées Fixes, qui étaient auparavant des Souffles, sont devenus des Queues avec une durée beaucoup moins longue. Les Phobies ont été abandonnées comme difficilement jouable.

QUEUES DE DRAGON

Pour les non haut-révants, retirer les résultats inférieurs à 21.

01-05 Réinsertion aléatoire du demi-rêve dans les TMR.

05-10 Mauvaise rencontre en perspective. Tirer la prochaine rencontre sur la Table Spéciale de Rencontre.

11-20 Pélerinage. Avant de pouvoir à nouveau faire usage de la magie, y compris déclencher volontairement un sort mis en réserve, le haut-révant doit se rendre dans une certaine case des TMR déterminée aléatoirement. Un Passeur peut l'y téléporter, mais un Messager ne peut s'y rendre à sa place. Dès que la case est atteinte, le haut-révant est libre de pratiquer à nouveau la magie.

21-30 Souvenir obsessionnel de l'archétype. Les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement.

31-42 Désir Lancinant. Tirer 1d20 sur la Table des désirs lancinants.

43-54 Confusion. Tirer 1d20 sur la Table des Confusions.

55-56 Idée fixe. Tirer 1d20 sur la Table des idées fixes.

67-70 Insomnies. Pendant 1d7 jours à compter à partir du jour suivant, on ne peut dormir qu'une seule heure par nuit, et le sommeil est impossible durant le jour. Endurance et rêve ne peuvent être regagnés que dans ces limites.

71-74 Acétisme. Pendant 1d7 jours à compter à partir du jour suivant, ne pas manger de viande, ne boire que de l'eau, aucun rapport sexuel ni jouissance d'aucune sorte.

75-79 Désintoxication. Pendant 1d7 jours (comme précédemment), ne pas consommer d'herbe de Lune.

80-84 Dépouillement. Faire don de toute la monnaie actuellement possédée à la première personne inconnue rencontrée. En attendant se garder d'aucune dépense.

85-89 Couardise irraisonnée. A la prochaine occasion de combat, obligation de fuir, de se cacher ou de se rendre. Un haut-révant ne peut pas faire usage de magie sur l'ennemi.

90-94 Héroïsme forcené. A la prochaine occasion de

combat, obligation de charger en tête en corps à corps ou avec une arme de mêlée.

95-97 Coup de foudre fatal. On devient immédiatement amoureux fou de la première personne inconnue de sexe opposé et de même race rencontrée. Tant que satisfaction n'est pas obtenue, traiter comme un Désir Lancinant. Quand le moral a atteint -7, tenter chaque matin un jet de VOLONTE (ajusté au moral). Dès que le jet réussit, on peut se libérer de sa passion ; la queue est annulée et le moral peut commencer à remonter.

90-00 Haine fatale. On devient immédiatement haineux et jaloux envers la première personne inconnue de même sexe et de même race rencontrée. Traiter comme un Coup de foudre fatal. Satisfaction s'obtient en blessant gravement la personne ou en lui infligeant une cuisante humiliation publique.

TABLE SPECIALE DE RENCONTRE 1d7

1. Mangeur de Rêve 1d6 r
2. Mangeur de Rêve 2d6 r
3. Reflet d'Ancien Rêve 2d6 + 4 r
4. Tourbillon Blanc 2d6 + 4 r
5. Tourbillon Noir 2d8 + 4 r
6. Passeur Fou 2d8 r. Il emporte immédiatement le demi-rêve du magicien sur la plus proche case où il a un sort en réserve, l'obligeant à le déclencher. Peu importe la distance, même si elle excède les 2d8 r. A distances égales, choisir le haut de la carte en priorité et tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Si aucun sort n'est en réserve, le Passeur Fou emporte le demi-rêve dans une direction aléatoire à un nombre de cases équivalent à son nombre de points de rêve.

7. Tourbillon Rouge 2d8 r. Le Tourbillon Rouge est un *Tourbillon Vampire*. Chaque round où il n'est pas vaincu, il fait dériver de 4 cases, draine 2 points de rêve et 1 point de vie.

On peut se dérober devant ces rencontres suivant la règle normale.

DESIRS LANCINANTS 1d20

Tant que le désir n'est pas satisfait, traiter du point de vue du *moral* chaque situation heureuse comme neutre, neutre comme malheureuse, et malheureuse comme très malheureuse.

- 01** Désir de danser nu sous la pluie.
- 02** Désir de manger des fruits rouges.
- 03** Désir de manger du poisson.
- 04** Désir de manger des champignons.
- 05** Désir de faire une farce stupide à quelqu'un.
- 06** Désir d'entendre sonner les cloches.
- 07** Désir d'entendre jouer d'un instrument de musique : difficulté minimum 1d6 + 4.
- 08** Désir d'acheter quelque chose, sans marchander.
- 09** Désir de se plonger dans un cours d'eau, lac, étang, ou mer.
- 10** Désir d'escalade : 4d6 mètres et difficulté minimum 1d4-4.
- 11** Désir de vendre quelque chose, sans marchander.

- 12** Désir de se rouler dans la boue.
- 13** Désir de voler quelque chose.
- 14** Désir de briser un objet de verre ou de cristal.
- 15** Désir de se saouler. Degré minimum à atteindre : *pas frais*.
- 16** Désir de passer une nuit dans un lit super confortable.
- 17** Désir d'avoir très peur. Gagner au minimum 2 points de stress.
- 18** Masochisme. Désir de perdre en un seul round 3 Points d'endurance minimum.
- 19** Mégalomanie. Désir d'être acclamé par la foule. Minimum 10 personnes.
- 20** Erotisme. Désir de rapports sexuels.

IDEES FIXES 1d20

L'Idee fixe dure jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du jour suivant. Si passé ce délai, l'occasion de la manifester ne pas présentée, la Queue prend fin néanmoins. Si elle entre en contradiction avec une autre Queue de Dragon, retirer. Si on la refuse ou nie, on perd autant de points de vie que le Dragon avant de points de rêve.

- 01** Toujours hurler en parlant.
- 02** Toujours commencer une phrase par un gros mot.
- 03** Toujours marcher à quatre pattes.
- 04** Toujours marcher à reculons.
- 05** Refuser d'aller à pied. Faute d'être porté, on reste assis.
- 06** Toujours garder une main sur la tête.
- 07** Toujours garder les deux yeux fermés.
- 08** Pincer systématiquement les fesses des filles, de toutes celles rencontrées, connues ou inconnues, et ce au moins une fois par victime.
- 09** Injurier chaque nouvelle personne inconnue rencontrée.
- 10** Aller tout nu, sans aucun vêtement, ornement, arme, objet ni paquet d'aucune sorte.
- 11** Frapper ou sonner à chaque porte close rencontrée.
- 12** Toujours avoir une arme dégainée à la main.
- 13** Refuser systématiquement toute aide ou soin en cas de besoin ou de danger.
- 14** Boulimie. Manger au moins un point de SUST par heure.
- 15** Refuser de porter les yeux sur tout symbole écrit, quel qu'il soit.
- 16** Refuser d'aller sur une route, ou à proximité visible d'une route.
- 17** Ne répondre à aucune question.
- 18** Ne poser aucune question.
- 19** Refuser de se délester du moindre objet, pas même une pièce d'étain.
- 20** Refuser de monter dans les TMR. Pour un non-haut-rêvant, retirer.

CONFUSIONS 1d20

Comme les Idées fixes, les Confusions durent jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du lendemain. Si passé ce temps, aucune occasion de faire la confusion ne s'est présentée, la Queue prend fin néanmoins. La confusion n'est jamais automatique. Chaque fois que se présente l'occasion de confondre quelque chose avec autre chose, jouer un JR r%. S'il est réussi, on ne fait pas la confusion. Ce JR, spécial, ne fait pas perdre de point de rêve lorsqu'il réussit. Si le JR échoue, on fait la confusion ; et la bévue dure jusqu'à ce que ses conséquences soient *évidentes*. La confusion cesse alors automatiquement comme si le JR venait enfin de réussir. Mais tout doit être recommencé à l'occasion suivante.

Exemple. Eïdé confond les routes et les cours d'eau. Apercevant une route et manquant son JR, elle fait la confusion et refuse d'y aller. Mais Artighel l'entraîne de force. Mettant les pieds sur la route, elle se rend compte qu'elle ne se mouille pas. La conséquence est suffisamment évidente pour que cesse la confusion actuelle. Mais tout devra être recommencé au prochain chemin ou à la prochaine rivière. Comme la confusion n'est pas automatique, à cause du JR, le joueur ne peut pas faire le raisonnement qui consiste à dire : tous les cours d'eau

sont des routes, et réciproquement. (Il est évident que le JR est tiré par le Gardien des Rêves.)

Les 12 premières confusions sont réciproques : confondre x avec y et réciproquement. Les 8 dernières font confondre entre eux tous les éléments d'une même famille. L'appréciation de chaque bévue est laissée à l'appréciation du Gardien des Rêves.

confondre réciproquement :

- 01** La gauche avec la droite
- 02** L'argent avec l'étain
- 03** Les hommes avec les femmes
- 04** L'eau avec le vin
- 05** Les épées avec les arcs
- 06** Les fenêtres avec les portes
- 07** Les gemmes avec les pépins/noyaux de fruits
- 08** Les routes/chemins avec les cours d'eau
- 09** Les couteaux/dagues avec les cuillères
- 10** Le Nord avec le Sud
- 11** Les chaises/bancs avec les tables
- 12** Les branches mortes avec les serpents

confondre mutuellement toutes les sortes de :

- 13** Herbes
- 14** Volatiles
- 15** Animaux à pelage
- 16** Champignons
- 17** Symboles d'écriture
- 18** Etoiles
- 19** Notes & sons musicaux
- 20** Noms propres.

SOUFFLES DE DRAGON

Pour les non haut-révants, retirer tous les résultats inférieurs à 50.

RD jours : Quand un Souffle dure RD jours, le nombre de jours doit être déterminé de la même façon que le nombre de points d'un rêve de Dragon. Sur une base minimum de 7 points, on rajoute 1d8-1, et l'on recommence tant que le résultat donne 7. Dans tous les cas, bien que le Souffle commence à l'instant même, le nombre de jours n'est compté qu'à partir du lendemain ; et le Souffle dure jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du dernier jour.

01-02 Sommeil sans rêve. On ne rêve plus pendant une semaine (7 jours à compter du lendemain), pas même dans les Hautes Terres.

03-07 Mauvaises rencontres en perspective. Pendant RD jours, tirer toutes les rencontres sur la Table spéciale de rencontres.

08-12 Idem. Tant qu'il reste encore un sort, sortilège ou rituel, en réserve. Puis, dès que la carte est *libérée*, RD autres jours de mauvaises rencontres.

13-15 Périple des sanctuaires. Impossibilité d'accomplir aucune magie, sauf le déclenchement d'un sort préalablement mis en réserve, tant que le demi-rêve n'est pas allé se purifier dans chacun des 6 Sanctuaires. Un Passeur peut aider le magicien, mais un Messager ne peut y aller à sa place. La purification s'obtient en réussissant r à -3 (+ draconic). En cas d'échec, mêmes règles que pour vaincre le Fleuve.

16-19 Périple des nécropoles. Idem avec les 8 Nécropoles. La purification du demi-rêve s'obtient en réussissant r à -5 (+ draconic).

20-23 Fermeture des cités. Les 22 Cités ferment leurs portes au demi-rêve du magicien. Celui-ci ne peut plus les traverser ni y accomplir aucune magie, y compris déclencher un sort en réserve, tant qu'il ne les a pas conquises. La conquête d'une cité s'effectue en réussissant r à -9 (+ draconic) ; même règles que pour vaincre le Fleuve. Dès qu'une cité est conquise,

elle redevient une case normale. On n'est pas obligé de reconquérir toutes les cités ; on peut se contenter de quelques unes. Comme pour les cases de Fleuve, Lac ou Marais, un Tourbillon peut toujours emporter le demi-rêve *par dessus* une Cité, sans qu'il se passe quoi que ce soit. Mais si le Tourbillon l'y dépose, le magicien doit aussitôt tenter de la conquérir. Même chose avec un Passeur. Si le haut-rêvant y envoie un Messager à sa place, c'est ce dernier qui devra tenter de la conquérir avec son propre rêve (comme pour le Fleuve).

24-26 Débordement. Une case des TMR à déterminer aléatoirement devra dorénavant être vaincue à chaque fois. Comme si elle était une case de Fleuve. Cette situation est définitive. La case conserve par ailleurs toute son identité pour le lancer des sorts. (Retirer si le hasard désigne une case de Fleuve, Lac ou Marais.)

27-31 Impraticabilité des ponts. Pendant 1 mois (28 jours), les Ponts doivent être vaincus comme s'ils étaient des cases de Fleuve. Ils conservent néanmoins leur identité pour le lancer des sorts.

32-36 Désorientation. Pendant RD jours, le haut-rêvant ne peut retrouver le chemin d'un certain type de case sur la carte. Pratiquement, le type de case en question n'existe plus pour lui. Si son demi-rêve entre dans l'une de ces cases, considérer le fait comme une *sortie de la carte* et réinsérer le demi-rêve aléatoirement. (Les sorts en réserve sur ces cases ne sont pas annulés ; ils redeviennent disponibles dès que les cases réapparaissent. Tirer le genre de case sur la table des TMR. (S'il s'agit d'une Cité, d'un Sanctuaire ou d'une Nécropole, il faut attendre qu'elles réapparaissent en cas de Périple ou de Fermeture.)

37-41 Double résistance du Fleuve. Pendant 1 mois (28 jours), toute case de Fleuve, Lac ou Marais doit être consécutivement vaincue deux fois. Si la seconde fois échoue, le demi-rêve redescend et il faut recommencer au début.

42-46 Confusion draconique. Perte de la connaissance d'un sort, sortilège ou rituel, à déterminer aléatoirement. Le haut-rêvant peut le ré-apprendre s'il en possède le parchemin, mais il en perd tous les bonus dus à l'usage.

47-49 Grave confusion draconique. Idem, mais en plus le haut-rêvant perd un niveau dans l'une des 4 voies de draconic, à déterminer aléatoirement.

50-59 Epuisement. Pendant RD jours, toutes les pertes d'Endurance dues à la fatigue sont doublées. Chaque heure de

marche coûte ainsi 2 Points, de même que chaque case de déplacement dans les TMR ; chaque heure de veille coûte en soi 2 points ; chaque heure de travail 2 points, etc. Seules les pertes dues aux coups et blessures ne sont pas doublées.

60-69 Perte dans les caractéristiques. La perte est de 1d7 points et dure RD jours. Au bout de ce délai, jouer un jet de la caractéristique concernée (originelle) avec une difficulté égale au nombre de points perdus. Réussite : la caractéristique remonte à sa hauteur originelle ; échec : elle remonte à sa hauteur originelle moins 1 point, lequel est définitivement perdu. Déterminer la caractéristique concernée sur la table ci-après avec 1d12.

- 1 Apparence
- 2 Constitution
- 3 Force
- 4 Agilité
- 5 Dextérité
- 6 Vue
- 7 Ouïe
- 8 Odorat
- 9 Volonté
- 10 Empathie
- 11 Rêve
- 12 Eloquence

70-74 Vieillesse instantané de 1d7 ans. Jouer un jet de CONSTITUTION ajusté négativement au nombre d'années perdues. En cas d'échec, perte d'un point en CONSTITUTION.

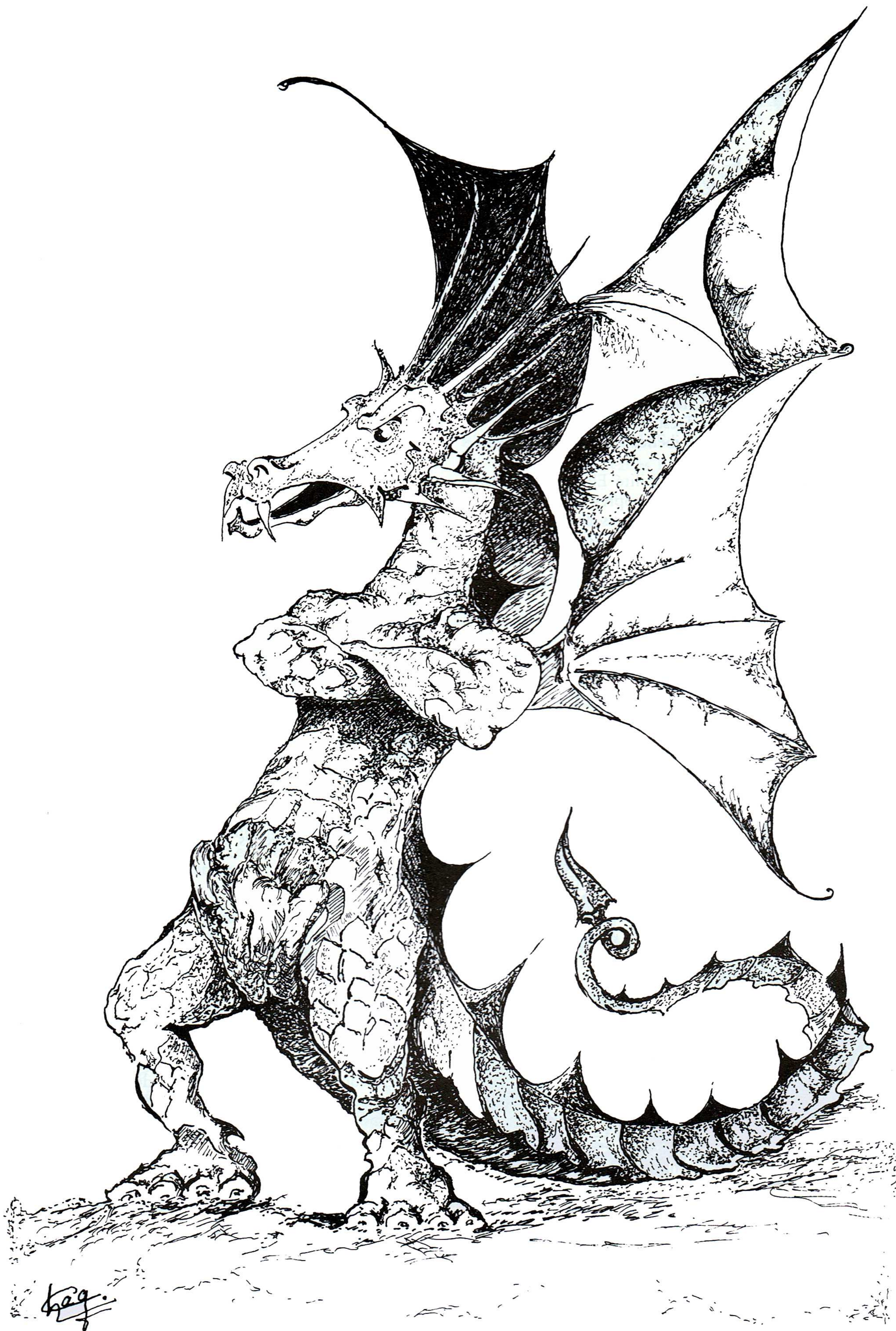
75-77 Non-combativité. Perte de 1 niveau dans une compétence de combat, à déterminer aléatoirement.

78-80 Je-m'en-foutisme. Perte de 1 Niveau dans une compétence déterminée aléatoirement, autre qu'une compétence de combat ou qu'une connaissance.

81-83 Paresse intellectuelle. Perte de 1 niveau dans une connaissance, à déterminer aléatoirement.

84-00 Queue de Dragon perpétuelle. Le personnage est atteint de RD Queues de Dragon, non pas simultanément, mais l'une après l'autre. Dès que la première prend fin, en tirer une autre ; et ainsi de suite jusqu'à ce que les RD Queues aient été appliquées.





AU BONHEUR DES ZYGLUTES

N° 2

où les voyageurs visitent la cité de Glumeln et sont engagés pour retrouver mademoiselle Dorothea, la zyglute favorite du baron Plénophe. Mais que cache la cité de Glumeln avec son Trou de la Corne et son étrange quartier du Mal-Rêve ? Quel rôle joue Zaïella, la Grande Zyglutière ? Peut-on faire confiance à Alkofriblast et à sa corde magique ? Et une fois la zyglute retrouvée, les problèmes seront-ils pour autant terminés ?

REGLES OPTIONNELLES :

Botanique. La Bombarde, la Corne de Rêve, la Floume, la Mièpe, le Harrique, la Trésure.

Zoologie. Les Freuilles, la Libelle, le Flambe, la Pieuvre Géante.

Nouveaux sorts. Zone d'Invisibilité Élémentale, Secret des Ponts, Annulation de ses Propres Sorts, Elargissement de Zone, Permanence des Sorts de Zone, Invocation des Corbeaux de Dawell, Grande Ecaille de Narcos : Puits de rêve.

Précisions sur les règles. Moral, Chance, Expérience, Poison du sort Zone de Fumées Empoisonnées.

Terres Médiannes du Rêve. Précisions et table pour tirage aléatoire des cases de la carte.

Et un poster en couleur de Raswigorazaseltz.

LE CIDRE DE NARHUIT

N° 1

où les voyageurs sont hantés par le désir de retrouver la saveur d'un cidre exquis et se rendent à la Cité du Grand Pressoir. Mais que dissimulent les funérailles du Grand Neveu ? Quel sera le règne de Nitouche, son héritière ? Quel rôle joue Tcheeza, la Grande Nièce Grand-Mère ? De fausse légende en fausse légende, les voyageurs découvriront-ils le secret de la Liqueur de Perennité ?

REGLES OPTIONNELLES : Discretion, Se cacher, Pick-pocket.

Le numéro contient en outre les errata aux livres de règles et un poster en couleur de Narhuitlалashlishtom.

LES LARMES D'ASHANI

N° 3

où les voyageurs découvrent les lois et coutumes de Miark, la cité des chats chanteurs. Les personnages deviendront-ils eux-mêmes Sacrés Chanteurs et remporteront-ils le concours de chant de pleine lune ? Découvriront-ils la légende d'Ashanishadishade et remonteront-ils le cours de l'Yeupe, la rivière de sel, à la recherche des fabuleuses larmes-gemmes ? Qu'y a-t-il à la source de la rivière ?

LE MONDE DE REVE DE DRAGON, un long article qui dévoile les particularités du rêve et du monde onirique, avec une GRANDE CARTE DU MONDE en pages centrales.

Nouveaux sorts. Invocation des Kanaillous, Invocation d'une Vierge d'Olis, Invocation des Coursiers de psark, Grand Iris d'Hypnos.

Règles optionnelles : Force & Taille, Course, nouvelles Queues de Dragon, nouveaux Souffles de Dragon.

Et un poster en couleur d'Ashanishadishade.

LA CITE DES 13 PLAISIRS

N° 8

où les voyageurs découvrent Spasme, la cité des Treize Plaisirs, où le meurtre sur la voie publique n'est pas considéré comme un crime s'il a lieu de nuit... Un recueil d'aventures en ville. Sang de Spasme, Vieux Jeu de Spasme, Caveau Parfait, les voyageurs auront-ils le cran de goûter tous ces plaisirs jusqu'au bout ?...

REGLES OPTIONNELLES : Création & Artisanat
MAGIE : Voie de Narcos, Grandes Ecailles de Narcos

LE SACRÉ PINCEAU A BARBE

N° 4

où les voyageurs peuvent sauver la vie d'un voyageur poursuivi par les gardes de la cité de Balène et l'accompagner dans sa quête. Le voyageur a-t-il réellement volé le manche du Sacré Pinceau à Barbe ? Et dans ce cas, pourquoi a-t-il négligé le plat et le miroir ? Les voyageurs réussiront-ils à déjouer le piège de sa vengeance posthume ?

PERSONNAGES JOUEURS NON HUMAINS, comment créer et jouer des Gnômes, des Ogres ou des Cyans.

Règles optionnelles : Mêlée, Corps à Corps, Finesse ou Efficacité, Recul sous le Choc, Désarmement, Esquive Acrobatique, Nouvelle Table de Maladresses, Fatigue, Ethylisme.

Nouvelles compétences. Survie en Extérieur, Bricolage, Dessin, Cuisine. Liste aléatoire des compétences.

Rêve et Magie. Mise en réserve des rituels, Magie entre deux Rêves, Explosion de Rêve, Enchantement des fluides, nouvelles Têtes de Dragon, le Gris Rêve.

L'EMPIRE DU ROI JOUEUR

où les voyageurs se retrouvent dans un monde fermé et sont contraints de jouer aux jeux obligatoires. Un monde féroce où la cruauté s'accompagne hypocritement de gaieté. Les voyageurs s'y acclimateront-ils ou chercheront-ils à fuir bien que la fuite soit apparemment impossible ? Découvriront-ils le secret du Gai-Ministre et du palais du roi Joueur ? S'allieront-ils avec Evanana, la Perdante ennemie publique N° 1, pour percer le secret musical qui leur permettra d'anéantir le cauchemar ? (Scénario à déconseiller aux âmes sensibles.)

REGLES OPTIONNELLES : Musique, Airs & Chants Draconics, Jeu, Lire & Ecrire, Lecture Draconique, nouvelles créatures : les Fièrabras.

Nouvelles Feuilles de Personnage tenant compte des nouvelles compétences et des règles optionnelles de Fatigue, d'Ethylisme, etc.

N° 5

N° 6

L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS

où les voyageurs « ne sont pas sortis de l'auberge », au sens propre du terme. Quel crédit peut-on accorder à la Légende d'Enas Worh ? Ce dernier a-t-il réellement « creusé jusqu'à perte de rêve » ? Et dès lors, les voyageurs oseront-ils s'aventurer sur ses traces ? Un voyage initiatique au cœur du rêve.

REGLES OPTIONNELLES : Règles pratiques du *Gris Rêve*, Mauvaises Rencontres dans les TMR.

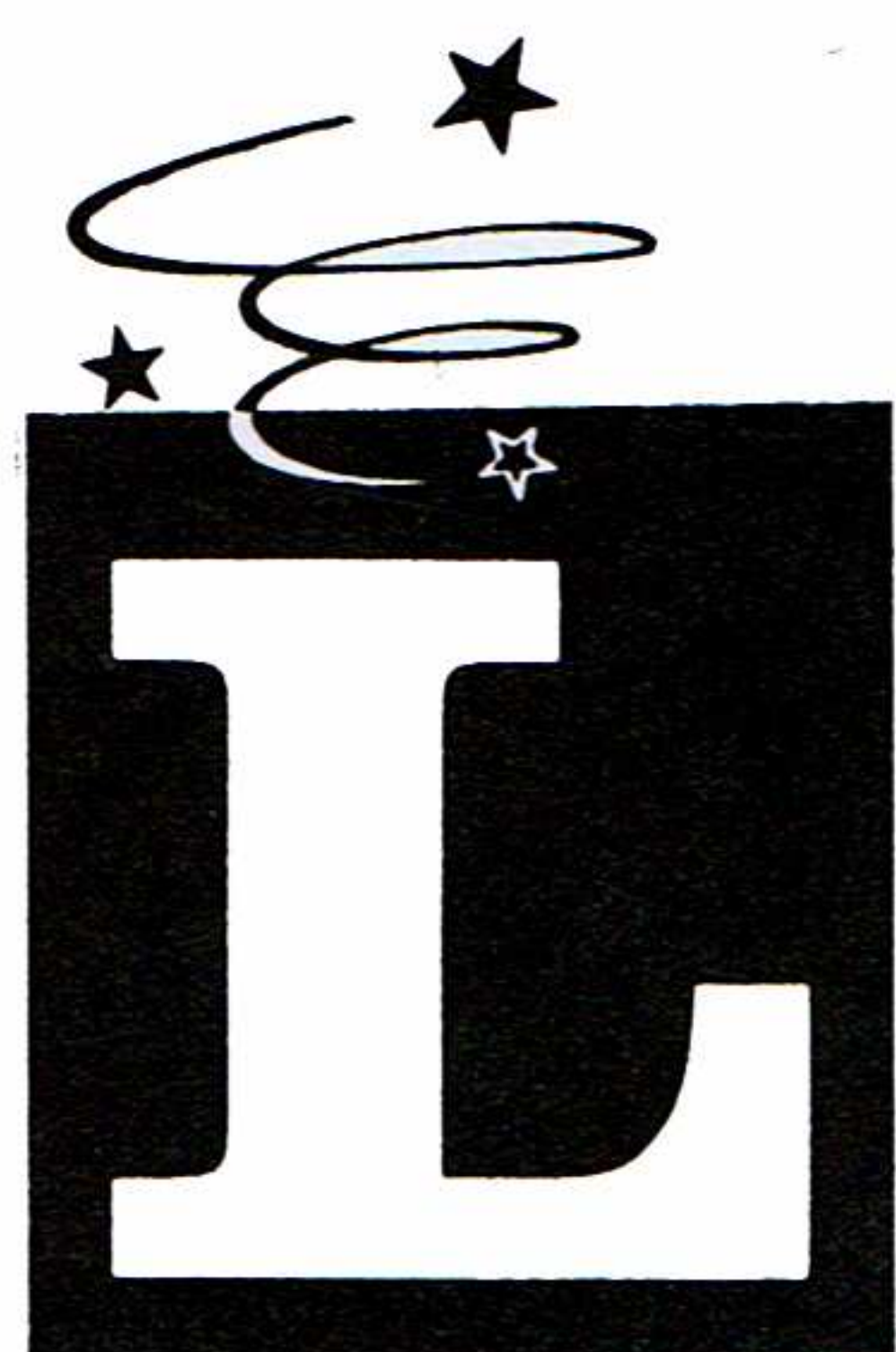
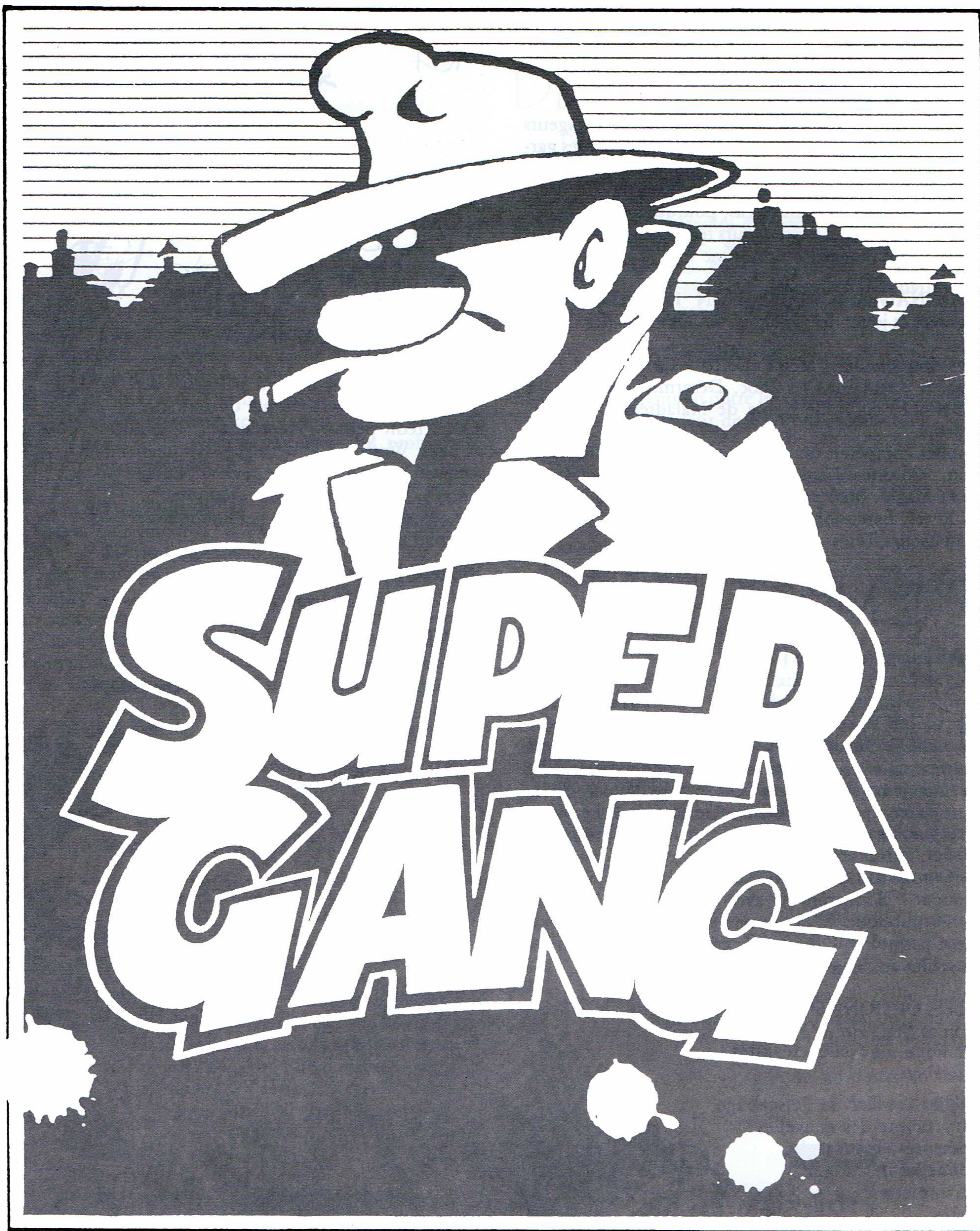
MAGIE : Par Thanatos, Contrôle des Entités de Cauche mar, Invocation des Entités de Cauchemar, Putrescence, Flétrissement, Peur Thanataire, Pierre de Ténèbres, Puanteur, Thanatoeil.

UN PARFUM D'ONIROSES

où les voyageurs découvrent la cité de Chandrapore et sont hantés par le souvenir du capiteux parfum des oniroses. Pour retrouver la source de ce parfum, oseront-ils se lancer sur la piste d'Algorifmus, un voyageur pas comme les autres ? Que découvriront-ils sur la pelouse où croît l'onirosier ? Un voyage à travers les rêves.

N° 7





Ludodélire

*un jour,
vous craquerez.*

357 magnum à flèches,
une arme de professionnel,
précise, silencieuse,
sans recul.

Votre gang.
métal injecté,
garanti un siècle.
On peut vous l'exterminer
en cinq minutes

Le tueur.
Plus deux au dés
en cas de duel.
Vous pouvez
l'envoyer seul
sur les coups pourris.

Le trafiquant.
Du vieux pneu
jusqu'aux diam's,
il revend
tout ce qu'il trouve.
Ne vous fiez pas
à sa tête d'ahuri.

La vamp.
Sur la même case
qu'un truand adverse,
elle l'envoite
pour trois tours,
et dispose
de tous ses pouvoirs.

La banque.
1 650 briques
en grosses coupures.
Les billets sentent
comme des vrais.

Le parcours.
A SuperGang
on ne tourne pas en rond :
bifurcations, tunnels,
égouts, et vous pouvez
traverser vos boutiques.

SuperGang, c'est ça.

La police.
Les rois du flag !
Efficace, rapides,
ils remplissent
votre casier judiciaire.
Jusqu'à 500 briques,
ils sont incorruptibles.
Qui les joue ?
tout le monde, bien sûr.

La règle.
Impitoyable et simple,
mais pleine de coups bas
entre les lignes.

Les cibles.
Elles vous représentent,
vous et vos adversaires.
Le tir a lieu
à quatre mètres,
l'un des partis en présence,
finira forcément en taule,
au cimetière ou à l'hosto.
A l'hosto, on peut
venir vous achever.

La ville. Rackettées,
braquées, achetées, piquées,
les boutiques en voient
de toutes les couleurs
Attention, les gérants
ont la gachette facile.

Le but du jeu ?
Etre le premier
à posséder tout un quartier.
Chaque boutique
coûte 50 ou 100 briques.
Seul problème : vous sortez
de prison sans un rond,
et les autres
ne vous laisseront pas faire.



Ludodélice

en vente partout