



DENIS GERFAUD

Un Rêve en Boldzarie

REVE DE DRAGON

Denis Gerfaud

UN REVE
EN BOLDZARIE

UN VOYAGE POUR
Reve de DRAGON

Texte
Couverture
Dessins
Plans
Frises
Maquette
Corrections
Production

Denis Gerfaud
Florence Magnin
Rolland Barthélémy
Cyrille Daujean
Franck Achar
Pierre Lejoyeux
Thierry Grandjean
Frédéric Weil



Un Rêve en Boldzarie

édition Juin 1994 ISBN 2 909934 - 09 - 8

RÊVE DE DRAGON est une marque déposée par Denis Gerfaud.



U

n Rêve en Boldzarie est un rêve, au sens littéral du terme, que font les personnages, un rêve dans le rêve. Le paradoxe (et l'intérêt) de l'histoire est que ces derniers n'ont évidemment pas conscience de rêver, tout se passe pour eux comme s'ils vivaient réellement l'aventure. Un autre paradoxe est que ce n'en est pas moins la réalité, puisque tout n'est finalement que rêve dans *Rêve de Dragon*. Noter tout de même que pour les joueurs et le vécu de leurs personnages, ces paradoxes n'existent pas ; ils ne les percevront éventuellement qu'à la fin, au «réveil». Pour le reste, ce voyage semble être une aventure comme une autre, débutant par la sortie d'une déchirure du rêve, couplée à l'amnésie caractéristique d'un gris rêve bien profond.

Ainsi les voyageurs se retrouvent-ils en Boldzarie au tout début de ce voyage. Décrite en détail, la Boldzarie est un petit royaume tranquille, pépère, où aucune aventure n'est susceptible d'arriver. L'étonnant de la chose est alors que les aventures ne cessent de surgir sous les pas des voyageurs, les amenant progressivement à penser que la Boldzarie n'est pas aussi simple qu'elle le paraît. Les érudits du royaume butent sur une période de leur histoire qu'ils appellent le Grand Oubli (correspondant à la fin du Second Âge). Ailleurs, on se souvient des cataclysmes qui ensanglantèrent cette funeste période ; en Boldzarie, on ne se souvient de rien ; et pourtant des traces de changements sont évidentes. La réalité est que les Dragons rêvent maintenant deux Boldzaries, la bonne, où le souvenir des horreurs a soigneusement été gommé, et la mauvaise, qui n'est justement constituée que de ces horreurs. Dévoiler un coin de ce mystère est le but à long terme de l'aventure. Quoique troublés par cette révélation, les érudits ne pourront que louer les voyageurs de leur découverte ; et ces derniers auront finalement droit aux plus grands honneurs.

Pratiquement, *Un Rêve en Boldzarie* est constitué de plusieurs épisodes indépendants, faisant néanmoins partie d'un tout et devant pour cette raison être joués dans l'ordre. L'existence de l'*autre* Boldzarie y est progressivement dévoilée, jusqu'à la confrontation finale, lorsque les voyageurs s'y rendent effectivement par un pont de blurêve.

Cependant, tout au long des épisodes, les voyageurs ne cessent de faire un même rêve, vague d'abord, puis de plus en plus net, rêve dans lequel ils se délassent aux bains publics de la capitale. Puis, au terme de l'aventure, quand la Boldzarie n'a plus rien à leur apprendre, ils font ce rêve une dernière fois, et constatent qu'ils sont réellement aux bains, que c'est *maintenant* la réalité, et que tout ce qu'ils viennent de vivre n'était qu'un rêve...

Lors, c'est dans ce rêve devenu réalité qu'ils sont amenés à rencontrer les érudits du royaume et à leur faire part de leur découverte, puis à être récompensés en conséquence. Le dernier paradoxe est naturellement que tous ces renseignements sur la Boldzarie, les personnages semblent n'avoir finalement fait que les rêver.



Prélude au Voyage

Comment mener l'aventure

Que le gardien des rêves ne s'effraie pas de cette histoire de rêve dans le rêve, c'est en fait beaucoup plus simple qu'il n'y paraît. L'aventure pourrait même être jouée sans cela, elle y perdrait toutefois en unité et en mystère, elle serait moins *Rêve de Dragon*. Mais si le gardien des rêves désire supprimer ce côté, il le peut. Les voyageurs arrivent alors en Boldzarie par une déchirure du rêve «normale», vivent les épisodes, puis une fois en Boldzarie II, y restent ou reviennent comme ils peuvent en Boldzarie I, et poursuivent le voyage à leur gré. Toutefois, il n'y a pas de fin véritable à l'histoire, aucune cohésion à l'ensemble. Dans cette optique, les rêves de bains publics n'ont aucune raison d'être et le gardien des rêves les supprime purement et simplement.

L'intérêt du rêve dans le rêve est de renforcer la structure de l'ensemble et d'apporter des motivations autant que des solutions. Dans cette optique, tout se passe comme si les voyageurs étaient déjà arrivés en Boldzarie depuis un certain temps, l'avaient déjà plus ou moins visitée, avaient fait des découvertes, puis avaient demandé audience pour les révéler. En préparation de ce rendez-vous, pour être plus présentables, ils se rendent aux bains, et là, dans la chaleur des thermes, s'assoupissent et rêvent... Ceci, naturellement, n'est découvert que tout à la fin, avec le paradoxe que les personnages n'ont aucun souvenir d'avoir *déjà* visité la Boldzarie, d'avoir demandé audience, ni de s'être rendus aux thermes. Comme si tout ceci avait été vécu dans un gris rêve des plus profonds. Leurs seuls souvenirs, c'est le rêve dont ils viennent apparemment de se réveiller et qui consti-

tue leurs seules véritables aventures en Boldzarie. Cette espèce de tour de passe-passe n'est qu'une façon différente, plus vécue, de présenter les déchirures, c'est-à-dire le passage d'un rêve à un autre.

Au tout début, lorsque les personnages semblent sortir d'une déchirure ainsi que du gris rêve, c'est pour se retrouver tout nus. Ni vêtements, ni armes, ni équipement. La raison d'un tel départ est de faire en sorte qu'ils aient impérativement besoin d'aide, qu'ils soient aussi vulnérables et démunis que des nouveau-nés. C'est alors toute la raison d'être du village de Sdarik que de leur apporter cette aide, une façon de montrer le côté *bon* de la Boldzarie, afin que le contraste avec l'autre Boldzarie soit encore plus grand. Sans ce point de départ, sans l'aide impérative dont ont besoin les voyageurs, rien ne se légitime plus.

Puis les voyageurs vont faire ces rêves, rêves de moiteur, de clapotis d'eau, de colonnes entrevues à travers les volutes de vapeur, rêves où ils sont toujours tout nus, leur laissant une profonde impression de *souvenir*. Ces rêves revenant périodiquement ne pourront qu'intriguer les joueurs, tissant ainsi un lien entre les épisodes. Que cela signifie-t-il ? Le fait qu'ils soient nus dans ces rêves aurait-il un rapport avec leur arrivée en Boldzarie ? Ce qu'ils ne découvriront qu'à la fin, c'est que ce qu'ils prenaient pour des rêves, étaient en réalité des instants de semi-réveil, comme de brèves fenêtres sur la réalité.

Finalement, le rêve dans le rêve sert à apporter une conclusion à une aventure qui se terminerait autrement en queue de poisson. Ayant conclu le dernier épisode, que vont faire les voyageurs ? Continuer

un voyage désormais improvisé par le gardien des rêves ? Le fait qu'ils changent alors de *réalité* leur force certes la main, mais permet de conclure de façon heureuse. D'une part, cela les pousse à révéler ce qu'ils ont découvert (rêvé), alors qu'il est peu probable qu'ils en aient autrement l'idée ; et d'autre part, lorsqu'ils sortent des bains, ils retrouvent au vestiaire tout leur équipement réel et personnel, c'est-à-dire non pas ce qu'on leur aura offert à Sdarik, mais ce qu'ils possédaient *avant* de commencer l'aventure. Ainsi tout finira dans le meilleur des rêves ; et les personnages ayant retrouvé des possessions qu'ils pouvaient penser à jamais perdues, pourront quitter la Boldzarie couverts d'honneurs autant que nantis d'une récompense.

Pour le gardien des rêves, *Un Rêve en Boldzarie* n'est donc pas plus difficile à mener qu'un autre voyage. Tout commence classiquement par une sortie de déchirure et de gris rêve. En ce qui concerne le total dénuement des personnages, le gardien des rêves n'a pas à fournir d'explication : c'est comme ça, et puis c'est tout. Pratiquement, troquer les feuilles d'équipement des personnages contre des feuilles vierges ; puis les conserver soigneusement pour pouvoir ultérieurement procéder à l'échange inverse. Jouer ensuite les épisodes, qui doivent normalement s'engrener à la suite des autres. Chacun fournit la description d'un rêve de bains. Le gardien des rêves se contente de décrire ces rêves au moment voulu en insistant uniquement sur le profond sentiment de réalité qu'ils laissent au rêveur, rien de plus, ni quête, souvenir d'archétype, ni rien de la sorte. Puis quand le gardien des rêves estime que les personnages sont allés le plus loin qu'ils pouvaient dans l'autre Boldzarie, il leur décrit le rêve une dernière fois. Pratiquement, en termes de jeu, il passe directement à la conclusion, au chapitre nommé *Le Dernier Rêve*. La marche à suivre est alors expliquée pas à pas.

Les dangers de l'autre Boldzarie sont en effet tels qu'il est possible que les voyageurs renoncent à aller jusqu'au bout de l'épisode qui s'y déroule, choisissent de retourner en bonne Boldzarie, ou plus tragiquement, se fassent tuer. Dans tous ces cas, le gardien des rêves saute immédiatement au chapitre *Le Dernier Rêve*.

Le dernier avantage du rêve dans le rêve est en effet que les personnages ne mourront mourir. Certes, on ne meurt jamais dans *Rêve de Dragon* puisque tout se passe comme si l'on se réveillait dans un autre rêve. C'est exactement ce qui se passe ici,

à la différence qu'au lieu de perdre tout le bénéfice des compétences acquises, comme dans une mort « normale », un personnage qui meurt dans cette aventure se retrouve directement « réveillé » dans les bains publics, sans rien changer à sa feuille de personnage. Il retrouvera même son équipement réel, tout comme les autres personnages. La seule restriction est qu'il cesse de jouer, en attendant que les autres aient terminé à leur tour. De fait, si tout le monde meurt ensemble, le problème ne se pose pas, tout le monde passant directement à la conclusion. Si par contre un personnage meurt dans l'un des premiers épisodes, il est à craindre que le joueur ait à se morfondre un bout de temps. Dans ce cas, le gardien des rêves peut lui faire jouer un personnage mineur, un PNJ devenu PJ pour quelque temps, un villageois s'étant lié d'amitié avec le groupe. Toutefois, à la conclusion, ce personnage ne se retrouvera pas dans les thermes, il sera resté *dans le rêve*, tandis que le joueur retrouvera son personnage initial. Pour cette raison, ne surtout pas faire « entrer » un nouveau personnage de joueur véritable.

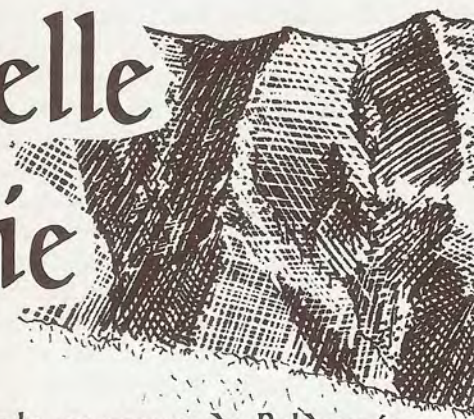
Mort ou pas, toute l'expérience acquise le demeurera, y compris le bénéfice des lectures draconiques. Seul l'équipement acquis au cours de l'aventure aura disparu, inconvénient négligeable puisqu'un tel équipement sera en principe loin de valoir ce que les personnages avaient avant de commencer. Sauf à la conclusion, aucun enrichissement matériel n'est prévu en Boldzarie.

Les voyageurs

Un Rêve en Boldzarie peut être joué par un groupe standard de 4 à 6 voyageurs, débutants ou expérimentés. Si les personnages sont totalement débutants, c'est-à-dire viennent d'être créés, la disparition de leur équipement les chagrinerait sans doute moins que s'ils ont déjà vécu des aventures et sont riches. S'ils viennent de sortir du *Secret de Muringhen*, nantis de plusieurs dizaines de pièces d'or, ils peuvent même penser que c'est un procédé sommaire pour les alléger. Ils devraient avoir un peu plus confiance dans le rêve des Dragons, et de toute façon, leur soulagement n'en sera que plus grand à la fin.

Il est enfin conseillé qu'il y ait un certain nombre de haut-révants, puisque la promesse de nombreux signes draconiques est le principal appât qui doit les pousser dans l'autre Boldzarie.

1. L'Eternelle Boldzarie



Où l'on fait connaissance avec le royaume de Boldzarie, sa géographie, son histoire, son organisation et ses lois, ses fêtes et ses plaisirs, ainsi qu'avec l'essentiel de l'esprit boldzar : placidité et simplicité allant de paire avec fermeté et sévérité. Ce premier chapitre, purement descriptif, est destiné à préparer l'arrivée des voyageurs et à permettre au gardien des rêves d'improviser d'autres directions de voyage que celles prévues dans les chapitres suivants.



Le Pays

La Boldzarie décrite dans ce chapitre est celle où les voyageurs commencent leur aventure et qu'ils parcourent au début de ce voyage. Comme on l'a vu dans l'introduction, il existe une autre Boldzarie, comme un sombre reflet de la première. Cette autre Boldzarie, est décrite au chapitre 7. Ce chapitre se limite à la première, à la bonne Boldzarie, ci-après considérée comme unique du point de vue de sa description.

La Boldzarie est un pays de dimensions relativement modestes, s'étirant sur environ 400 kilomètres du nord au sud, et ne dépassant pas 100 kilomètres dans sa plus grande largeur. Pays fermé, le royaume est délimité par quatre frontières naturelles : des montagnes au nord et au nord-est ainsi qu'au sud et au sud-est, et deux vastes forêts à l'est et à l'ouest. Ainsi protégé, il a pu développer une histoire tranquille au fil des siècles. Cet aspect, dû à sa géographie privilégiée, est important pour bien comprendre la mentalité de ses habitants, ne demandant qu'à jouir en toute tranquillité de la beauté de leur

pays, de leur richesse, de leurs coutumes ancestrales, en un mot de tout ce qui fait d'eux ce qu'ils sont, c'est-à-dire et avant tout des *Boldzars*.

Richement dotée de terres fertiles, la Boldzarie est essentiellement agricole, irriguée par son grand fleuve, la Boldzara, à laquelle viennent se joindre de nombreux petits cours d'eau, affluents non mentionnés sur la carte. De fait, le pays présente la forme d'une cuvette dont les montagnes figurent les bords relevés, de même que les escarpements où s'étagent les grandes forêts. Le centre et point de convergence des eaux est le lac Boldzar sur la rive duquel est bâtie Svobodan, la capitale. Le royaume comprend trois grandes régions : le Novarim, au nord de la Boldzara, le Svoboda, immédiatement au sud du lac Boldzar, et le Zavarim, au sud, entre la forêt de Sbot et la chaîne des Gigantes. Un réseau de routes bien entretenues permet de se rendre rapidement d'une ville à l'autre, facilitant le commerce et les échanges. Ainsi le bon Boldzar peut-il s'endormir sur ses deux oreilles.



Bien calé près du feu, la pipe à la bouche et son chat sur les genoux, il se conforte à l'idée que disette et pénurie sont bien improbables et que demain sera toujours semblable à hier, comme il se doit, en toute éternité boldzare.

Note. Seuls les grands axes routiers desservant les principales agglomérations sont représentés sur la carte. De même, seuls sont représentés les villages mentionnés dans les épisodes. Le chemin de Sdarik à Klum ne figure sur la carte que parce que c'est la voie qu'emprunteront les voyageurs au tout début de ce voyage. De même qu'il existe de nombreux autres petits villages, il existe quantité d'autres chemins secondaires. C'est au gardien des rêves d'en dresser la carte plus précise dans l'éventualité que les personnages dirigerait leur pas ailleurs que prévu.

Le climat

Le climat de la Boldzarie est typiquement continental, c'est-à-dire très chaud l'été et très froid l'hiver. Le mois de la Couronne est le plus beau de tous, avec des journées de chaleur sans excès et des nuits douces. Le mois du Dragon est celui de la canicule (plus de 30° à l'ombre) et des orages. Ces derniers, pouvant atteindre une violence

extrême, rendent les montagnes particulièrement périlleuses. Epées est le mois de la sécheresse, aussi chaud que Dragon, s'accompagnant du *stom*. Est ainsi nommé un double vent, provenant simultanément des Montagnes Rouges et des Gigantes et convergeant vers le lac Boldzar. Sorte de tramontane, chaud et desséchant, le *stom* souffle parfois des journées entières sans interruption, avec des rafales dépassant 100 km/h. Des vagues énormes naissent alors sur le lac Boldzar, secoué de tourbillons, comme pris d'ébullition. Lyre voit venir les premières pluies ; et dès le début de Serpent, la température chute brusquement avec des gelées blanches au petit matin. Les premières neiges arrivent au début de Poisson Acrobatte ; et tout le reste de l'hiver, Araignée, Roseau, Château Dormant, la Boldzarie s'enfouit sous la neige. Les nuits sont atrocement froides et -20° dans la journée est une température courante. De fait, la Boldzarie hiberne. Seuls les grands axes routiers sont suffisamment déblayés pour permettre des communications en traîneau. Leurs greniers bien remplis, leurs bûchers regarnis, les Boldzars ne mettent quasiment pas le nez dehors. Vaisseau annonce la débâcle, tout en restant frais et pluvieux. Au mois de la Sirène, toute la neige a disparu et

c'est le mois de la verte Boldzarie. Faucon est le mois des fleurs et de la Boldzarie bigarrée de couleurs. Et puis revient le plus beau mois de l'année. Ainsi va le temps au pays des Boldzars, cycle immuable, aussi régulier que le ronronnement du chat à demi caché sous les géraniums du balcon, qui se prélassa au doux soleil de Couronne.

Les montagnes

Le rôle des montagnes boldzares est de servir de frontières naturelles. Les trois chaînes sont assez comparables aux Alpes tant par leur aspect que leur flore et leur faune.

Les Montagnes Rouges. D'altitude moyenne (4000 m), les Montagnes Rouges isolent la Boldzarie de la Rombaldie, située plus au nord. Une seule route permet de rallier Noscara, capitale de la Rombaldie, passant par le col de Noviek. Est-il utile de dire que les Boldzars aiment peu les Rombalds ? Pour le Boldzar moyen, Rombald est synonyme de querelleur, de menteur et de voleur. (Noter qu'inversement le Boldzar est considéré avare et borné.) Pays de collines vinicoles au sud, puis de vastes marécages au nord, la Rombaldie est comparativement moins peuplée que sa voisine. Les échanges commerciaux consistent principalement en l'exportation de céréales et en l'importation de vin. Rares sont en effet les vignobles boldzars et de piètre qualité.

Les Gigantes. Comme leur nom le laisse supposer, les Gigantes culminent à une altitude impressionnante (plus de 7000 m). Dans leurs contreforts accessibles, qui sont déjà de belles montagnes, le murus et le faux murus poussent en abondance, de même que l'herbe de lune. Cette dernière, très demandée par les haut-révants de Svobodan, est le but de longues randonnées entreprises par nombre de jeunes gens des environs de Pavuk au mois de la Couronne. Gare cependant aux imprudents qui se risqueraient à affronter les Gigantes sous les orages de Dragon ! Les herboristes boldzars revendent l'herbe de lune au prix indiqué dans les règles, les cueilleurs la leur vendant à la moitié de ce prix.

Les monts de Goss. Moins élevés que les autres, les monts de Goss culminent à quelques 3000 m. Au sud se trouve le pays de Gossom, dont la cité principale, Gossomar, est accessible par le col de Zaviek. Si l'on se défie des Rombalds, on aime encore moins les Gossomites. Pays de

petites montagnes au nord puis de plaines débouchant sur la mer au sud, le pays de Gossom est commercial et cosmopolite. Constitué de baronnies féodales et de cités franches où l'esclavage est une pratique admise de même que la polygamie, il est aussi riche que la Boldzarie, quoique d'une richesse différente, orientée vers le luxe et les plaisirs. Pour les Boldzars, les Gossomites sont pervers, fourbes et dépravés. (Inversement, ils sont taxés de bégueules et de naïfs.) Les Boldzars y exportent la laine et le cuir du Zavarim, et en importent des produits de luxe (soierie, orfèvrerie), ainsi que du fer, dont leur pays est totalement démun.

Les forêts

Se faisant face, chacune d'un côté de la Boldzarie, la forêt de Sbot et la forêt Louve sont totalement inexplorées dans leur profondeur et aucune route ne les traverse. Très semblables par leur aspect, elles présentent le même chaos de roc et de végétation, alternant fondrières marécageuses et falaises à pic, gouffres et ravins, fougères ruisselantes et rochers desséchés de lichens, chênes aux racines noueuses et sapins accrochés aux pentes. L'hiver, lorsque la neige recouvre le sol et alourdit le poids des branches, elles sont un piège mortel. Uniquement connues sur leurs lisières pour la cueillette des champignons et la chasse, il semble que leur relief s'élève toujours davantage plus l'on s'enfonce vers leur coeur. Aboutissent-elles finalement à des montagnes, comme si Montagnes Rouges, Gigantes et monts de Goss se rejoignent pour entourer la Boldzarie d'un grand cercle de pierre ? Cette option est laissée au gardien des rêves dont les voyageurs désireraient tenter une exploration intensive.

Giboyeuses, les deux forêts abritent une rare variété d'animaux, bramarts, daims, chevreuils, grizzals, cornicochons, sanguinox, lycans, renards, klampins, lapins, plumards, noisots, crampes. (*Voir Livre III page 56.*)

La forêt Louve est surtout renommée pour ses bandes de lycans. Certains hivers rigoureux, des hordes entières sortent du couvert pour venir hurler aux abords des villages. Le paysan boldzar calfeutre un peu plus ses volets : dans un tel vacarme, on n'entendrait pas un chat miauler !

A l'ouest, la forêt de Sbot s'entoure d'un silence de glace aux premières chutes de neige. La légende boldzare veut qu'elle soit toujours hantée par les Ogres, êtres à la lai-

deur repoussante, amateurs de sang chaud et de chair d'enfant. Dans certains villages de lisière, comme Sdarik ou Lvof, on va même plus loin que parler de légende. Nombreux sont ceux qui vous affirmeront avoir vu, de leurs yeux vu, la silhouette d'un de ces monstrueux humanoïdes s'enfoncer silencieusement parmi les fourrés.

Les cours d'eau

Le point central de la Boldzarie, le plus bas en altitude, est le lac Boldzar. Tous les cours d'eau y convergent, y compris la Boldzara. Au nord du lac, en effet, le fleuve coule d'est en ouest en provenance de la forêt Louve, tandis qu'au sud il coule d'ouest en est en provenance de la forêt de Sbot. Des géographes scrupuleux pourraient prétendre qu'il s'agit en fait de deux cours d'eau différents qui viennent se jeter dans le lac — un point de vue défendable. Pour les Boldzars, cependant, le fleuve du nord du lac et celui du sud portent le même nom, et dans leur esprit, c'est le même, l'unique et éternelle Boldzara.

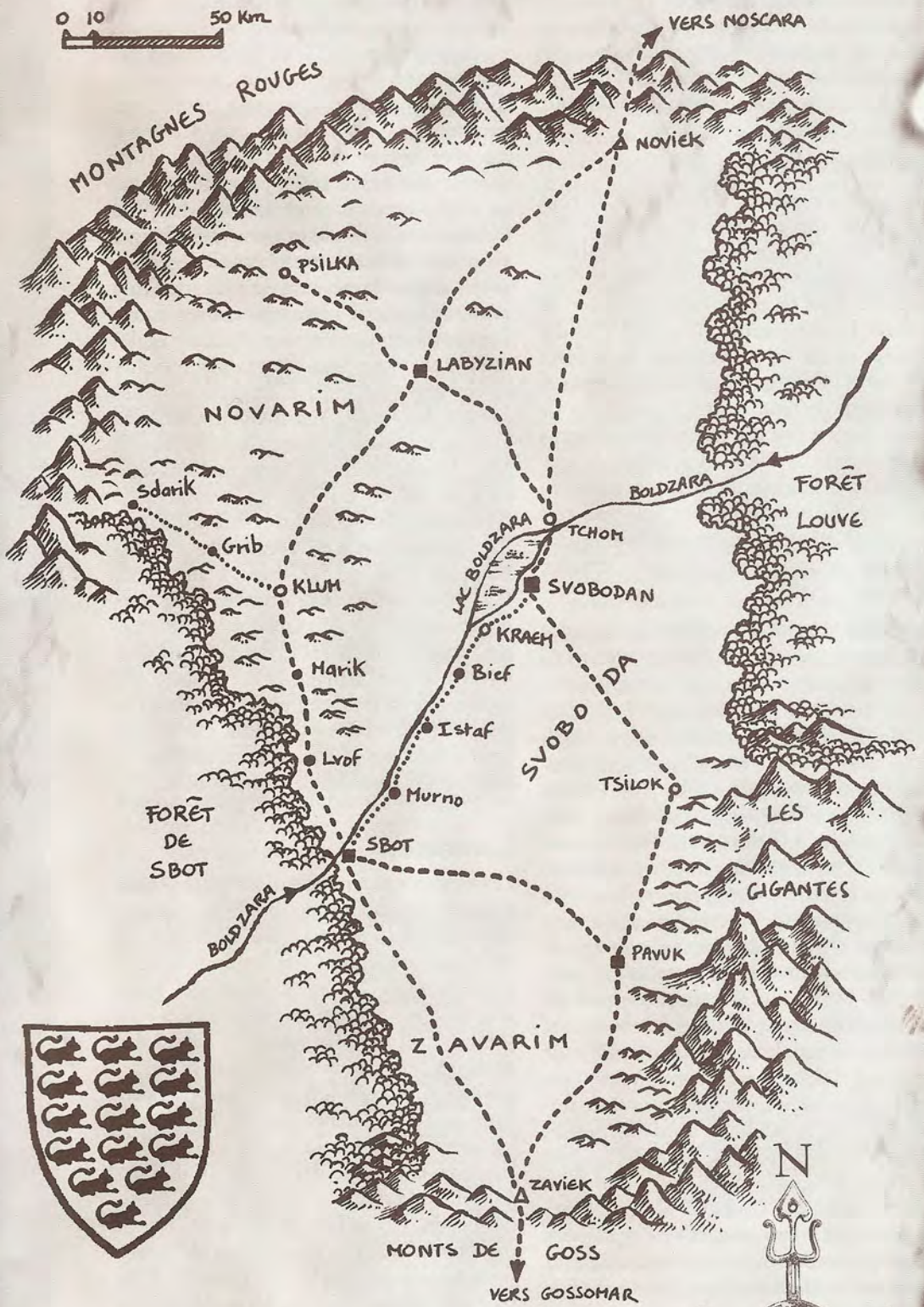
La Boldzara. Au sortir de ses forêts, la Boldzara fait une trentaine de mètres de large, avec des rives tantôt escarpées, tantôt basses et sablonneuses. Son cours est rapide, charriant toutes sortes de débris de la forêt, feuilles, branchages, qui viennent bientôt s'échouer sur les plages de ses berges. Plus elle se rapproche du lac, plus elle s'élargit. A Tchom, elle fait environ 300 m. Il n'y a pas de pont à cet endroit, mais un service de bacs pour traverser. Au sud, Sbot possède l'unique pont qui soit construit sur la Boldzara, un ouvrage de pierre datant des temps les plus anciens, long de 50 m, aux parapets sculptés de bas-reliefs de chats. A Bief, à l'embouchure de l'estuaire sud, le fleuve atteint 100 m de large. La Boldzara est poissonneuse (anguilles, saumuches, sardines blanches, frelins) et l'on y pêche à bord de petites barques presque rondes, les *tamis*, grées de trois longues voiles rectangulaires, étroites comme des rubans. Si la Boldzara est généreuse en poisson, elle est également très capricieuse, avec des crues subites et des courants aussi soudains qu'impétueux, sans parler des tempêtes du stom ; et il faut tout le savoir-faire des Boldzars pour manœuvrer les ronds tamis à petits coups de rames précis, dans le claquement des voiles rubans.

Le lac Boldzar. Majestueuse pièce d'eau, le lac Boldzar fait environ 40 km de long sur 10 km de large. Sa profondeur centrale est inconnue, et de fait, la tradi-

tion boldzare veut qu'il soit *sans fond*. Comment, sinon, expliquer qu'il ne déborde jamais quoique la Boldzara le remplisse sans cesse ? (Au gardien des rêves de choisir une explication si elle lui est vraiment nécessaire. Soit l'infiltration des eaux donne naissance à un autre cours d'eau, inconnu et souterrain ; soit l'eau excédentaire disparaît par une déchirure du rêve située au fond du lac.) Tout comme son fleuve, le lac présente un rivage varié : escarpements au pied desquels l'eau est tout de suite très profonde, berges en pentes douces, parfois marécageuses, anses, plages de sable ou de cailloux. On y pratique la pêche à bord des mêmes tamis. Des marchandises légères y circulent également, entassées sur de grands radeaux carrés grées de cinq à six hautes voiles rubans, les *snotis*. Aux meilleurs mois de l'année, les snotis poussent le trafic jusqu'à Sbot. Quand souffle le stom, toute navigation se retire du lac, les snotis sont démontés et les tamis halés loin sur le sec. Aucune maison n'est construite directement au bord du lac, mais à au moins 500 m en retrait, zone normalement hors d'atteinte des ras de marée. Après le mois des tempêtes, la majorité des pontons sont à reconstruire. L'hiver, le lac est gelé (de même que la Boldzara et ses affluents) et peut être traversé en traîneau. Les jeunes gens y font des glissades, emmitoufflés de fourrures et chaussés de patin de bois.

Les routes

Les routes figurent parmi les plus grands sujets de satisfaction des Boldzars, particulièrement fiers de leur tracé. Elles sont en effet non seulement pratiquées par eux-mêmes, mais par d'occasionnels marchands ou voyageurs gossomites ou rombalds. Il faut distinguer les routes des chemins (non mentionnés sur la carte, hormis de Sdarik à Klum). Les chemins sont en terre battue, parfois empierrés. Carrossables en été, ils le sont plus difficilement à la période des pluies, où ils s'engorgent de boue, de même qu'à la fonte des neiges. Les routes, en revanche (toutes mentionnées sur la carte), sont de larges voies pavées, comme les voies romaines, de six à sept mètres de large, bien adaptées au passage des voitures. Continuellement surveillées et patrouillées par des gardes montés, elles permettent des déplacements rapides et sûrs. Bourgs et villages les ponctuent à intervalles réguliers (tous les 20 à 30 km). Tous les villages possèdent une auberge, en sorte que trouver un logis pour la nuit ne pose aucun problème. Non seulement aucun Boldzar ne dormirait



Le Royaume de Boldzarie

- △ Village
- Bourg
- Cité
- Citadelle



dehors, par terre et à la belle étoile, mais que des voyageurs prétendent le faire couramment les plonge toujours dans une consternation vaguement teintée d'horreur.

La route qui va de Noviek à Sbot en passant par Labyzian est appelée la **belle route**. Dans les premiers épisodes, c'est elle que les voyageurs sont censés emprunter à partir de Klum. Dans les collines du Novarim, elle enjambe parfois des vallées entières du haut de magnifiques viaducs pouvant faire jusqu'à 300 m de long. Celle qui va de Noviek à Sbot en passant par Svobodan est appelée la **bonne route**. De Kraem à Sbot, tout son parcours est ombragé de platanes séculaires, dispensant une fraîcheur appréciable aux mois de grande chaleur, la proximité de la Boldzara y ajoutant encore. Arrivés à Sbot, les voyageurs l'emprunteront probablement pour se rendre à la capitale. La route de Svobodan à Zaviiek en passant par Pavuk est appelée la **longue route**, probablement parce qu'il est plus rapide de rallier Zaviiek par la bonne route jusqu'à Sbot, puis par le dernier tronçon qui se nomme simplement **route de Zaviiek**. Les autres routes sont diversement nommées selon l'endroit où l'on se trouve et celui où l'on va. Ainsi le tronçon situé entre Sbot et Pavuk s'appelle **route de Pavuk** quand on est à Sbot et **route de Sbot** quand on est à Pavuk.

Cités, bourgs et villages

Les cités boldzares sont entourées de remparts, de tours et de tourelles, typiques cités médiévales, avec un très petit nombre de portes pour en permettre l'accès. Quoique toujours bien entretenus, les remparts ne servent à rien dans l'esprit des Boldzars, sinon à rendre leurs cités encore plus belles et plus majestueuses. De fait, la *paix boldzare* remonte à si longtemps que l'idée même de guerre fait partie des légendes douteuses. Les cités sont au nombre de quatre : **Svobodan**, **Labyzian**, **Sbot** et **Pavuk**. Leur origine est plus ancienne que les plus anciennes légendes, remontant loin dans le Second Âge, époque oubliée où la paix boldzare était encore à gagner. Sbot et Svobodan sont décrits avec quelque détail aux chapitres 6 et 8. Si les voyageurs devaient se rendre dans les autres cités, au gardien des rêves de les improviser en se fondant sur les précédentes et sur l'ensemble des renseignements de ce premier chapitre (ressources, organisation, lois, coutumes). Même chose pour les bourgs et villages non décrits dans les épisodes.

Les bourgs se distinguent des cités par l'absence de remparts. Les maisons y sont moins tassées, la plupart possédant un jardin. Ce sont en fait de gros villages. Le bourg de **Klum** est décrit au chapitre 3.

Les villages sont les agglomérations les plus nombreuses, possédant en moyenne une quarantaine de maisons pour 200 habitants. **Sdarik**, **Marik** et **Lvof** sont décrits aux chapitres 2, 4 et 5, et peuvent servir de modèle pour l'improvisation des autres villages.

Noviek et **Zaviiek** sont deux cas à part : ce sont des citadelles entourées de faubourgs agricoles. Elles gardent respectivement la route de Noscara en Rombaldie au nord, et celle de Gossomar en pays de Gossom au sud. Quoique la Boldzarie vive en paix, les gouvernants boldzars ne sont pas assez naïfs pour laisser leurs frontières sans défense. Les citadelles sont des forteresses à usage militaire et commerçant. Elles abritent chacune une garnison d'une centaine d'hommes, sachant qu'en cas de problème des renforts pourraient rapidement être sur place grâce aux routes. On y trouve également de vastes écuries, des hangars à marchandise et une grande auberge. Tout ce qu'il faut pour que le marchand boldzar se prépare consciencieusement à affronter la malignité des Rombalds ou la perversité des Gosso-mites. Ce n'est jamais sans un serrement de coeur qu'il laisse derrière lui le haut donjon de la citadelle où flotte l'étendard aux armoiries familiaires. Qui sait s'il reverra jamais ses grosses pantoufles de feutre brodé qu'il fait si bon chausser pour se déplacer silencieusement dans la maison, et son bonnet de laine quand les soirées deviennent frisquettes, et la haute chope de grès où son père buvait déjà avant lui ?... Mais la Boldzarie a besoin de métal, de vin, d'épices et de sel de mer. Lors, tout en essuyant une larme d'apitoiement, le marchand boldzar se sent l'âme d'un héros.

Les ressources

Le Novarim est une région de collines essentiellement dédiées à l'élevage. Les champs sont peu nombreux en comparaison des prés et des pâtures, et presque exclusivement consacrés à l'orge, elle-même destinée au brassage de la bière — boisson nationale boldzare. Dans les champs paissent boeufs, vaches et moutons, fournissant viande, lait et laine. Les fromages de Novarim sont très réputés, y compris hors frontière. Les vaches boldzares sont caractéristiques, tachetées de brun et de roux, tra-



pues et courtes sur pattes, avec de très petites cornes dissimulées sous une masse de poils bouclés, donnant à penser qu'elles portent des perruques.

Le centre et l'est du Novarim, région moins accidentée, se consacre davantage à l'élevage des chevaux, autre source d'orgueil. Tous les ans, au début du mois du Faucon, se tient la grande foire de Labyzian qui attire une foule considérable, notamment pour l'achat de chevaux. Un gros cheval de trait se vend en moyenne 20 sols et un bon cheval de selle 30 sols.

Les plaines du Svoboda sont le grenier de la Boldzarie. L'orge y tient une bonne place, toujours pour la bière, mais poussent également le blémoud qui donne deux récoltes par an, la première moisson au milieu du mois de la Couronne et la seconde début Lyre, et la bureth oléagineuse.

Le Zavarim est une région de cultures mixtes. Les plaines de l'ouest sont céréalières ; les collines de l'est fournissent des pâturages. Les coteaux situés entre Tsilok et Pavuk connaissent les seuls vignobles dignes de ce nom de la Boldzarie. Le seul

mérite de leur vin, toutefois, âpre et rugueux, est d'être meilleur marché que les crus importés de Rombaldie.

Seules les petites forêts qui parsèment le paysage boldzar sont véritablement exploitées pour le bois, chauffage et construction. (Ces forêts, pouvant faire un maximum de 10 km dans leur plus grande dimension, ne sont pas explicitement reproduites sur la carte.) Les deux grandes forêts expriment trop l'insécurité pour attirer les Boldzars. Seuls les plus hardis osent en longer les lisières à la recherche de champignons, et même les chasseurs ne s'y enfoncent pas sur plus d'un kilomètre. Et pourtant, que ne donnerait pas le gourmand Boldzar pour un pâté de faisan aux gironcles, ou pour le pur délice d'une grosse crampe rôtie, farcie d'une purée de noisettes et de fricortilles ? Un sol, deux sols ? Peut-être, car il n'est pas aussi avare que le prétendent les Rombalds. Mais s'aventurer lui-même en *terrain inconnu* ? Sûrement pas ! Il tient à la tranquillité de ses nuits paisibles, et quelle valeur peut avoir une sieste de digestion si elle doit être empoisonnée de cauchemars ?

L'ORGANISATION

La Boldzarie est un royaume. A sa tête se trouve donc un roi, dont la couronne est héréditaire. Le roi de Boldzarie est un monarque absolu. Il est entouré de ministres et de conseillers, mais est le seul à décider en dernier ressort. Il n'y a pas de parlement ni aucune assemblée de cette sorte. Toutefois, les coutumes sont si profondément ancrées que le roi lui-même ne saurait aller à leur rencontre. En conséquence, ses décisions sont toujours accueillies sans murmure, car sages et bonnes, justes et saines, c'est-à-dire boldzares.

Le roi actuel se nomme Morod. Surnommé le Juste, c'est un vieillard de 70 ans, de taille moyenne et sans trait caractéristique. Il doit sûrement son surnom à ce que de tout son règne il n'a jamais eu une seule idée originale. Son épouse, la reine Sdarina est âgée de 65 ans. C'est une petite femme maigre et sèche. En vieux bold-

zar, *sdar* veut dire *rigoureux*. Depuis l'avènement de Morod, il n'a pas été commis la plus petite faute d'étiquette à la cour et le regard glacial de la reine rigoureuse n'y est sûrement pas étranger. Leurs trois enfants sont le prince Rorik, l'héritier, déjà âgé de 40 ans, le prince Narod (38 ans) et la princesse Vnomi (32 ans). Rorik est marié à la princesse Asnavé et père d'une fille, la chevalière Zerenda, âgée de 17 ans. A la mort de Morod et avènement de Rorik, Zerenda deviendra princesse ; puis à la mort de Rorik, elle deviendra reine (comme expliqué ci-après.)

L'aristocratie

L'aristocratie proprement dit se limite à la famille royale, proche ou éloignée. Ses membres portent le titre de prince ou princesse, de chevalier ou chevalière. Ces titres, toutefois, ne relèvent que de la consanguinité plus ou moins proche avec

le roi, et ne correspondent à aucun territoire. Le fait que certains princes soient possesseurs de vastes domaines n'est que le signe de leur richesse, il n'y a pas de fiefs.

Les titres de princes et de chevaliers sont en nombre limité, normalement vingt et un pour les princes (princes et princesses confondus), et cent un pour les chevaliers (chevaliers et chevalières confondus). Contrairement à la couronne royale, ils ne sont pas directement héréditaires. Les fils et filles de roi (de reine) sont automatiquement princes ou princesses, titres qu'ils conservent toute leur vie. A la mort du monarque, l'aîné d'entre eux, qu'il soit garçon ou fille, hérite de la couronne et devient roi ou reine. Les enfants des princes-frères du roi ou des princesses-soeurs du roi sont automatiquement chevaliers ou chevalières, titres qu'ils conservent également toute leur vie. A leur mort, toutefois, ces titres ne sont pas automatiquement légués à leur descendance. Quand meurt un prince ou une princesse, en effet, son titre ne va pas à l'aîné de ses enfants, mais à l'aîné des chevaliers ou des chevalières actuellement en vie, *toutes familles confondues*, et à condition que le nombre de princes ou princesses actuellement en vie n'excède pas vingt et un. C'est-à-dire qu'il faut une disponibilité pour qu'un tel titre soit accordé, en l'absence de laquelle on assiste seulement à une diminution du nombre de princes. Dès qu'ils ne sont plus que vingt et un, la mort de l'un d'eux, les réduisant temporairement à vingt, permet de re-crée un vingt et unième titre. Noter qu'à un moment donné, il peut y avoir plus de vingt et un princes ou princesses vivants, puisque les enfants royaux en portent automatiquement le titre quelle que soit la disponibilité. Mais cela retarde d'autant la possibilité qu'un de leur cousin, oncle, tante ou cousine, ne le devienne.

Les enfants des chevaliers (ou des chevalières) ne portent aucun titre, sinon celui de fils ou fille de chevalier, mais c'est plus une appellation qu'un titre proprement dit. A la mort d'un chevalier ou d'une chevalière, un titre de chevalier ou de chevalière devient vacant, accordé au plus vieux des enfants de chevaliers (ou de chevalières), *toutes familles confondues*, et à condition que le nombre de chevaliers ou chevalières actuellement vivants n'excède pas cent un. Même principe que pour les princes.

Noter que la femme d'un chevalier est appelée chevalière sans en posséder réellement le titre, et inversement, à moins qu'il ne s'agisse d'un véritable chevalier ayant

épousé une véritable chevalière, ce qui est rare. Même chose pour les princes. Noter bien également que le sexe n'a aucune importance. Si un vieux prince meurt, rendant vacante la vingt et unième place, il peut y avoir une nouvelle princesse si c'est une chevalière qui se trouve être la plus vieille parmi les prétendants, et inversement, la mort d'une vieille princesse peut donner un nouveau prince. Dernière exception à la règle des vingt et un, l'époux d'une reine véritable ou d'une future reine, c'est-à-dire de la fille aînée d'un roi, est toujours nommé prince quelle que soit la disponibilité (mais il n'est jamais roi). De la même façon, l'épouse d'un futur roi est nommée princesse en attendant de devenir reine à son mariage. Leurs enfants sont chevaliers en attendant de devenir princes à l'avènement de leurs parents.

Il résulte de ce système qu'à part les enfants du couple royal, tous les princes et princesses sont vieux. Ils ne reçoivent le titre que sur le tard et ne le conservent généralement pas longtemps avant de le céder au plus vieux suivant. C'est à peu près la même chose pour les chevaliers. Il existe toutefois une autre aristocratie, plus de fait que de titre, celle de l'ancienneté des familles, et le fait que telle famille ait pu compter un ou plusieurs princes ou chevaliers dans sa lignée rajoute encore à sa valeur. Il est rare en effet de voir des mariages entre princes ou chevaliers, ces titres signifiant avant tout consanguinité avec la famille royale, c'est-à-dire consanguinité tout court. Les enfants royaux ne se marient jamais avec des princes de leur âge, puisque les seuls à l'être sont leurs frères ou soeurs, ni avec des chevaliers, leurs cousins ou cousines ; les autres princes et chevaliers sont des vieillards. Les mariages sont alors conclus avec un membre (non titré) d'une vieille et «noble» famille. (Noter que les mariages avec Rombalds et Gossomites sont rarissimes et toujours teintés d'un parfum de scandale.) Le système est tel que toute famille boldzare possède, a priori, sa chance d'entrer un jour dans la famille royale ; et tel bon bourgeois, arrière petit fils de chevalier possède sa chance, par le jeu des aînesses, de devenir chevalier, et qui sait, peut-être prince s'il vit assez longtemps.

Ainsi peut se comprendre l'attachement des Boldzars pour leurs institutions, le sentiment d'appartenir à une même et grande famille. Quand bien même les plus éloignés de Svobodan ne les ont jamais vus, tous connaissent le nom et l'âge des enfants royaux, des princes et des

chevaliers les plus directs. Et l'on suppose, on calcule : « Le prince Smolnik se remet mal de sa grippe, à ce qu'on dit ; la chevalière Mareska sera princesse avant le stom ! — Vous plaisantez ! La chevalière Mareska n'a que soixante-douze ans. Oubliez-vous le chevalier Wlamidir qui vient de fêter ses soixante-treize, et dois-je vous rappeler qu'il est mon arrière-grand-oncle du côté de ma mère, une Baldsabnik en ligne directe ?... » Ainsi se rengorge le Boldzar, fier de sa généalogie qu'il connaît par cœur ; ainsi sont alimentées la plupart des conversations entre voisins, entre parents.

Les Boldzars portent usuellement un prénom et un nom de *famille*. Les mariages donnent lieu à un contrat où sont dûment mentionnés les biens, terres et autres dots apportés. Une clause prévoit également le *nom* de la famille, nom que prend l'époux ou l'épouse à la place du sien, nom que porteront les futurs enfants. Il ne s'agit pas du nom du père, comme dans notre système, ni non plus forcément de celui de la mère. C'est usuellement la famille qui apporte la plus riche dot qui impose son nom. Il arrive (rarement) qu'un mariage ait lieu sans le consentement de l'une ou l'autre famille. Les époux s'inventent alors un nouveau nom, et ainsi prend naissance une nouvelle famille.

La mort d'un prince ou d'un chevalier donne lieu à de grandes funérailles officielles. Puis, sept jours plus tard, le nouveau titré est intronisé au terme d'une fastueuse cérémonie sur le place du Couronnement, où le roi prononce un discours de deux heures. Telle est la plus grande partie de ses fonctions. Le reste n'est que routine et bureaucratie sans surprise, nommer un nouveau gouverneur, un nouveau capitaine de police, définir les taxes sur les produits d'importation gossomites, tâches réglées par les ministres et les fonctionnaires appropriés, que le roi se contente de ratifier.

Enfin, sans rapport avec les titres de noblesse, il existe également des titres honorifiques correspondant à des décorations, attribués aux Boldzars méritants. Ces titres ne sont évidemment pas transmissibles, et leur nombre n'est pas limité. Le plus prestigieux de tous est *Grand Officier de l'Ordre du Chat*.

Le gouvernement

Gouverneurs. Les cités du royaume sont administrées par un gouverneur, ou *mid-bar*, selon le terme en vieux boldzar, nommé par le roi. Il y a également un gou-

verneur à Svobodan, cité que le roi ne gouverne pas directement, son rôle étant de gouverner *toute* la Boldzarie. La fonction des gouverneurs est également de gérer la province à laquelle est rattachée leur cité, état des routes, surveillance, etc. Le Svoboda, région la plus peuplée, est partagé entre le gouverneur de Svobodan pour le nord, incluant le village de Bief, et celui de Sbot pour le sud, incluant le village d'Istaf. Le Zavarim est contrôlé par Pavuk et le Novarim par Labyzian. Sdarik et tous les villages jusqu'à Lvof, même si géographiquement plus proches de Sbot, sont en Novarim et dépendent donc du gouverneur de Labyzian.

Les gouverneurs restent en place jusqu'à leur mort. Quand vient le moment d'en nommer un autre, le roi n'a pas à s'embarasser de choisir. La coutume veut en effet de désigner le plus âgé parmi les princes ou les princesses. Inutile de dire que les gouverneurs n'arrêtent pas de défiler ; mais comme chaque nouvelle mise en place donne lieu à une grande cérémonie, avec fanfare et défilé, le bon Boldzar trouve finalement cela plutôt positif.

Intendants. Les bourgs, tels que Klum ou Kraem, sont administrés par des intendants, les *barlinks* en vieux boldzar, et chapeautent un certain nombre de villages. Sdarik, Grib, Marik et Lvof sont sous la juridiction de Klum. Les intendants sont nommés par les gouverneurs (sous ratification royale), et tout comme ces derniers, restent en place jusqu'à leur mort. Quand un poste devient vacant, toutefois, la coutume veut que ce soit le plus vieux chevalier du bourg qui devienne intendant. S'il n'y a pas de chevalier, c'est simplement le plus vieux. Là encore, le Boldzar ne manque pas l'occasion de faire la fête.

Patriarches. Les villages, enfin, sont sous la tutelle des patriarches, ou *nosdors*, nommés par les intendants selon des modalités identiques aux précédentes. Dans ce système gérontocratique, pas plus de surprise ici que là : c'est toujours le plus vieux qui s'y colle, comme son nom de patriarche l'indique d'ailleurs. Noter qu'il peut tout aussi bien s'agir d'une « matriarche », ou *nosdora*.

Les chats

Les Boldzars ont l'amour des chats, dont ils ont un peu le caractère, et il n'est pas de maison boldzare qui n'en possède au moins un. Ne pas se méprendre toutefois, il ne s'agit pas du chat sauvage, du fauve solitaire en quête de proie, il s'agit du bon

gros chat domestique, du bon vieux *matou* — celui qui ronronne au coin du feu, qui aime ses habitudes, ses horaires bien réglés, *sa* chaise et *son* coussin.

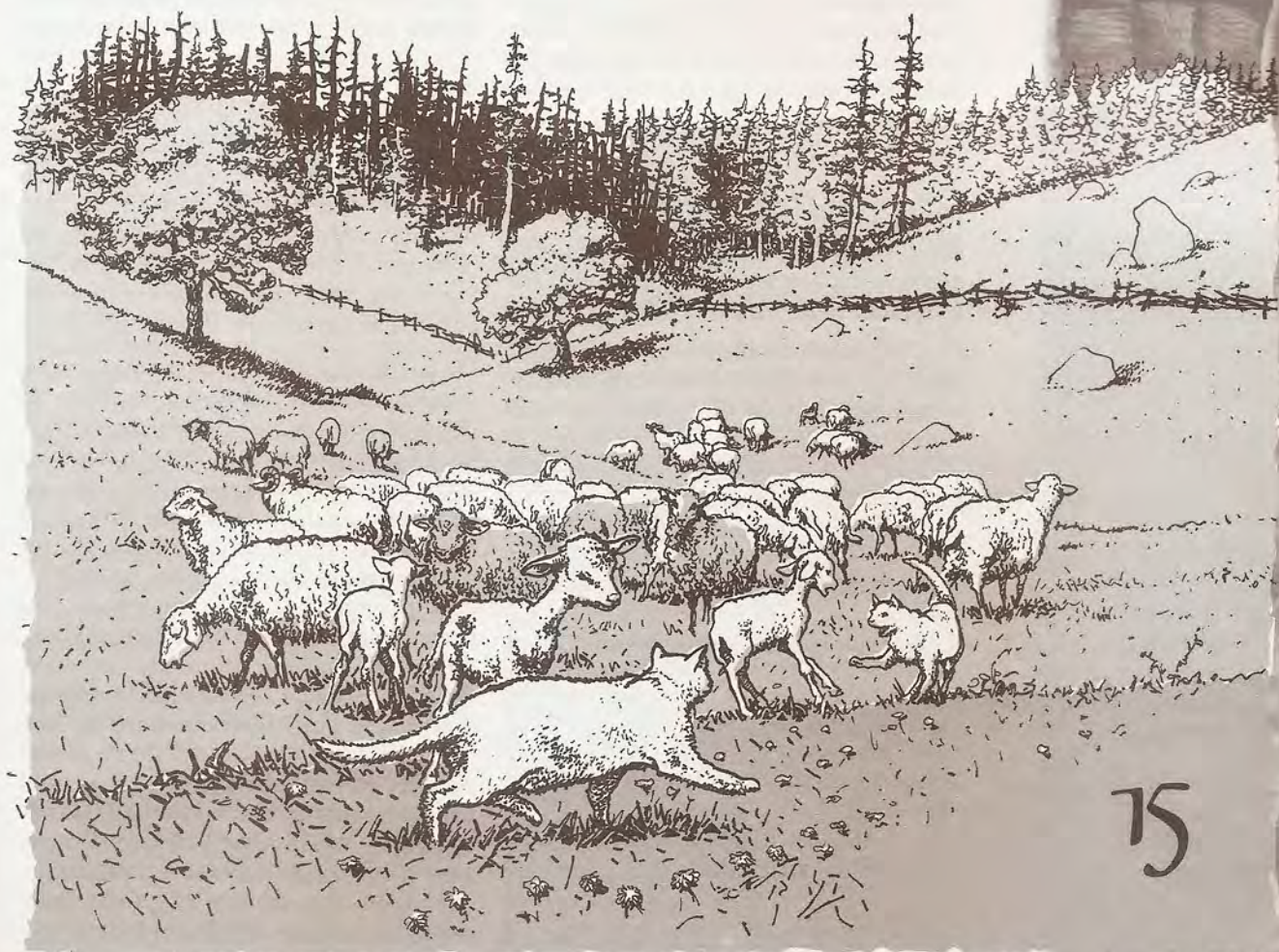
En vérité, le chat en Boldzarie est partout, animal vivant tout autant que symbole. Il figure sur les armoiries royales, de gueule semé de chats d'or (plein de petits chats dorés sur fond rouge). Les pièces de monnaie sont également frappées à son effigie, notamment les pièces d'un sol en argent, que l'on appelle familièrement *un chat*. Et la malice va même jusqu'à appeler *matous* les gardes royaux, pour la raison qu'ils portent les armoiries royales cousues sur leurs tuniques.

A Svobodan, dans le jardin des Mille Chats, vivent des centaines de ces créatures dans une liberté à demi sauvage, à demi apprivoisée. Les promeneurs leur apportent à manger, de la même façon qu'ailleurs on nourrit les pigeons ; et il est formellement interdit de les molester.

Il n'y a aucun chien en Boldzarie, fait dont les voyageurs pourront peut-être s'étonner. Les Boldzars savent ce que c'est, puisque Rombalds et Gossomites en ont ; mais ces animaux étrangers leur inspirent

la plus grande défiance. Quand un marchand gossomite ou un voyageur entre en Boldzarie accompagné d'un chien, les autorités insistent pour qu'il soit tenu en laisse, voire muselé, et en aucun cas lâché dans la nature. Les Boldzars n'ont pas besoin d'animaux de garde, leur pays étant calme et tranquille, et les chats de la maison sont capables faire assez de raffut pour les réveiller en cas d'alerte. Les Boldzars ne chassent pas non plus à courre.

Bergers et vachers sont généralement aidés par trois ou quatre gros chats gris, de la taille de solides chartreux, habiles à maintenir la cohésion du troupeau. Les chats de berger ne sont pas dressés, mais manifestent une aptitude ainsi qu'un goût naturel pour cette responsabilité. Pour le voyageur, c'est toujours un sujet d'étonnement d'apercevoir ces félins dormant entre les pattes du troupeau. Ils ne dorment en réalité que d'un oeil, et à eux tous, avec leur vigilance et leur rapidité, ils sont aussi efficaces qu'un seul chien, les aboiements en moins. Avec la brebis récidiviste, ils savent sortir la griffe quand il le faut ; avec l'agneau apeuré qui s'est éloigné de sa mère, leurs pattes sont toujours de velours.



La loi et l'ordre

En Boldzarie, le meurtre est puni de mort par pendaison, au terme d'un jugement rapide. Le vol est puni différemment selon qu'il s'agisse ou non d'une récidive. La première fois, le voleur est puni d'une peine de prison plus ou moins longue selon l'ampleur de son larcin ; s'il récidive, il est pendu. La dégradation du bien d'autrui, la contrebande, la falsification de document, la vente de marchandises frelatées, sont considérées comme des vols d'un point de vue pénal. L'atteinte à l'ordre public, le tapage nocturne, ne sont le plus souvent que réprimandés verbalement, parfois punis d'une amende ; puis s'il y a récidive systématique, c'est la prison. Le haut-rêve n'est pas considéré comme un crime en soi ; seul son usage *illégal* est répréhensible (voir ci-après).

Le maintien de l'ordre et le respect de la loi sont assurés par les gardes royaux, les *matous*. Ils jouent à la fois le rôle de police et d'armée. Ce sont des gardes royaux qui sont cantonnés dans les citadelles en surveillance des frontières. De même, chacune des quatre cités possède une garnison d'une centaine de ces hommes ; les bourgs n'en ont qu'une demi-douzaine et les villages aucun. En cas de problème, on court prévenir les matous du bourg le plus proche. Leurs casernements sont familièrement appelés les *chatteries*. La Boldzarie possède ainsi une armée régulière d'environ un millier d'hommes.

Les matous sont entraînés à l'arc, à l'épée sorde et au bouclier. Ils sont protégés de cuir clouté, et, quoique piétons dans les villes, possèdent tous un cheval pour se déplacer rapidement. Les patrouilles sur route sont toujours montées.

Dans ce pays paisible où les crimes sont rares et les voleurs étonnamment peu nombreux, le rôle des gardes consiste

principalement à patrouiller sur les routes pour vérifier leur état, notamment aux périodes difficiles de stom, d'orage ou d'enneigement, et à venir en aide aux marchands et autres personnes en difficulté. La lutte contre l'incendie leur incombe également. Ils ont peu à sévir. Reconduire un ivrogne qui fait du tapage public, interrompre une bagarre quand les esprits se sont un peu trop échauffés dans une taverne, sont le plus clair de leurs actions d'éclat. Leurs principaux soucis leur viennent des étrangers, des Gossomites, des Rombalds, voire de ces bizarres vagabonds armés qui ont le toupet de s'appeler *voyageurs* alors qu'ils ne vont clairement nulle part ! Ceux-là, les matous les ont spécialement à l'oeil. Pourquoi toutes ces armes ? ces épées, ces haches, ces arcs, ces boucliers ? Que craignent-ils en Boldzarie où personne ne porte d'arme (hormis les matous) ? Les routes sont sûres, brigands et voleurs de grand chemin y sont inconnus, alors pourquoi ? — si ce n'est qu'ils méditent eux-même quelque chose ?...

Les voyageurs

S'il y a autant de routes en Boldzarie, c'est bien pour qu'on les emprunte ; il y a donc des voyageurs. Toutefois, ce que le Boldzar entend par là, c'est avoir une *bonne* raison de se rendre d'un point A à un point B, puis de revenir éventuellement au point de départ. Ainsi sont les voyageurs boldzars, se déplaçant pour des raisons commerciales ou privées, visiter un parent dans une autre ville, se rendre à une fête ou une cérémonie, commissionnaires, messagers. Le *voyage*, tel qu'il est pratiqué par nos personnages, n'est compris (et admis) que par une très petite minorité.

De fait les Voyageurs (avec un V majuscule) sont rares en Boldzarie, et objets de curiosité. On s'étonne de leur accent (déjà beau qu'ils parlent le boldzar !), de leur accoutrement et de leurs armes, mais on ne les craint pas — on sait que les matous ne sont pas loin et qu'ils veillent. On les accepte tant qu'ils ne font pas de chahut, tant qu'ils font mine, au moins, de respecter l'esprit boldzar. Ce dernier est hospitalier et accueille volontiers l'étranger dans sa maison, à l'étranger de ne pas en abuser. On aime bien entendre les histoires des voyageurs, à eux de ne pas se moquer en insistant à dire qu'elles sont vraies ! Et puis un chat est un chat (entendez un sol est un sol). Tant que le voyageur a des ressources dans sa bourse et qu'il paie, il peut être sûr d'être bien traité, avec sourire et politesse.

Les Gardes royaux (matous)

TAILLE	12	VOLONTÉ	9	Vie	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	Endurance	24
FORCE	12	RÊVE	10	+dom	+1
AGILITÉ	12	Mêlée	12	Protection	4
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	10		
Épée sorde	niv +4	init 10	+dom	+4	
Arc	niv +5	init 10	+dom	+2	
Bouclier	niv +4	(bouclier moyen)			
Esquive	niv +4	(-2 de malus armure)			

Course, Vigilance +4 \ Équitation +6.

Le haut-rêve

L'histoire de la Boldzarie remonte au Second Âge, quoique les origines de sa fondation soient oubliées à jamais. Elle n'est pas la seule dans ce cas. Pour nombre d'autres royaumes, toutefois, les cataclysmes qui accompagnèrent le Grand Réveil sont encore empreints dans la mémoire collective, et l'on connaît les responsables de cette horreur : les haut-révants. Rien de tel en Boldzarie, pour qui le passage fut effectué dans la torpeur et dans l'oubli. La conséquence est que si le haut-rêve est considéré avec crainte et certes tenu responsable de nombre de phénomènes inexplicables survenus dans l'histoire du royaume, il est néanmoins accepté. Plus encore, c'est de lui que les haut-révants boldzars espèrent obtenir les réponses aux énigmes du passé.

Mais pas question de pratiquer le haut-rêve sauvage ! Pas question de lancer des sorts plus ou moins contrôlés pour des raisons personnelles et futiles ! Le haut-rêve ne doit être utilisé que dans certains cas spécifiques, selon une rigoureuse éthique correspondant à l'esprit boldzar. C'est pour cela qu'existe le Collège des Hautes Etudes Draconiques, le CHED, institution nationale sise à Svobodan. Seuls les haut-révants du CHED ont légalement le droit de pratiquer le haut-rêve.

Le Collège se présente sous la forme d'un quadrilatère de bâtiments trapus entourant une cour carrée et fermée. Aucune fenêtre ni ouverture ne donne sur l'extérieur, hormis la grande porte dont on dit qu'elle est magiquement fermée. Inutile de dire qu'on n'y entre pas comme dans un moulin, et la vérité est qu'on n'en ressort pas plus facilement. Les haut-révants avancés y étudient le draconic, méditent, s'assemblent en séminaires pour deviser de leurs travaux, le but ultime étant de comprendre la période appelée le *Grand Oubli* et d'en lever le voile de mystère. C'est dans cette optique que les étudiants reçoivent leur enseignement, celui-ci ne portant pas tant sur la pratique magique elle-même que sur la façon dont elle doit être considérée et utilisée selon le *rêve boldzar*.

Quand un haut-rêvant est jugé digne de confiance, il peut quitter le Collège, s'il le désire, et retourner dans son village ou son bourg d'origine. Il peut alors légalement y pratiquer le haut-rêve, principalement pour les soins et les communications à distance des rituels d'Hypnos. Ces haut-révants hors des murs du CHED sont les *mohoks*. Quand un jeune

Les haut-révants boldzars

Si le gardien des rêves a besoin de chiffres, il peut estimer qu'il y a actuellement une dizaine d'étudiants au CHED, une vingtaine de tabars, et que, disséminés dans l'ensemble de la Boldzarie, exercent une trentaine de mohoks, hommes et femmes. Traditionnellement, le mohok possède dans sa panoplie : Enchantement, Détection et Lecture d'Aura, Annulation de Magie, Voix d'Hypnos, et tous les rituels de Communication d'Hypnos. Son RÊVE varie entre 12 et 18 ; il a +3 en Narcos et +7 en Hypnos. Oniros et Thanatos, produisant des altérations violentes et souvent définitives, sont rarement pratiqués.

Boldzar manifeste le don de haut-rêve (capacité de monter en TMR et de déchiffrer le draconic dans la nature), il s'en remet usuellement au mohok de son village, ou au mohok le plus proche — tous les villages sont loin d'en posséder un. S'étant entretenu avec lui et l'ayant jaugé, le mohok peut soit lui conseiller d'oublier tout cela, de faire l'impasse définitive sur cet aspect de son mental, soit parrainer son entrée au CHED. L'étudiant y restera plusieurs années, coupé du monde, sans visite, traité avec plus ou moins de rigueur selon l'aptitude que ses supérieurs sentent en lui, non pas encore une fois son aptitude à pratiquer la magie, mais à se conformer au rêve boldzar. Certains haut-révants ne sont jamais ressortis de l'enceinte du CHED. Mais la plupart deviennent mohoks. Quand un mohok décide de demeurer au CHED pour continuer les recherches et enseigner aux étudiants, il devient un *tabar*. A la tête du Collège, sorte d'«archimage», se trouve le *branathène*.

Il peut arriver qu'un Boldzar possédant le don et effrayé par son avenir au CHED, n'en souffle mot à personne et s'initie lui-même, déchiffrant le draconic dans l'eau et les arbres, et synthétisant des sorts à sa façon. Ces hors-la-loi du haut-rêve sont appelés les *cauchemardeux*. Ils ont intérêt à être discrets. S'ils se font prendre, les matous les conduisent directement au CHED où on leur inculque le bon rêve. Inutile de dire qu'ils ont peu de chances d'en ressortir jamais.

En ce qui concerne les étrangers, Rombalds, Gossomites, voyageurs, la première fois qu'ils s'avèrent faire usage du haut-rêve, ils sont quittes pour une bonne réprimande. On leur explique le haut-rêve boldzar et les lois le concernant, en terminant par : «Ne recommencez plus jamais ça !» En cas de récidive, ils ont encore le



choix : soit ils sont reconduits *manu militari* à la frontière la plus proche avec interdiction formelle de jamais remettre les pieds en Boldzarie, soit ils ont droit à un parrainage d'office pour entrer au CHED. Après tout, pourquoi décourager les vocations ? L'essentiel étant de pratiquer le haut-rêve correctement. On connaît peu d'exemple d'étrangers entrés au CHED qui en soient ressortis et devenus mohoks. En ce qui concerne les expulsés, s'ils ont le malheur de rentrer en Boldzarie et d'être reconnus, qu'ils aient ou non re-pratiqué le haut-rêve, ils sont impitoyablement traqués par les matous, arrêtés, puis au terme d'un jugement rapide, pendus haut et court comme de vulgaires voleurs. Les Boldzars sont patients, voire indulgents comparativement à d'autres peuples, mais n'aiment pas qu'on se paie leur tête.

Le Grand Oubli

L'histoire boldzare comporte un trou, un grand trou dont personne n'est capable de chiffrer la durée : un siècle ? moins que cela ? plus que cela ? Il y a la Boldzarie d'avant le Grand Oubli et la Boldzarie d'après — celle de maintenant. On connaît un peu l'histoire d'*avant*, par de rares parchemins et inscriptions, mais aucune légende orale n'en a subsisté dans la mémoire des Boldzars. C'est comme si cet *avant* n'avait peut-être jamais existé. Il y a pourtant des témoignages certains. Nombre de bâtiments, à commencer par les cités et leurs remparts, n'ont pas de fondation connue. Venue de l'étranger, principalement des Gossomites et des voyageurs, il y a cette légende d'un Second Âge, semblant indiquer que cet *avant* a été universellement ressenti et pas seulement en Boldzarie. Et puis il y a la langue ancienne, le vieux boldzar, si différent du boldzar moderne. Le vieux boldzar n'est plus réellement parlé par personne, il n'est plus qu'affaire d'érudits et de vieux parchemins, mais certains de ses mots émaillent encore la langue actuelle : stom, tami, snoti, barlink, nosdor, mohok, etc. La plupart des noms propres, noms de personne et noms de lieu, ont de vieilles racines, à commencer par le nom même de Boldzarie. Que s'est-il passé au temps du *Grand Oubli* ?

Car ce qui est encore plus curieux, c'est que le (nouveau) boldzar est également parlé hors des frontières, avec un accent détestable, certes, mais demeurant compréhensible. Rombalds et Gossomites ont beau prétendre qu'ils parlent toujours rombold et gossomite, cela ne change rien.

Qu'attendre d'eux sinon mensonge et perversité maligne ? Mais les voyageurs venus d'encore plus loin parlent également boldzar, l'appelant la langue du voyage. Que signifie ce ridicule ? Doit-on comprendre que durant le Grand Oubli la langue boldzare est devenue universelle ?... Le bon Boldzar, quant à lui, se contente de sourire finement, certain de sa pérennité autant que de sa justesse, sans se tracasser davantage : « Certes, il a dû se passer quelque chose durant le Grand Oubli, pour que notre langue se transforme et que nous l'essaimions ainsi, mais laissons cela aux tabars, ils finiront bien par comprendre. »

Note. Si le gardien des rêves se sent l'âme d'un acteur, il peut imiter l'accent boldzar lorsqu'il met en scène ses PNJ. Imaginer une sorte d'accent suisse, un peu traînant, avec des r roulés comme dans l'accent russe. En ce qui concerne les noms boldzars, prononcer les consonnes finales : Svobodan = *Svobodanne*, Labyzian = *Labyzianne*, Sbot = *Sbotte*, etc. Le u est comme en français, prononcer Klum comme la fin du mot *enclume*. Les prénoms masculins se terminent tous par une consonne, et les prénoms féminins par une voyelle, principalement a, i et é.

De fait, ce que les Boldzars ne découvriront sans doute jamais vraiment, c'est qu'après que les Grands Rêveurs se soient réveillés dans les affres du cauchemar, ils se sont rendormis et ont re-rêvé la Boldzarie non pas dans l'état où leur rêve l'avait laissée, mais en repartant « au propre ». Pourquoi cette attention particulière ? Peut-être parce que dans le chaos du cauchemar généralisé, la Boldzarie n'eut en réalité qu'une toute petite part de responsabilité. Ses haut-révants furent relativement tranquilles, et si bouleversements il y eut, ce ne fut que le contrecoup de ce qui se passait ailleurs dans le multirêve. En Boldzarie, les Dragons ne rêvèrent aucun véritable cataclysme, aucun séisme, aucune grande épidémie, rien qu'un grand désordre intérieur : guerre contre les Rombalds au nord, contre les Gossomites au sud, contre les Ogres et les Chafouins partout. Dans le pays, les mœurs se dégradèrent, les valeurs disparurent, le pouvoir central s'écroula ; corruption, vol et meurtre devinrent la règle ; les bandes armées firent régner leur loi, celle du pillage, du viol et de la torture — toutes les manifestations d'un pays en proie à la guerre civile et à l'avitilissement.

Lors les Dragons grands rêveurs de la Boldzarie se réveillèrent tous ensemble,

comme en sursaut ; et l'espace d'une seconde, ou d'une éternité, le temps qu'ils se rendorment, il n'y eut plus aucune Boldzarie. Tout fut effacé.

Puis les Dragons se rendormirent, et sur la page blanche, ils re-rêvèrent une Boldzarie neuve. Ils gommèrent ni plus ni moins le souvenir des désordres civils et des guerres fratricides qui l'avaient ensanglantée avant le Grand Réveil. Ils séparèrent le bon grain de l'ivraie. Presque pas de ruines, presque pas de malheurs, juste quelques Ogres dans la forêt de Sbot. Toutefois, pour le salut du multirêve toujours déchiré, pour aider à recoller ses éclats fragiles et les consolider d'un même lien, ils substituèrent au vieux boldzar cette nouvelle langue que rêvent maintenant tous les Dragons, la langue du voyage, l'ancienne langue n'étant plus que le vestige d'un autrefois oublié. Puis ils conclurent en imprimant le sentiment dominant dans l'esprit des nouvelles créatures rêvées que leur royau-

me a toujours été ainsi de toute éternité, depuis toujours et pour toujours. Un rêve d'une apaisante sérénité parmi les turbulences résiduelles du cauchemar.

Quant à la Boldzarie déchirée, corrompue, avilie, l'autre Boldzarie, celle du cauchemar, ils firent en sorte de la reléguer au fin fond de leurs souvenirs, de se forcer eux-mêmes au *Grand Oubli*. Ont-ils réellement réussi à l'oublier ? les voyageurs devraient normalement découvrir le contraire. Cet avatar est toujours rêvé, mais ne faisant plus partie du «rêve officiel» de la Boldzarie, il est rêvé à part, comme une seconde Boldzarie aussi réelle que la première. Plus encore, des passages relient l'une à l'autre, blurêve, déchirures du rêve. Ces passages, toutefois, sont inconnus des (bons) Boldzars, évidemment convaincus que leur Boldzarie est aussi unique qu'éternelle. Les rares à avoir découvert ces passages par hasard ont été frappés d'irréremédiable folie.

LES BOLDZARS

Physiquement, les Boldzars sont des gens de taille moyenne, 1m70 pour les hommes et 1m65 pour les femmes, assez fortement charpentés et trapus. La plupart ont les cheveux châtains ou blonds et les yeux clairs. Traditionnellement, les hommes se rasent le visage à l'exception de la moustache. Les villageois la gardent longue et touffue, façon guidon de vélo ; les citadins, de même que les matous, la taillent de près, ne conservant qu'une fine ligne de poils. Les cheveux des hommes sont sommairement coupés au bol (on place un bol sur le sommet du crâne, puis l'on taille et rase tout ce qui dépasse). Les femmes portent les cheveux longs, ordinairement nattés. La sédentarité, l'absence de famine, le goût de la bière, font qu'aussi bien hommes que femmes ont tendance à l'embonpoint. Cela ne semble pas les gêner, bien au contraire. Le geste familier du paysan boldzar pour montrer que tout va bien, est de frapper trois petits coups sur son ventre rebondi. Les femmes, quant à elles, semblent satisfaites de leurs rondeurs et de leurs hanches, satisfaction

que pourrait résumer le proverbe boldzar : « Mieux vaut avoir des fesses et une chaise que rien du tout pour s'asseoir. »

Les hommes sont usuellement vêtus du *tafan*, sorte de tunique à manches longues, descendant jusqu'aux genoux, lâche et resserrée à la taille par une ceinture de cuir ou de corde. Au travail, le Boldzar n'a souvent que ce vêtement sur tout le corps, allant jambes nues, les pieds chaussés de sandales. A la taverne, lors des fêtes, ou quand il se rend en visite, il lui rajoute un sous-vêtement consistant en une longue chemise, ainsi que d'amples culottes bouffantes resserrées sous le genou par un cordon, et se chausse de bottes bien cirées. Un chapeau de paille ou de feutre à larges bords vient compléter l'ensemble. Le Boldzar aisé possède en général plusieurs tafans, du plus ordinaire en grosse toile écru qu'il met pour travailler, au tafan de fête, blanc, noir, rouge, vert ou bleu, décoré de broderies contrastées.

Les femmes portent le *saril*. A la base, c'est un long tafan, également ample et lâche, mais descendant jusqu'aux chevilles. Les



paysannes dans les champs ne portent généralement que lui, les pieds chaussés de sandales comme les hommes. Pour les autres occasions, sujet à beaucoup plus de variations que le costume masculin, le saril se modifie selon les goûts, la richesse et les modes : manches plus ou moins longues, bouffantes ou moulantes, laçage devant ou derrière, avec ou sans décolleté, plus ou moins serré au buste, évasé et plissé partir des hanches, bref, les cent façons que peut avoir une robe. Hors du travail, les femmes se chaussent de chaussures de feutre ou de fourrure très échan-crés sur le dessus. Elles ne portent pas de bas, la coquetterie voulant qu'elles montrent à nu leur cou-de-pied. Enfin, leur vêture s'accompagne souvent d'un grand châle brodé et d'un petit chapeau de tissu, coiffe ronde et plate comme une boîte de camembert, le *donka*.

L'hiver, costumes masculins et féminins se confondent. Tout le monde porte les *tchopkas*, longues bottes souples faites de deux épaisseurs de fourrure, en sorte d'avoir les poils à l'extérieur et à l'intérieur, avec d'épais bas de laine. Puis, par dessus le saril ou le tafan, on porte le *palt*, un long et lourd poncho de fourrure, dont les pans sont souvent ramenés à la taille par une longue écharpe de laine de couleur vive, le *latso*. De bonnes moufles et un gros bonnet de fourrure terminent le costume hivernal.

Les maisons

Les maisons boldzars sont adaptées aux rigueurs du climat. Dans les villages, elles sont généralement construites sur trois niveaux, cave, rez-de-chaussée, étage, avec un toit très pentu, couvert de chaume ou d'ardoise, formant un véritable dernier étage. Dans les villages, la sous-pente est destinée au grenier, c'est-à-dire à la réserve de grain, de paille et de fourrage. On y accède de l'extérieur au moyen d'une échelle mobile et de l'intérieur par une trappe donnant dans la cuisine à l'étage d'habitation.

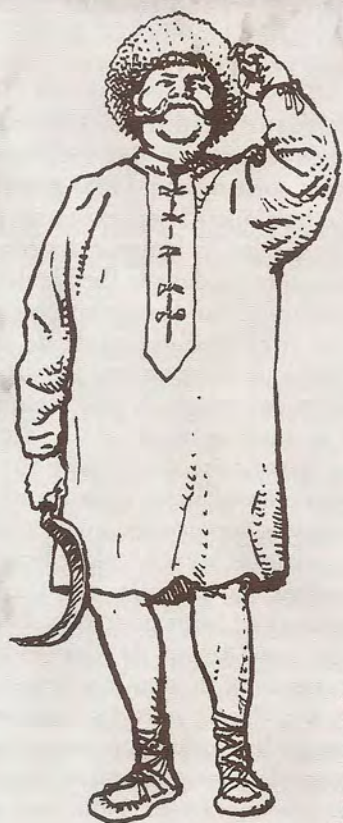
La cave, à laquelle on peut accéder par une trappe depuis le rez-de-chaussée ainsi que par un escalier extérieur creusé dans le sol, est principalement un cellier destiné à la bière, conservée dans de grands fûts. Dans une petite pièce spéciale, on entrepose de la glace durant l'hiver, destinée aux rafraîchissements de l'été. Les réserves de glace arrivent souvent à durer jusqu'au mois de la Lyre.

Le rez-de-chaussée, construit en pierre, est la partie réservée au travail et aux animaux : étable, bergerie, hangar, atelier, etc. On y accède de l'extérieur par une grande porte donnant sur la cour ou sur la rue, et de l'intérieur par un étroit escalier de bois, presque une échelle, communiquant avec l'étage.

Ce dernier, souvent construit en bois dans les villages et plus fréquemment en pierre dans les cités, est la partie d'habitation. Il comporte une vaste cuisine avec un âtre confortable — seule partie maçonnée dans les maisons de bois — et selon la taille des maisons, une ou plusieurs chambres. La cuisine est la pièce commune, la salle de séjour. Après le travail, le Boldzar aime à y savourer une grande chope de bière, assis près de la fenêtre ou près du feu selon la saison, tout en humant les préparatifs du repas auxquels s'active son épouse à quelques pas de lui. Traditionnellement, l'étage d'habitation possède un balcon faisant tout le tour de la maison. Depuis la cour ou la rue, un escalier de bois permet d'y accéder directement, et là, de pénétrer dans la cuisine par une porte-fenêtre. De fait, telle est l'entrée principale de la maison, celle des visiteurs. Les chambres ont également des portes-fenêtres donnant sur le balcon. Ombragé par la pente du toit formant un auvent, le balcon boldzar, servant lui-même d'auvent à la partie inférieure, est fleuri. Selon la saison, primevères, pensées, géraniums, chrysanthèmes, jacinthes, poussant dans des pots et des jardinières, en font un lieu d'ombres et de parfums, clairs obscurs pailletés de soleil, de verts et de couleurs.

L'été, les escaliers intérieurs sont peu utilisés, chacun des niveaux de la maison possédant un accès extérieur ; l'hiver, c'est l'inverse. Dans les villages, il n'est pas rare que la neige atteigne le niveau du balcon, enfouissant le rez-de-chaussée. Le Boldzar ne la déblaie que s'il a vraiment une bonne raison de sortir. Malgré la neige qui les entoure, ses bêtes n'ont pas froid, elles ont de la paille et du fourrage. Dans les cités, les rez-de-chaussées abritent les boutiques, les ateliers et les échoppes, tandis que, faute d'espace, les balcons ne sont présents que sur les façades. Les maisons ont parfois un étage d'habitation de plus, et chez les riches Boldzars, la sous-pente sert de logis aux domestiques.

À l'extérieur, les parties boisées sont peintes de couleurs sombres, sur les-





quelles vient contraster l'éclaboussement des fleurs. Intérieurement, les bois sont lustrés, fleurant bon la cire d'abeille. Les parquets sont recouverts de nattes aux bandes de couleurs vives ; les faïences aux motifs violets s'alignent sur le vaisselier ; dans les chambres, les gros édredons de plume garnissent les lits surélevés ; la maison boldzare est propre et silencieuse, on entendrait bailler un chat.

Les bons moments

Les Boldzars sont amateurs de fêtes et toutes les occasions leur sont bonnes pour en célébrer : naissance, mariage, accession d'un lointain parent au titre de chevalier, installation d'un nouveau nosdor ou d'un barlink au bourg voisin. Les fêtes sont prétextes à ripailles, à jeux et à danses.

La bière. Ne buvant que peu de vin (il est cher), le Boldzar se rattrape sur la bière. Il en produit (et consomme) grosso modo de trois sortes : la *petite*, la *noire*, et la *gluante*. La petite, de couleur claire et peu alcoolisée (force -1, 20 cl) est destinée à l'usage courant et solitaire. La noire est tirée du fût lorsqu'il y a des invités. Comme son nom l'indique, c'est une bière très brune, amère ; elle est un peu plus forte que la précédente (force -2, 20 cl). La gluante, spécialement brassée avec ajout de miel, est une bière ambrée très épaisse, à la mousse compacte, véritablement gluante (force -3, 20 cl). Quand on veut particulièrement honorer un invité ou souligner une occasion spéciale, on sert de la gluante. Mais c'est toutefois une boisson d'homme, que les femmes bien élevées ne consomment pas. A chaque trait, la mousse compacte reste accrochée aux moustaches des buveurs, semblant doubler leur volume. Enfin, pour se réchauffer des attaques de l'hiver, le Boldzar ne dédaigne pas la *petite eau*. C'est un alcool de grain, translucide, semblable à la vodka (force -6, 10 cl).

Le solide. Les Boldzares sont bonnes cuisinières, excellant dans les crèmes, les confitures et les brioches. Mais là où le Boldzar se régale vraiment, où l'eau lui vient à la bouche rien que d'y penser, c'est avec ses charcuteries. Il en existe de toutes sortes, saucisses et saucissons, pâtés, andouillettes et boudins, jambons et jambonneaux, séchés, fumés, frottés aux herbes, sans oublier l'incomparable tranche de lard blanc, cent pour cent grasse à l'état pur, que l'on fait glisser

avec un gobelet de petite eau. Ah ! la charcuterie boldzare ! le saucisson noir de Svoboda ! l'authentique andouille de Labyzian ! les rillettes de Pavuk et les tripes à la mode de Sbot !

Musique et danse. L'instrument de musique préféré des Boldzars est la *cidule*, sorte de banjo triangulaire comme une balalaïka. Il en existe de plusieurs tailles, selon la hauteur des sons recherchés, comme dans la famille des violons. L'orchestre boldzar se complète parfois d'un fifre et d'une viole de ventre, la rythmique étant assurée par des tambourins et des grelots. Il joue essentiellement de la musique de danse. Les Gossomites, qui possèdent une tradition musicale subtile et raffinée, se gaussent ouvertement du *son boldzar*, qu'ils appellent de la musique à vaches. Les Boldzars leur rendent la pareille en taxant leurs concerts de bruit pour rien. Et le fait est que tout ce qu'ils demandent à la musique est de pouvoir s'amuser, rire et danser. Rester assis des heures durant à écouter les frottements assourdis du *taeld* (sorte de sitar gossomite) leur donnent des démangeaisons. Non, rien ne vaut le plaisir d'un bon *hoï* endiablé !

Danse préférée des Boldzars des deux sexes, le *hoï* est une sorte de quadrille : on se prend par la main, on avance, on recule, on vire-volte, tous ensemble d'abord, puis en couples, puis tous ensemble à nouveau ; et l'on recommence en changeant de partenaire. La danse doit son nom à sa figure la plus appréciée. Les partenaires s'étant mutuellement éloignés de trois pas et revenant l'un vers l'autre, au moment où ils se croisent, la femme donne deux claques sur le ventre de l'homme en marquant bien la mesure et en s'écriant *hoï ! hoï !* La même chose se produit simultanément chez tous les couples, et l'orchestre souligne cet instant à grand renfort de tambourins. Puis, durant la mesure qui suit, l'homme ne bouge pas, marquant le pas sur place, tandis que sa cavalière l'ayant dépassé, fait demi-tour dans un large mouvement de saril, revient vers lui et le re-dépasse en lui tournant maintenant le dos. C'est alors à l'homme de *hoïer*, ce qu'il fait en assénant deux claques sur le derrière de sa partenaire, qu'il scande pareillement d'un *hoï ! hoï !* retentissant, souligné par les tambourins. Puis la femme re-vire-volte pour lui refaire face, on se reprend par le bras pour tournoyer, on reforme le quadrille, et —

changement de partenaire ! — on recommence : une, deux, trois, *hoï ! hoï !* (claques sur le ventre) — une, deux, trois, *hoï ! hoï !* (claques sur le cul). La particularité du *hoï* est que les danseurs les plus appréciés de ces dames ne sont pas les jeunes gens minces et sveltes, mais les quadragénaires bedonnants. Ainsi le Boldzar se bonifie-t-il avec l'âge.

Les jeux. Les jeux de hasard tiennent peu de place dans la vie des Boldzars. Ce n'est guère que dans les cités que l'on peut voir rouler des dés dans les tavernes, et encore modérément. Confier son argent à la chance inspire toujours un sentiment de malaise. Dans les villages, en revanche, on aime jouer au *sba*, sorte de jeu de quilles. Chaque quille a une couleur différente, et le but n'est pas tant de les culbutter toutes que de les renverser dans un certain ordre, selon des combinaisons de couleurs rapportant plus ou moins de points. Chaque quille est espacée de sa voisine de façon à pouvoir tomber sans la renverser si le choc de la boule n'est pas trop fort. Si le choc est plus appuyé ou si la boule frappe la quille à sa base, sa chute peut entraîner celle de sa voisine, renver-

sant elle-même la suivante, etc. Savoir précisément maîtriser les réactions en chaîne est tout l'art du bon joueur de *sba*. Les parties opposent généralement deux équipes de trois personnes, garçons et filles mélangés ; parfois une équipe masculine contre une équipe féminine. On ne joue pas pour de l'argent, mais les perdants ont droit à un gage, choisis par les vainqueurs.

L'amour. Les Boldzars sont généralement fidèles et peu portés sur l'extravagance des sentiments. Il peut naturellement y avoir des exceptions et des coups de foudre inattendus, mais les passions déchirantes, les larmes et les crimes passionnels sont peu dans leur mentalité, non plus que les excès sexuels. Sur ce sujet, ils ont encore droit au mépris des Gossomites, experts en raffinements et en perversions de toutes sortes. Les jeunes filles boldzares se laissent courtiser sans déplaisir, acceptent les baisers, voire un flirt un peu plus poussé ; mais pour ce qui est de sauter le grand pas : pas question en dehors du mariage !

Ainsi, placides et contents, vivront toujours les Boldzars en l'éternelle Boldzarie.



2. Les Nouveau-rêvés

Où les voyageurs se retrouvent en Boldzarie, ayant apparemment franchi une déchirure du rêve, et dans le plus extrême dénuement. Leur accueil à Sdarik, un village typiquement boldzar, où leur arrivée alimente une curieuse croyance : la légende des nouveau-rêvés. Les voyageurs ne devraient pas avoir à s'en plaindre, non plus que de la fête décidée en leur honneur. Un événement tragique interrompt toutefois les réjouissances. Les nouveau-rêvés oseront-ils alors affronter les Ogres de la forêt de Sbot ?

L'ARRIVÉE

Un *Rêve en Boldzarie* commence obligatoirement par une sortie de gris rêve. Comme expliqué dans l'introduction, sa structure de rêve dans le rêve est telle qu'elle implique une rupture, une solution de continuité. Il n'est pas possible d'amener les voyageurs jusqu'aux environs de Sdarik par un voyage «normal» et progressif. L'une des premières constatations des personnages va donc être leur manque de souvenirs. Leur mémoire s'arrête aux dernières aventures qu'ils ont vécues, puis c'est le trou. Tout juste se souviennent-ils d'avoir continué à voyager : vagues réminiscences d'une interminable route caillouteuse, de rares maisons des voyageurs, de feux de camp à l'orée d'un bois, de nuits claires et de soudaines pluies battantes... Aux joueurs qui ne sont pas encore familiarisés avec le gris rêve, le gardien des rêves peut en expliquer le principe, et souligner que cela n'a rien d'inhabituel : on suppose par définition que les voyageurs ont déjà dû expérimenter cet état. Simplement, en ce qui concerne le cas actuel, leurs sou-

venirs sont encore plus flous, voire inexistants, que d'habitude.

De fait, tout commence par un *réveil*. Les voyageurs ouvrent les yeux (baillent et s'étirent), et constatent qu'ils sont tout nus, couchés dans l'herbe. Dormir à la belle étoile fait partie de leurs habitudes, mais se dévêtir entièrement, voilà qui n'est pas coutumier. En vain se frottent-ils les yeux, se pincent et tentent de se convaincre qu'ils dorment et rêvent encore, la réalité est bien ce qu'ils constatent : pas le moindre lambeau de tissu sur le corps. Pire encore, pas la moindre trace de leur équipement autour d'eux, ni vêtements, ni bagages, ni armes — *rien*.

Chacun peut alors constater qu'il n'est pas seul dans ce cas. D'autres personnages, aussi dépouillés que lui-même, sont assis dans l'herbe à quelque distance et se frottent pareillement les yeux, éberlués.

Si les personnages formaient déjà un groupe de voyageurs ayant vécu des aventures ensemble, ils constatent qu'ils sont

tous là. Sinon, malgré la gêne de la situation, ils peuvent commencer à faire connaissance et constater que personne, pas plus qu'eux-mêmes, n'a la moindre idée de ce qui a pu se produire. (Noter que, quoique un peu cavalière, cette entrée en matière est un bon moyen de former un groupe avec des personnages nouveaux. C'est un peu le même principe que le début du *Lac de Fondmarin*.)

En vain les personnages se creusent-ils la tête, leur mémoire est rebelle et se perd dans le flou d'un profond gris rêve. Mais il y a autre chose cependant : tout autour d'eux la lumière est singulièrement *très jaune*. Les voyageurs sont également censés connaître la signification de ces altérations du spectre lumineux. L'explication est alors qu'ils ont franchi une déchirure du rêve, et qu'étant à ce moment en plein gris rêve, ils n'en ont pas conservé le souvenir. Reste néanmoins le problème de leur dépouillement. Existerait-il des déchirures du rêve voraces ne laissant passer que la matière vivante et dissolvant tout le reste ? Point d'interrogation qui demeure sans réponse.

L'environnement

S'intéressant à leur environnement immédiat, les personnages constatent qu'ils se trouvent au fond d'une cuvette herbue, sorte de ravine peu escarpée, dans un paysage de montagne de style alpestre. Il fait beau, avec un chaud soleil dans un ciel tout bleu. C'est apparemment la fin de la matinée, l'heure du Faucon d'une journée d'été.

Il est suggéré que l'aventure commence au plus beau mois de la Boldzarie, le mois de la Couronne, afin que la particularité des intempéries boldzares ne vienne pas surajouter aux difficultés des voyageurs. Mais à son choix, le gardien des rêves peut lui substituer Dragon (canicule et orages), Épées (sécheresse et vent de stom) ou Lyre (automne et pluies). Dans ce dernier cas, pour peu que le voyage se prolonge, les derniers épisodes auront des chances de coïncider avec les premières neiges.

La température n'est donc pas un problème, les voyageurs n'ont pas froid. Gravier le flanc de la ravine et découvrir ce qu'il y a au-delà ne devrait pas non plus poser de difficultés, si ce n'est l'appréhension de risquer ses pieds tendres et blancs parmi les pierres et les brindilles.

C'est au moment où les voyageurs songent sérieusement à quitter la ravine qu'une silhouette se manifeste en contre-haut.



Lishka

Lishka est une jeune adolescente de 12 ans, habitant le proche village de Sdarik. Particulièrement délurée (pour une Boldzare), elle a déjà encouru plusieurs fois la désapprobation de ses parents en s'éloignant du territoire du village pour se promener seule dans la montagne. Mais aucune punition n'a été assez dissuasive pour l'empêcher de recommencer. Elle connaît les petites sentes à peine marquées sous les sapins, elle a repéré les lieux où s'accroche le faux murus. Dame Branna, mohok du village, est toujours prête à lui échanger ces frêles chardons contre des gâteaux. Ce jour-là, la jeune fille espère bien en rapporter un plein panier ; et telle est la raison de sa présence à une bonne heure de marche du village, hors de tout sentier.

LISHKA, née à l'heure de la Couronne,
12 ans, 1m45, 40 kg, blonde, yeux marron
clair, beauté 10

TAILLE	6	VOLONTÉ	12
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	12
FORCE	7	RÊVE	11
AGILITÉ	12	Mêlée	9
DEXTÉRITÉ	10	Tir	11
VUE	12	Lancer	9
OUIE	11	Dérobée	13

Vie 8 Endurance 20 +dom -1 Protection 0
Discrétion +2 \ Course, Escalade, Vigilance 0 \ Srv Ext et Montagne 0.

Lishka n'a développé aucune compétence de combat.



Vêtue d'un saril ordinaire de laine beige, dont elle a retroussé le bas, coincé dans sa ceinture, pour avoir les jambes libres, et chaussée de sandales, Lishka est une jeune personne de 1m45, potelée, avec de bonnes joues roses, des nattes blondes et des yeux marron clair. A quelques mètres d'eux, elle écarquille les yeux au spectacle des voyageurs, complètement stupéfaite. Ses lèvres forment les mots : «C'est pas possible ! C'est vraiment des nouveau-rêvés ?...» Puis elle fait volte-face et repart en courant, tout en s'écriant : «Des nouveau-rêvés ! des nouveau-rêvés !...» Son accent est atroce. Toutefois, EMPATHIE à zéro suggère que c'est plus l'annonce d'une étonnante nouvelle que de la frayeur. Si les voyageurs la rappellent, elle revient vers

eux. Sinon, qu'ils se hâtent de sortir de la ravine et se lancent à sa poursuite. La gamine se laissera facilement rattraper, l'idée naissant que son retour au village en compagnie des «nouveau-rêvés», avec l'émoi que cela ne manquera pas de susciter, a de bonnes chances de faire passer au second plan son escapade interdite.

Ainsi les voyageurs prendront-ils contact avec la Boldzarie. Aux questions qu'ils ne manquent pas de poser, Lishka éclate de rire ; et à la question cruciale, répond avec la certitude que l'on peut avoir même à douze ans : «Bien sûr que vous êtes tout nus, puisque vous venez de naître !...» Interrogée encore, elle parle d'elle-même, de Sdarik et du peu qu'elle connaît de la Boldzarie. Envolée la timidité des premiers instants ! Elle n'est pas peu fière de son rôle et parle bientôt aux voyageurs comme s'ils étaient effectivement des bébés, maternelle et attentive.

Ayant rejoint un sentier bordé de sapins, le petit groupe finit par redescendre dans la vallée. Vers le sud, on distingue la ligne sombre et ininterrompue de ce qui semble être une vaste forêt. «La forêt de Sbot», précise la jeune fille. Puis, de l'autre côté d'un torrent qu'on enjambe par un pont de bois, apparaissent les terres cultivées entourant un village. Tout est net, bien entretenu, fleurant la tranquillité prospère. Dans un pré, trois gros chats gris gambadent parmi les moutons blancs.

SDARIK

Situé à l'ouest du Novarim, dans une vallée des premiers escarpements des Montagnes Rouges, Sdarik est un village de montagne. Vers l'est, s'en éloigne un bon chemin de terre battue permettant de rallier Grib, son voisin le plus proche à 30 km au sud-est. Vers l'ouest, les sentiers ne desservent que des pâturages et des sites forestiers. Sdarik est ainsi le dernier village à l'ouest. Son isolement, la rareté des visiteurs, et a fortiori des voyageurs, ne l'empêche pas d'être un typique village boldzar. On y aime la bière, les fêtes, les chats, les fleurs ; on y danse le hoï et l'on y joue au sba.

Comme ailleurs en Boldzarie, les ressources sont agricoles. Autour des habitations s'étendent principalement des champs d'orge, pour la bière, puis viennent les pâturages pour les vaches et les moutons. Chaque maison possède en outre un potager pour les légumes, voire un verger, une basse-cour picorant sous le regard blasé des chats ; cependant que la porcherie renferme deux ou trois cochons bien gras. A l'ouest du village, un petit torrent, le Sgai, marque la limite des enclos. Plus à l'ouest, quelques troupeaux de moutons paissent encore dans des prés sauvages, mais pas au-delà de la Grande Montée — ainsi nomme-t-on

un raidillon menant plus haut dans la montagne. Au sud, la lisière de la forêt de Sbot est toute proche, moins d'un kilomètre, jouxtant les pâturages. Un petit sentier s'y enfonce sur quelques centaines de mètres, pour la cueillette des champignons. Personne n'y va jamais en solitaire ; les cueilleurs de champignons sont toujours au moins une demi-douzaine, bien groupés ; et il est formellement interdit aux enfants de s'y aventurer.

Le village

Sdarik comprend une quarantaine de maisons boldzars, comme décrites au chapitre précédent, chalets aux toits très pentus pour supporter la neige de l'hiver, rez-de-chaussée de pierre, et grands balcons fleuris. A l'arrière, les jardins sont clos de haies ; sur le devant, quand la maison ne donne pas directement sur la rue, les limites de la cour sont simplement marquées par de grandes potiches ou des jardinières pleines de fleurs. L'eau est fournie par une demi-douzaine de puits, disséminés dans le village et utilisés en commun, ainsi que par la pluie, récoltée par les gouttières et stockée dans des citernes. Une grande fontaine se tient également au milieu de la place centrale. C'est sur cette place qu'ont lieu les danses des jours de fête.

Le patriarche de Sdarik (le nosdor) se nomme **Panyal Doborym**. Il est âgé de 71 ans et remplit ce rôle depuis maintenant 5 ans. Ses fonctions se limitent toutefois à peu de choses : présider les fêtes (naissances, mariages), arbitrer le grand concours de sba, veiller au partage équitable du foin des prés communs. Incroyablement ridé, blanchi — sa moustache était déjà blanche à 45 ans —, sensiblement plus maigre que la moyenne des Boldzars, on le respecte pour sa patience et sa sérénité. Et de fait, vivre avec une haut-révante n'est pas tous les jours facile.

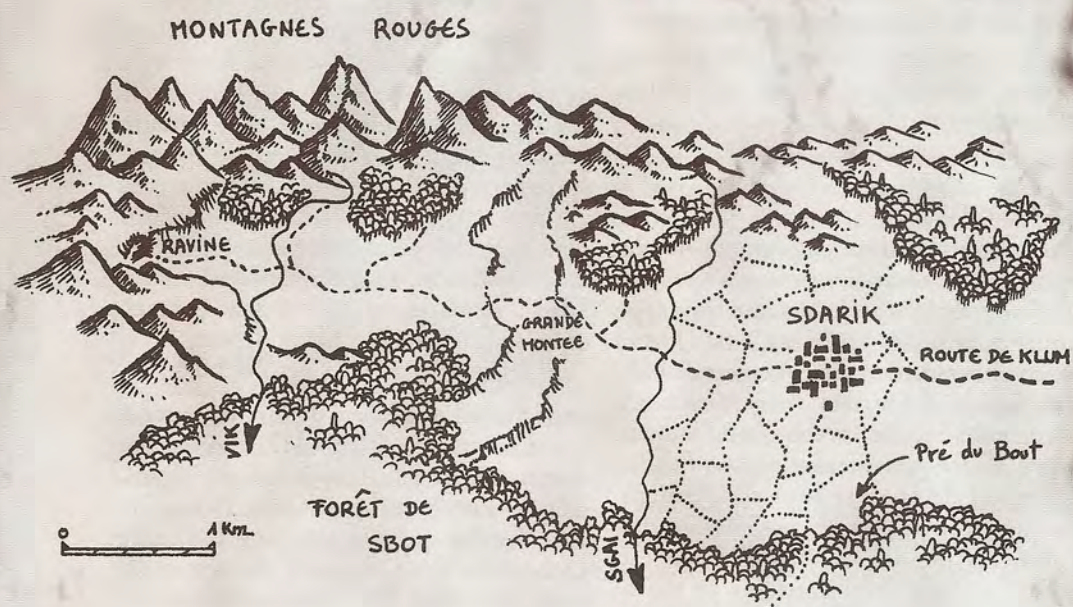
Son épouse, **dame Branna**, est en effet mohok. Agée de 65 ans, c'est une petite bonne femme bien en chair, plus petite que la plupart des Boldzars avec tout juste 1m60, à la peau claire et sans une ride (comme si son mari en avait pris pour deux). Ses longues nattes qu'elle roule en macaron sur le sommet de sa tête sont restées d'un beau blond doré. Quant à son regard bleu et lumineux, c'est tout le regard boldzar, mélange antinomique de gentillesse et de sévérité, d'intolérance et de générosité. Ses fonctions requièrent peu de magie, donner des conseils, prépa-

rer des décoctions (le plus souvent non enchantées), enseigner l'écriture aux jeunes (fonction d'institutrice), recenser la population féline (rôle rituellement échu au mohok).

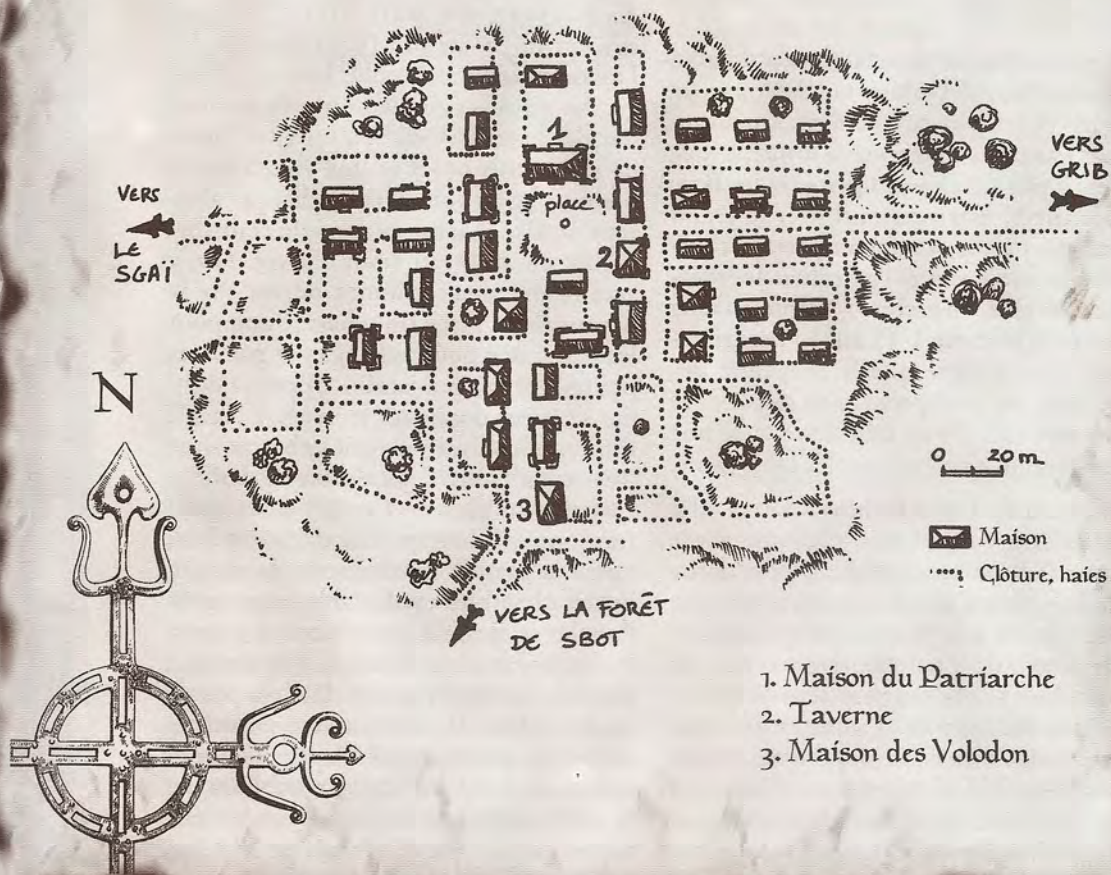
Tout juste sortie du CHED, c'est dans son village natal de Lvof qu'elle rencontra Panyal, venu visiter un sien cousin dans ce village du sud du Novarim. Alors âgée de 28 ans, elle était d'une lumineuse beauté, encore que d'une surprenante minceur due à la vie ascétique du collège, et quelque peu désemparée de retrouver la vie profane. Comme on s'apitoie d'un maigre chaton perdu, Panyal se promit de la «remplumer». Ils rentrèrent ensemble à Sdarik, se marièrent, eurent deux enfants, et ne se sont jamais quittés depuis. Ainsi vont les amours au pays des Boldzars.

Leur fils, **Grig**, a hérité du don de sa mère et vit actuellement au CHED en qualité de tabar. Leur fille, **Lasvé**, âgée de 35 ans, a épousé un homme de Grib, **Pavar**. De fait, c'est lui qui est entré dans la famille Doborym, dont il porte désormais le nom. Avec leur fille, **Sdanka**, âgée de 14 ans, Lasvé et Pavar vivent dans la maison du patriarche, lequel, âgé comme il est, leur cède la responsabilité de gérer son petit domaine de champs, de prés et de troupeaux.

1. Maison du patriarche. Grande maison de 20 m sur 10, la maison des Doborym est une des plus belles du village. Au rez-de-chaussée se trouve le quartier des bêtes (six vaches, un gros cheval de trait, trois porcs et une vingtaine de brebis, plus la volaille) et le hangar abritant outils, charrue et carriole transformable en traîneau pour l'hiver. On y accède par deux grandes portes sur le devant (côté place du village), une pour les bêtes, une pour le hangar, et par deux petites portes côté jardin. Un raide escalier intérieur donne sur le *recoin*, à l'étage. On nomme ainsi un petit débarras situé près de la cuisine, où donne également l'échelle du grenier. L'étage, entouré du traditionnel balcon fleuri, comporte, outre la grande cuisine salle de séjour, quatre chambres confortables : une pour Panyal et Branna, une pour Lasvé et Pavar, une la jeune Sdanka, et la dernière pour un éventuel invité. Il n'y a pas de couloir dans la maison, les chambres communiquent ensemble et donnent toutes sur le balcon. Enfin, n'oublions pas la cave cellier avec ses trois grandes barriques, la plus grande pour la petite bière, la moyenne pour la noire, et la plus petite pour la gluante ; non plus que la haute



Sdarik et ses environs



soupe pleine de fourrage, de clayettes de pommes et de sacs de noix.

2. Taverne. Les villageois ont beau avoir à domicile toute la bière qu'ils désirent, leur grand plaisir est d'aller la boire à la taverne. Ce n'est pas comme d'inviter quelqu'un chez soi ou d'être invité chez lui, c'est un lieu neutre, où l'on feint de se rencontrer par hasard. Pour se faire, après le travail, on s'habille : on change de tafe, on met ses bottes et son chapeau. Les femmes et les jeunes filles ne vont jamais seules à la taverne, mais uniquement en compagnie de leurs maris ou de leurs parents. La taverne de Sdarik est tenue par un couple marié, Tsilek et Arkha Fobarin, tous deux âgés de 35 ans et à la silhouette typiquement boldzare. Pour accompagner la bière, Arkha confectionne des blobovietz, tortillons de pâte que l'on plonge dans la friture. Il n'y a pas de vin à Sdarik.

3. Maison des Volodon. C'est dans cette maison, la plus au sud du village, que vit la petite Lishka, avec ses parents, Iadom et Vnomi, et son frère aîné Morik. Quand commence cette histoire, Iadom Volodon et son fils sont absents de Sdarik, partis négocier un nouveau fer de hache au bourg de Klum, et ne seront pas de retour avant trois ou quatre jours. Lishka est donc restée seule avec sa mère, à laquelle elle s'est empressée de désobéir.

BRANNA, née à l'heure du Roseau, 65 ans, 1m60, 65 kg, blonde, yeux bleus, beauté 11

TAILLE	9	VOLONTÉ	14
APPARENCE	15	INTELLECT	12
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	13
FORCE	9	RÊVE	15
AGILITÉ	10	Mêlée	9
DEXTÉRITÉ	12	Tir	11
VUE	10	Lancer	10
OUIE	10	Dérobée	11



Vie 10 Endurance 24 +dom 0 Protection 0

Cuisine, Danse, Vigilance, Srv Ext +3 \ Chirurgie +4 \ Astrologie, Botanique, Écriture, Légendes, Médecine +3 \ Hypnos +7 \ Narcos +3.

Sorts connus : Détection et Lecture d'Aura, Annulation de Magie, Enchantement, Purification, Repos, Voix d'Hypnos, Harpe d'Hypnos, Invoquer sa voix.

Branna ne possède aucune compétence de combat.

TAVERNE DE SDARIK Tsilek et Arkha Fobarin

Petite bière (-1) : 1d la mesure
Bière noire (-2) : 2d la mesure
Bière gluante (-3) : 3d la mesure
Petite eau (-6) : 5d la demi-mesure
Assiette de blobovietz (1 sust) : 2d

L'ACCUEIL

Il est difficile d'anticiper sur le comportement des voyageurs une fois en vue du village. N'oublions pas leur tenue. Peut-être voudront-ils se cacher, demanderont-ils à Lishka de leur trouver n'importe quoi pour se couvrir, n'osant se montrer. Interrogée sur ces nouveau-rêvés qu'elle ne cesse de mentionner, Lishka répond : « C'est dame Branna qui nous l'a expliqué, c'est comme pour l'écriture. — Et qui est dame Branna ? — C'est la mohok, mais c'est aussi la femme du nosdor ! » Bref, rien qui éclaire vraiment le mystère. « Venez, ajoutez-elle, n'ayez pas peur ! » De fait, les voyageurs n'ont rien à redouter. Dans la mesure où ils acceptent leur rôle, c'est-à-dire celui de perdus ayant besoin d'aide, le comportement du village sera unanime : accueillant, généreux, hospitalier.

Dame Branna

Au gardien des rêves de décrire le village avec toutes les informations qu'il possède maintenant, la profusion de chats qui peut intriguer les voyageurs, de même que la rigoureuse absence de chiens. Aux appels de Lishka, hommes et femmes sortent des maisons, considérant avec un intérêt placide les étrangers gênés ; certains suivent le groupe jusqu'à la place du village, où tout le monde s'arrête. Sur le balcon de la plus grande des maisons, vient d'apparaître une petite bonne femme blonde, l'air sévère. « Que signifie tout ceci ? s'écrie-t-elle. — C'est des nouveau-rêvés ! répond Lishka, c'est moi qui les ai trouvés ! — Que racontes-tu ?... »

Lors Lishka de narrer sa découverte par le menu. Son excursion dans la montagne à

la recherche de faux murus ; la ravine, qu'elle affirme avoir trouvée vide d'abord, puis s'en étant éloignée de quelques pas, pleine de bruits de voix ; son demi-tour prudent ; et sa prodigieuse découverte : les nouveau-rêvés baignant dans une lumière trop jaune. Et de conclure : «C'est moi qui les ai découverts ! C'est moi qui suis leur *petite maman* !

— Il y a plus urgent, répond la femme du balcon, trouvez-moi des couvertures, ils ne peuvent pas rester comme ça...»

Dame Branna est efficace. Elle n'a qu'à lever un petit doigt, et tout le village de filer doux sous son autorité naturelle. Descendant du balcon, elle fait entrer les voyageurs dans le hangar du rez-de-chaussée. On leur apporte bientôt des couvertures dans lesquelles ils peuvent se draper. Cela fait, elle les fait monter à la cuisine, et avant toute autre chose, leur prépare une collation.

Durant ces séquences de pur *jeu de rôle* et celles qui vont suivre, les voyageurs vont sûrement poser des questions, avoir des velléités d'action, comportements qu'il est difficile de prévoir. Au gardien des rêves d'improviser sur la forme, l'essentiel étant que les principales informations leur soient fournies. Dame Branna répond calmement aux questions secondaires, mais pour ce qui est des plus importantes, se contente d'exhorter à la patience : «Chaque chose en son temps, mes petits choux ! Prenez d'abord des forces, mais mangez doucement. Non ! pas de bière, c'est trop fort pour vous, voici du lait.» En un mot, elle est maternelle, attentive, mais ferme. Elle a l'habitude en tant qu'institutrice. Puis elle leur demande finalement s'ils ont un nom ; et devant leur réponse affirmative — supposons-le ! — et leurs présentations, elle conclut en hochant la tête : «C'est bien ce que je pensais. Tout neufs dans des corps adultes avec juste ce qu'il faut de pseudo-souvenirs pour fonctionner...»

Les nouveau-rêvés

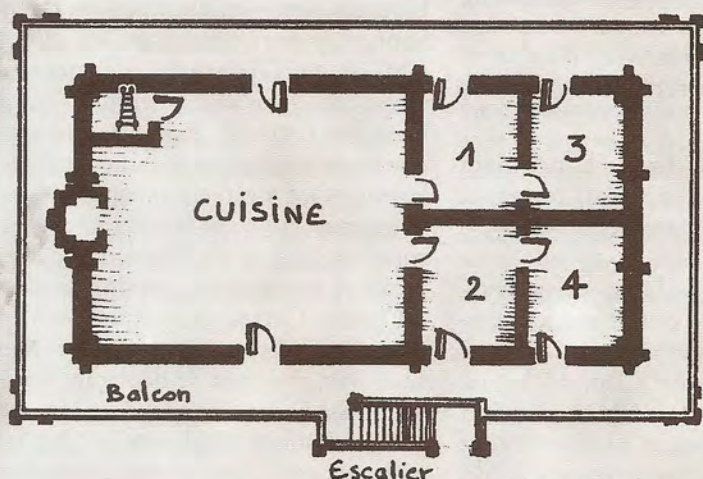
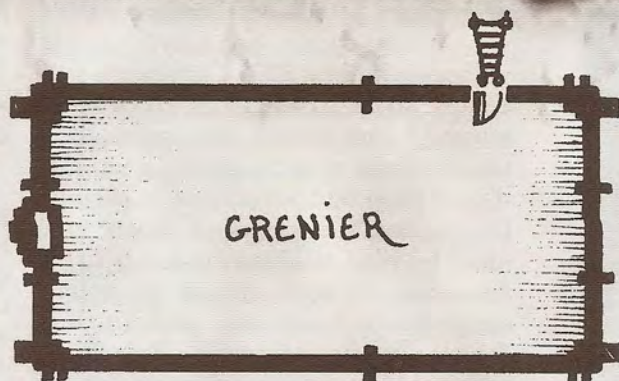
En tant qu'étudiante au CHED, Branna s'est penchée sur le paradoxe du Grand Oubli, sans y trouver davantage de réponse que ses collègues. Puis la révélation lui vint — sa révélation, devrait-on dire plus justement — alors qu'elle venait de s'installer à Sdarik. La cause en fut l'apparition soudaine d'un jeune homme tout nu au beau milieu du Sgaï, sous le nez des pêcheurs de truite qui se trouvaient là. Frigorifié, choqué, le jeune homme fut ramené au village où il mit plusieurs jours

à se remettre d'une forte fièvre malgré les soins experts de la jeune femme. Il fut ensuite incapable d'expliquer clairement sa mésaventure. Il se prétendit voyageur, parla d'un grand voilier, d'une tempête et d'un naufrage, mais ses souvenirs restaient vagues et confus. Cependant, les témoins affirmèrent que la lumière était *trop jaune* là où il était apparu. C'est alors que Branna comprit *tout*. Arfur, ainsi s'appelait-il, était un nouveau-rêvé — un concept qu'elle venait d'inventer, mais qui, encore une fois, expliquait tout.

Le Grand Oubli semble correspondre à ce qu'ailleurs on appelle la fin du Second Âge, une époque où les Grands Rêveurs (concept forcément familier d'une haut-révante) avaient semble-t-il quelques problèmes. Quand un homme meurt, c'est qu'un Grand Rêveur se réveille (concept connu). Mais se pourrait-il (idée personnelle) qu'ils se soient réveillés presque tous ensemble ? Cela signifierait alors la mort de presque tout le monde (conclusion logique). Puis les Grands Rêveurs se sont rendormis (évidence) et au lieu d'attendre que les quelques personnes restantes aient suffisamment d'enfants, et ainsi de suite, pour augmenter la population, ils ont fait des *nouveau-rêvés* (révélation !), c'est-à-dire des nouveau-nés, mais directement adultes, sachant déjà parler et faire des choses, et pourtant complètement neufs. Ne pouvant les faire naître normalement à cause de leur taille, ils les firent apparaître directement, comme ça (claquement de doigt), dans la nature, environné de lumière jaune. Car on sait (affirmation du CHED) que le jaune est la couleur du début du rêve, tandis que le violet en marque la fin. Au début, il y eut des centaines et des centaines de nouveau-rêvés, hommes et femmes, apparaissant spontanément dans tous les coins de la Boldzarie. Puis au fil des temps, comme ils devenaient moins nécessaires, la procréation normale faisant son oeuvre, ils se raréfièrent. Ils sont maintenant devenus très rares ; et il est logique (logique personnelle) qu'ils n'apparaissent que dans des endroits très reculés, par exemple ici, à Sdarik, alors qu'on n'en a jamais entendu parler ailleurs. Mais tout est maintenant lumineux : puisque les Boldzars descendent tous de nouveau-rêvés, il est normal qu'ils n'aient pas de souvenirs d'avant. La vérité est qu'il n'y a jamais eu de Grand Oubli, simplement un Grand Non-Souvenir ! (conclusion péremptoire).

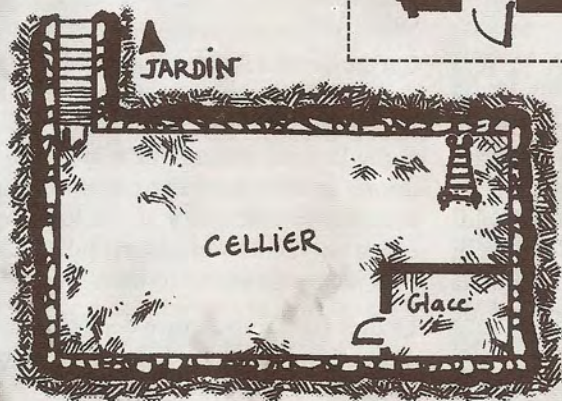
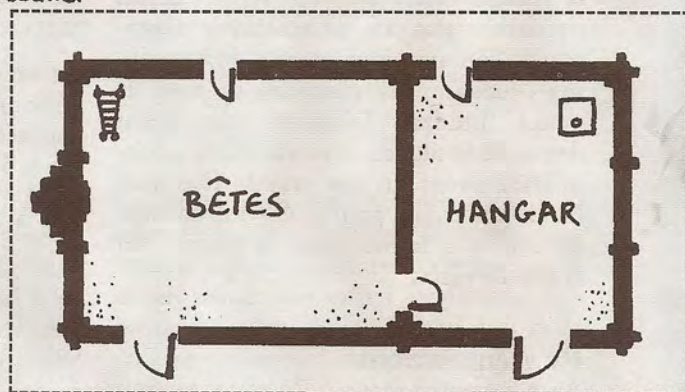
«Et voilà ce que vous êtes, mes petits choux, des bébés dans des corps d'hommes et de femmes. Vous êtes forts, vous

2m



- Trappe
- ⊕ Atré
- └─┘ Porte
- └─┘ Porte-fenêtre
- └─┘ haut Echelle
- └─┘ bas

1. Panyal et Branna
2. Lasvé et Pavar
3. Invité
4. Sdanka



Maison du Patriarche

Demeure boldzare typique

avez des muscles, vous savez déjà faire des choses, et pourtant vous n'êtes âgés que de quelques heures. Mais rassurez-vous : vous êtes ici chez vous à Sdarik, tout le village vous aime déjà. Considérez-moi comme votre maman. Puis je vous présenterai à papa Panyal. Vous verrez, il est un peu décati, mais très gentil : il sera ravi d'avoir plein de nouveaux petits enfants. Les garçons, vous dormirez dans le grenier ; les filles (affirmation qui n'a évidemment de sens que si le groupe comprend des voyageuses), vous dormirez dans la chambre des invités. Il n'est pas convenable que les frères dorment dans le même lit que leurs soeurs, surtout à l'âge que vous paraissent avoir. Mais d'abord, il me faut vous trouver des vêtements convenables...

Ainsi se déroulera la fin de la première journée à Sdarik. Les voyageurs recevront un tavan, usagé mais propre, et les voyageuses un saril. Tout le monde sera chaussé d'une paire de sandales (premières inscriptions à porter sur les nouvelles feuilles d'équipement vierges). Puis le groupe sera présenté à Panyal, lequel correspondra tout à fait à la description anticipée par son épouse, ainsi qu'à tout le village, rassemblé sous le balcon du patriarche aux cris de *vive les nouveau-rêvés* ! Un premier contact inattendu, mais néanmoins chaleureux, avec le peuple boldzar. D'autant que, ayant demandé le silence, le patriarche annonce officiellement qu'une grande fête aura lieu le lendemain pour célébrer la naissance, concours de sba, danse et banquet sur la grande place.

Renseignements

En attendant le lendemain et la fête annoncée, les voyageurs sont libres de vaquer à leur gré dans le village, encore que maman Branna leur recommande fermement de ne pas trop s'éloigner au début. Il leur est ainsi loisible de faire plus ample connaissance avec les villageois et de se renseigner davantage, ou, pour la même raison, de rester en compagnie de Branna. Au gardien des rêves d'improviser les prises de contact avec ce qu'il sait maintenant de la Boldzarie. Noter cependant que les personnages ne recevront de réponses qu'aux questions qu'ils posent et toujours d'un point de vue boldzar.

Les villageois parlent librement de leur pays et de leurs coutumes, de leur vie, de leurs ressources. Interrogés sur le *voyage*,

ils en donnent une idée sans aucun rapport avec ce que les voyageurs entendent par là. Rares sont d'ailleurs ceux qui sont allés plus loin que le bourg de Klum. La Boldzarie est un pays tranquille. Des armes ? pourquoi faire ? Nul n'a besoin d'être armé.

Un sujet les met cependant mal à l'aise, la grande forêt au sud, la forêt de Sbot. Ils tentent alors d'esquiver les questions, se contentant d'un : « On y va jamais, c'est tout !... » Et ce n'est que poussés dans leurs retranchements qu'ils se décident à parler des Ogres, des créatures humanoïdes, hideuses autant qu'énormes, de 3,5 m de haut et pesant bien dans les 300 kg ! (INTELLECT/Légendes à 0 permet de savoir des Ogres ce qu'il est dit d'eux dans les règles (*livre III, page 40*) et d'estimer que les mensurations indiquées par les villageois sont nettement exagérées.) Les voyageurs peuvent éventuellement en conclure qu'il ne s'agit que d'une légende locale et que nul n'a jamais vraiment vu d'Ogres. « Certes, leur répond-on, mais mon grand-père en a vu, lui, vu comme je vous vois, énormes, se déplaçant à travers les buissons en laissant derrière eux de vilaines traînées sanglantes... » Que faut-il croire de cela ? Une chose est au demeurant certaine : la frousse des villageois.

En ce qui concerne les nouveau-rêvés, personne n'en avait entendu parler avant l'arrivée de Branna et l'apparition d'Arfur, il y a 35 ans. Mais depuis, la mohok n'a cessé d'enseigner cette idée, notamment aux plus jeunes, au cours des leçons qu'elle leur donne. Et pour ces esprits simples, il n'y a pas lieu de douter que ce ne soit la vérité. Celle-ci ne vient-elle pas de se confirmer ?

Qu'est devenu Arfur ? Il a décidé de partir au bout de six mois, prétextant un *appel du voyage*. Le village en fut chagriné, mais dame Branna déclara que le nouveau-rêvé devait en effet suivre sa propre voie pour combler le vide qui était en lui. On l'équipa en vue de son départ, puis on n'eut plus jamais de ses nouvelles.

Exaltée par l'importance de sa découverte, dame Branna écrivit de longues lettres au branathène pour lui en faire part. Elle ne reçut qu'une brève réponse, lui enjoignant de se garder de conclusions hâtives, qu'il ne pourrait s'agir que d'une manifestation de ce que certains voyageurs appellent *déchirures du rêve*, un phénomène mal connu. Si l'on connaît un peu le violet, certains haut-révants cafouilleurs

ayant soudain disparu au centre d'un scintillement de ce type, le jaune est en revanche beaucoup plus mystérieux. Dépitée, la mohok ne s'entêta pas moins dans son idée, rompant quasiment tout contact avec le CHED.

Si les voyageurs demandent ce que signifie *mohok*, les villageois répondront que cela signifie *haut-révant* — et de décrire les principales fonctions de dame Branna. Interrogée elle-même, la mohok répondra sans mystère, quoique toujours strictement aux questions posées. Si les questions sont trop précises, telles que seul un haut-révant peut en poser, dame Branna s'inquiétera que de telles connaissances puissent déjà être dans leurs têtes, et s'exclamera : « J'espère, malheureux petits, que vous n'avez pas le don de haut-rêve ! Si c'était le cas, il vous faudrait soit l'oublier, soit vous inscrire au CHED... » Les voyageurs peuvent ainsi découvrir ce qu'il en est du haut-rêve en Boldzarie et du sort réservé aux « cauchemardeux ».

Pour dame Branna, et conséquemment pour tout Sdarik, les voyageurs ne sont pas des étrangers. Certes, leur accent est impossible, mais quoi de plus normal chez un très jeune ? Cela finira par s'améliorer. Après la fête du lendemain, Panyal enregistrera officiellement leur naissance dans les registres du village, avec la mention *nouveau-révés* suivie de leur âge apparent. Il sera le père adoptif et Branna la mère adoptive. Tout cela pour dire qu'en plus d'être frères et sœurs — puisque tel est leur lien de parenté aux yeux de Sdarik —, les voyageurs se retrouvent bel et bien naturalisés Boldzars.

Et que devient la petite Lishka dans tout cela ? La gamine est furieuse et dépitée. Non pas tant à cause de la fessée qu'elle a tout de même reçue (elle en avait pris son parti d'avance), mais de se voir usurper le titre de *maman*. N'est-ce pas elle qui a découvert les nouveau-révés ? Ne sont-ce pas *ses* enfants ? Puisque c'est comme ça, on ne la verra pas demain à la fête !...

LA FÊTE

Le début des réjouissances est prévu pour l'heure du Faucon, avec le concours de sba. Dès l'aube, dans chaque maison, les cuisinières se sont attelées aux fourneaux. A la Couronne, on mangera tous ensemble sur la place, une grande table en forme de U devant être installée au moyen de planches et de tréteaux dès le concours terminé. Ayant pris place au haut bout du U, entre le nosdor et la mohok, les nouveaux Boldzars seront naturellement les invités d'honneur. Dès la Sirène, les maris désœuvrés — ceux qui ont réussi à échapper aux corvées ménagères — se sont installés à la taverne. La bière coule déjà à flots, comme il se doit pour célébrer un si grand jour.

Les voyageurs ont eu droit à un bain — garçons et filles séparément ! — dans de grands baquets installés à cette occasion dans la partie hangar du rez-de-chaussée ; puis des vêtements de fête leur ont été offerts par différentes familles du village.

Les garçons ont ainsi eu droit à une chemise de lin, un tapan brodé avec une ceinture de cuir, et un chapeau de paille. On aurait aimé leur offrir également des bottes en plus de leurs sandales, mais chaque villageois ne possède que les siennes et le plus proche bottier est à Klum à 60 km. Conséquemment, on ne leur offre pas non plus les traditionnelles culottes bouffantes, celles-ci ne pouvant se porter sans les bottes. Les filles en revanche sont plus vernies et ont droit à une chemise ourlée de dentelle, un beau saril brodé, discrètement décolleté et resserré à la taille, une paire de chaussons échancrés, un châle et un donka.

Le concours de sba

Le concours doit normalement avoir lieu entre une équipe de filles et une équipe de garçons, chaque partie sélectionnant ses meilleurs joueurs et joueuses. Mais, la bière aidant, l'idée germe soudain que les nouveau-révés pourraient peut-être for-

mer une équipe pour se mesurer à une équipe mixte du village. Une rencontre nouveaux contre anciens. Si les joueurs refusent, arguant un manque d'expérience, on ne leur en tiendra pas rigueur. Si par contre ils acceptent, à la satisfaction générale, qu'ils choisissent trois champions parmi eux, garçons ou filles, pour se mesurer aux trois joueurs de Sdarik : Freg, jeune homme de 17 ans au regard malin, Dobrek, homme de 40 ans au ventre étonnamment gros (même pour un Boldzar), et Fréa, jeune femme de 25 ans au visage rieur. Puis utiliser pour simplifier les règles suivantes.

Joué avec Lancer, le jeu de sba est considéré comme une compétence de base -6. Tous les personnages ayant développé la compétence Jeu commencent par jouer un jet de CHANCE/Jeu à 0 (sans ajustement astrologique). Tout échec : les jeux que l'on connaît n'ont aucun rapport avec les quilles, et l'on possède Jeu de sba à -6. Toute réussite, on a déjà joué aux quilles, et l'on possède Jeu de sba au même niveau que la compétence Jeu. Inscire cette nouvelle compétence sur la feuille de personnage pour la développer séparément.

Puis, pour simuler le concours proprement dit, chaque joueur joue trois jets de Lancer/Jeu de sba à 0, et l'on totalise l'ensemble des points de tâche obtenus sur les neuf jets. L'équipe de Sdarik obtiendra 11 points. Pour gagner, les voyageurs doivent en obtenir 12 ou plus. Au gardien des rêves d'improviser la réalité du jeu en s'aidant de la description générale qui en est donnée au chapitre précédent.

Si Sdarik est vainqueur, son équipe aura le triomphe modeste : après tout, le résultat était couru d'avance... En revanche, si les voyageurs gagnent, ils seront considérés avec un nouveau respect, mais le village n'en sera pas moins heureux. Qu'ils soient si bons au jeu de sba dès la naissance prouve bien que ce sont de vrais petits Boldzars !

L'heure de la Couronne approchant, on dresse les tables, on apporte les bancs et les nappes pour le banquet. Puis tout le monde s'installe, pas loin d'une centaine de personnes. La petite eau coule dans les gobelets. Le patriarche porte un toast au roi, à la reine et à la Boldzarie (incontournable rituel), puis aux nouveau-rêvés, ce que l'on s'empresse d'imiter. La bonne humeur est sur toutes les faces. La petite eau coule encore, à dame Branna ! au nosdor Panyal ! « Et n'oublions pas la petite Lishka ! » renchérit ce dernier.

Lishka !

La jeune fille est absente du banquet. Des tables basses ont été disposées à l'autre bout de la place pour les plus jeunes, elle n'est pas parmi eux. Interrogée, sa mère répond qu'elle boude dans sa chambre depuis hier. « Tout de même, c'est grâce à elle que les nouveau-rêvés sont arrivés à bon port, elle a droit à sa part de la fête, allez la chercher ! »

Mais quand elle revient au bout d'une dizaine de minutes, Vnomi Volodon n'a qu'un geste d'impuissance : « Lishka n'est pas dans sa chambre ! » dit elle ; puis elle réalise qu'en fait, elle ne l'a pas vue de la matinée...

C'est alors que Freg, le joueur de sba, se souvient : « Quand je suis allé vérifier la clôture de notre pré, juste avant le concours, je l'ai vue qui prenait le sentier du pré du bout. »

Le pré du bout, le plus au sud, à la lisière de la forêt de Sbot !... D'un seul coup, les rires se taisent, on sent monter l'angoisse de façon presque tangible.

La suite est beaucoup plus confuse ; au gardien des rêves de voir ce que font les voyageurs. Une dizaine de villageois, dont Vnomi et dame Branna se dirigent vers le pré du bout, cherchant des indices du passage de la jeune fille. Hélas ! ils ne sont pas longs à trouver. A l'ouest du pré, un bout de sentier s'enfonce dans la forêt ; là, aux branches d'un buisson pend une frange de laine bleue que Vnomi identifie formellement comme appartenant au châle de son enfant.

L'inquiétude est à son comble. Il faut la retrouver ! oui, mais... la forêt de Sbot... les Ogres... « Pas un instant à perdre, s'écrie le gros Dobrek, il faut prévenir les matous de Klum ! » On se lamente, mais l'on hoche la tête. Oui, Klum est à soixante lieues, mais c'est la seule solution raisonnable. Il faut prévenir les matous. S'ils font vite, ils peuvent être là demain matin.

C'est normalement ici que les voyageurs devraient intervenir, raisonnant que, dans le doute de cette histoire d'Ogres, si Lishka est effectivement entrée dans la forêt, il n'y a sûrement pas une journée à perdre.

S'ils ne réagissent cependant pas davantage que les Boldzars transis de frousse, les matous arriveront effectivement le lendemain vers la Couronne, ayant été magiquement alertés par la mohok — l'un des usages officiels du rituel d'Invoquer sa voix. Mais leur battue sera vaine. Et en

attendant, le fête sera gâchée. Inversement, on s'étonnera du courage des voyageurs, mais secrètement heureux de leur décision rapide. D'autant que... c'est tout de même mystérieux, les nouveau-rêvés : allez savoir de quoi ils sont peut-être capables !

Les volontaires ne peuvent cependant pas y aller sans arme. Demi-tour jusqu'au village, où on leur propose des armes de fortune. A chacun de s'armer selon ses compétences, le choix étant limité :

- Hachettes, +dom +2
compétence requise : *Hache à une main*.
- Cognées, +dom +3
compétence requise : *Hache à deux mains*.
- Gourdins, +dom (+1)
compétence requise : *Masse à une main*.
- Bâtons, +dom +1
compétence requise : *Masse à deux mains*.
- Couteaux, +dom 0
compétence requise : *Dague*.

Il y en a toutefois suffisamment pour que chacun puisse faire son choix.

On considérera pas ailleurs (en légère entorse à la règle) que tout personnage possédant *Épée (1 ou 2 mains)*, *Hache (1 ou 2 mains)* ou *Lance*, au niveau zéro ou davantage, possède automatiquement *Masse (1 ou 2 mains)* au niveau zéro (maximum). Ainsi tout le monde devrait être capable de se servir à peu près d'un bâton.

Dans la panique générale, s'équiper prendra un certain temps, d'autant qu'il est probable que les voyageuses préfèrent quitter leurs habits de fête peu commodes, pour retrouver leur saril et leurs sandales de la veille. Aux demandes de renseignements supplémentaires, les villageois n'ont rien d'utile à ajouter : le sentier s'enfonce sur environ 300 m, jusqu'à une petite clairière, personne n'est jamais allé plus loin.

Au moment où les voyageurs sont enfin prêts, dame Branna, qui s'était momentanément éclipsée, revient annoncer que Lishka est vivante mais qu'elle semble être en mauvaise posture. La mohok vient en effet d'accomplir sur elle un rituel de Harpe d'Hypnos et a perçu des gémissements entrecoupés de sanglots. Tout n'est peut-être donc pas encore perdu si l'on fait vite. Il est maintenant fin Couronne, soit deux heures écoulées depuis que Freg a vu la petite pour la dernière fois.

Les Ogres

Trois Ogres vivent en effet dans une très ancienne caverne à environ 2 km de la

lisière. Comme leurs semblables, ils vivent de chasse, se vêtent de peaux et dévorent leur gibier cru, n'allumant de feu qu'en hiver pour se réchauffer. Quoique grands et massifs, ils sont d'une singulière discrétion quand ils se déplacent parmi les fourrés et les arbres ; mais pour éviter le contact avec les Humains, ils ne vont jamais vers la lisière. En ce jour, toutefois, les conditions sont différentes.

De fait, le plus âgé des trois, ayant probablement dépassé 150 ans, sent ses forces s'amenuiser d'heure en heure, et pour tout dire, est mourant. Les deux autres se sont alors mis en quête du seul remède capable de lui redonner un peu de vie. Cela fait partie de leurs traditions. Il faut capturer un jeune Humain, un dont le sang soit vif et léger, le suspendre par les pieds au-dessus de celui dont la vie s'en va, et au terme d'une longue mélodie rituelle censée rassembler les souvenirs et les rêves anciens du peuple des Ogres, égorger l'offrande en sorte que son sang ruisselle sur le visage du mourant et que celui-ci puisse en aspirer la vitalité. C'est ainsi que vers l'heure du Faucon, les deux Ogres se sont rapprochés de Sdarik, ont emprunté le sentier, et ont compris que le Grand Rêve daignait accorder encore un peu de vie à leur ancêtre sous la forme d'une jeune Humaine, assise dos à un arbre à quelques vingt mètres de la lisière. La capturer vivante ne fut qu'un jeu d'ogrelet (enfant ogre) ; puis ils repartirent en direction de leur très ancienne caverne.

Malgré sa terreur, Lishka ne perdit pas la tête et eut même la présence d'esprit d'arracher une frange de son châle à l'insu de l'Ogre qui la portait jetée en travers de son épaule, et de l'abandonner aux buissons en guise de trace, sachant intuitivement que les Ogres, eux, n'en laisseraient aucune. Puis elle répéta son manège durant toute la progression dans la forêt, réinventant la stratégie du Petit Poucet.

Comme il serait dommage que les voyageurs ne retrouvent pas Lishka, ne pas trop leur compliquer la tâche. S'ils cherchent des traces, demander à chacun un jet de VUE/Survie en forêt à 0 ; il suffit que l'un d'eux réussisse pour découvrir le bout de laine suivant. (En cas d'échec général, demander à chacun un jet de CHANCE à 0, et faire recommencer le jet de VUE à tous ceux qui réussissent, sans dépense de point de Chance. On devrait ainsi finir par y arriver, à moins que tout le monde ait -8 en Survie en forêt — mais était-ce raisonnable, dans ce cas, de se porter volontaire ?)

Recommencer toute l'opération deux fois, c'est-à-dire pour deux autres franges de laine ; puis conjointement à la recherche d'une quatrième frange, demander un jet d'OUÏE/Survie en forêt à 0. A ce stade, en effet, les voyageurs sont censés être assez près de la caverne pour entendre la mélodie des Ogres. S'ils réussissent, ils peuvent maintenant se guider au son tout en continuant à chercher des bouts de laine.

Il est environ mi-Épées, et le chant est maintenant tout proche. Le relief s'est accentué et l'on devine une falaise rocheuse à travers les arbres. A l'entrée d'une caverne de roc sculpté, un Ogre est allongé sur un lit de peaux, sous un trépied fait de trois longues branches, auquel Lishka est attachée par les pieds, tête en bas, inerte. Deux autres se tiennent debout de part et d'autre du dispositif, ce sont eux qui chantent. L'un tient une lance en main ; l'autre, une Ogresse, tient une sorte de long couteau. Il n'est pas difficile de deviner que la conclusion du rite va être sanguinaire.

Libérer Lishka à l'insu des chanteurs est impossible, le combat est la seule issue. Aux voyageurs de mettre toutes les chances de leur côté en prenant les Ogres par surprise. Ils ne sont que deux, sans boucliers, et esquivent mal. Tout à leur rituel, ils ne sont pas très vigilants. Réussir Dérivée/Discretion à +2 pour bénéficier de la *demi-surprise* au premier round de combat. (Noter que si un seul personnage échoue, cela peut suffire à alerter les Ogres quand bien même les autres réussissent.) Seuls les deux valides se battront, mais dans leur rage d'être surpris et ne voulant abandonner le mourant, ils combattront jusqu'à la mort.

Les Ogres

TAILLE	17	VOLONTÉ	10	Vie	16
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	9	Endurance	32
FORCE	16	RÊVE	11	+dom	+3
AGILITÉ	12	Mêlée	14	Protection	3
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	13		
OUÏE	11	Dérivée	8		
Lance courte	niv +3	init	10	+dom	+5
Long couteau	niv +3	init	10	+dom	+4
Esquive	niv +3				

Course, Saut, Escalade, Vigilance +3\ Srv forêt +8

La caverne

Le refuge des Ogres est un antre plutôt malodorant ne contenant que peu d'objets : trois boucliers de cuir et de bois, une douzaine de ces lances courtes que les Ogres utilisent tout autant comme javelots pour chasser, une grande jarre de poterie contenant de l'eau, et des litières de peaux sommairement tannées. Ce qui ne peut toutefois manquer de retenir l'attention, c'est que l'ouverture de la caverne est flanquée de deux bas-reliefs de chiens, sculptés à même le roc de la falaise. C'est comme si deux énormes molosses de pierre en gardaient l'entrée. VUE/Maçonnerie à 0 peut suggérer une technique de sculpture datant du Second Âge, c'est-à-dire rien de précis. Par contre, si les voyageurs ont déjà noté l'absence de chiens à Sdarik, et d'une manière générale, le rejet que les Boldzars ont de ces créatures, ils peuvent s'étonner de la présence de ces statues. Serait-ce une des raisons, entre autres, de la défiance qu'inspire la forêt de Sbot ?



Interrogé, le troisième Ogre s'avère parler maladroitement la langue du voyage (en supposant naturellement qu'il ait été épargné), mais sa voix est faible. Il explique la raison du rituel qu'accomplissaient les deux autres — dissipant ainsi ce mystère —, mais ne sait rien de l'origine de leur caverne, qu'ils ont trouvée ainsi. Il la suppose très ancienne, datant d'avant l'arrivée des Ogres dans cette forêt. Y a-t-il d'autres Ogres dans les parages ? A cette question, l'Ogre ne répond pas. Un sourire las se peint sur son visage ; puis il meurt...

Il est alors probable que les voyageurs ne s'attardent pas trop. Lishka n'est pas blessée, elle n'est qu'évanouie. DEXTÉRITÉ/Chirurgie à 0 peut la faire revenir à elle une fois libérée. Elle ouvre alors les yeux, bat des cils en reconnaissant les voyageurs, et murmure d'une toute petite voix : « Merci, *mes enfants* !... » Puis elle les referme, mais ce n'est cette fois qu'un simple sommeil d'épuisement.

Début Lyre, les voyageurs sont de retour au village, l'accueil est triomphal. On s'empresse autour de Lishka, on la porte dans son lit, dame Branna déclare bientôt qu'elle n'a rien de sérieux. Tout le monde se retrouve alors sur la place. « Où en étions-nous restés ? demande le patriarche en re-levant son gobelet de petite eau. — Aux nouveau-rêvés ! » répond un chœur de cent ovations ! » La fête peut continuer.



3. Le jeu des Mariés



Où les voyageurs finissent par quitter Sdarik et reprendre le voyage, après qu'un rêve de moiteur soit venu les troubler sans pourtant éveiller de signification. Au bourg de Klum, on s'apprête à célébrer un mariage, et la fête est naturellement prétexte à un jeu. Les voyageurs désireront-ils y participer ? Et dès lors, lorsque le drame va éclater, sauront-ils se montrer une fois encore à la hauteur ? Après les statues de la caverne des Ogres, c'est une curieuse coïncidence que des chiens soient encore sur leur route.

LE DÉPART

Après le sauvetage de la petite Lishka, la fête va se poursuivre jusque tard dans la nuit. Au gardien des rêves d'en improviser les détails, danses et libations. Pour cela, les règles d'Éthylisme peuvent lui être utiles (*Livre I, page 87*). Pour danser le hoï, faire jouer AGILITÉ/Danse à 0.

Si des voyageurs ont été blessés, dame Branna se sera chargée de les soigner, soins ordinaires pour les blessures légères, potions enchantées pour les blessures graves. S'il lui apparaît que les haut-révants ont enchanté eux-mêmes des potions, elle en sera navrée, non pas à cause des soins, mais qu'ils possèdent le don : «Parce que vous êtes mes petits nouveau-révés chéris, je veux bien fermer les yeux, alors que mon devoir serait de prévenir le CHED. Mais ne recommencez jamais une chose pareille !» Puis elle ajoute à voix basse : «Ou alors soyez très discrets...» Plus dramatique est le cas de la mort d'un personnage. D'une part, il est

évident que la fête ne se poursuivra pas dans ces conditions ; d'autre part, comme expliqué dans l'introduction, le joueur ne pourra pas «rentrer» un nouveau personnage. Qu'il incarne alors un villageois de Sdarik désireux de voir du pays (une fois n'est pas coutume) et d'accompagner le groupe à leur départ. Pratiquement, le joueur crée le personnage de son choix, sauf que c'est un *vrai* Boldzar, qu'il ne peut pas être haut-révant, et que pour toute compétence de combat, il ne possède que la compétence Corps à corps\Dague\ Esquive au niveau zéro maximum. Veiller également à ce que ses autres compétences soient logiques : pas de Survie en forêt, en désert, ni en marais, pas de Pickpocket, Navigation, Orfèverie, etc ; éviter les connaissances poussées telles que Alchimie, Astrologie ou Médecine. Utiliser le même principe si un personnage meurt au cours d'un épisode ultérieur.

Racontant leur aventure dans la forêt, les voyageurs décriront-ils la caverne et ses



statues de chien ? C'est un bon moyen, si ce n'est déjà fait, de découvrir à quel point cet animal est non voulu en Boldzarie. Cette mention ne fait qu'accroître la répugnance des villageois pour la forêt de Sbot. Pour rendre le fait encore plus énigmatique — et en frapper les voyageurs —, faire se comporter les chats curieusement tandis qu'on parle de chiens. Il y a forcément des chats dans les parages au moment de cette conversation. Ils abandonnent brusquement leur sieste, battent nerveusement de la queue, feulent en couchant les oreilles — comme s'ils percevaient des effluves négatifs. Dès qu'on parle d'autre chose, ils retournent à leurs ronronnements.

Les jours suivants, tandis que le village vaque à ses occupations routinières, les voyageurs sont libres de leurs faits et gestes. Dame Branna leur fait comprendre qu'ils peuvent encore se reposer quelques jours, puis qu'il sera temps de se mettre au travail : ce n'est pas l'ouvrage qui manque dans les champs. Mais bien plus probablement, les voyageurs désireront reprendre la route. Dame Branna s'y attendait au demeurant et n'élève aucune objection.

Équipement

Si les voyageurs ont sauvé Lishka, le village reconnaissant leur offrira de quoi s'équiper pour leur départ, ajoutant même une bourse de quelques sols. Dans le cas contraire, le viatique uniquement fourni par Branna et Panyal sera plus modeste et les voyageurs ne reprendront la route qu'avec les vêtements qu'on leur aura offerts au début. S'ils n'annoncent pas leur départ et s'éclipsent en catimini, ils n'auront évidemment pas d'argent du tout, à moins qu'ils ne le volent. Au gardien des rêves d'improviser alors le ton nouveau de ce voyage, qui a toutes les chances de tourner court, nouveau-rêvés ou pas, avec les matous sur la trace des voleurs.

Dans le meilleur des cas, chacun pourra partir ainsi équipé :

- Chemise de lin, tavan ou saril de laine ordinaire, ceinture, sandales.
- Une bourse de 12 sols (4 seulement par Branna et Panyal).
- Grande besace de cuir contenant 6 points de sustentation (pain, jambon, fromage) enveloppés dans une serviette (pouvant elle-même fournir 4 points de



TAVERNE DE GRIB

Nestya et Lomi Trobolitz

Petite bière (-1) : 1d la mesure
Bièrre noire (-2) : 2d la mesure
Bièrre gluante (-3) : 3d la mesure
Petite eau (-6) : 5d la demi-mesure
Assiette de blobovietz (1 sust) : 2d
Bol de krass (1 sust) : 2d
Soupe au lard (2 sust) : 4d
Coucher pour une personne : 5d

pansement au cas où) ; ainsi qu'une outre de peau d'une contenance de 10 mesures (2 litres), emplie d'eau fraîche.

— Aucune arme. *Pourquoi faire ?*

Chacun peut en outre conserver ses vêtements ou accessoires de fête et ranger dans sa besace ceux qu'il ne porte pas (vêtements brodés, chaussons, donkas, etc.)

Une lettre

Il n'existe pas de système de poste en Boldzarie. Les messages officiels, comme ceux adressés au CHED par les mohoks, sont portés par les matous. Pour le reste, les riches ont leurs messagers personnels, les autres profitent du déplacement d'un marchand ou d'un voyageur (au sens boldzar du terme). C'est ainsi que Branna va confier une lettre à nos voyageurs, adressée à sa soeur, Tarra Nectorym, dans son village natal de Lvof, ajoutant qu'il n'y a pas urgence mais qu'elle espère que la lettre arrivera tout de même à destination.

De fait, une fois à Klum (seule destination de la route de Sdarik), les voyageurs n'ont aucune raison de prendre une direction plutôt qu'une autre. Cette lettre est un prétexte de scénario pour leur faire prendre la route du sud. Ainsi les épisodes suivants peuvent-ils être amenés logiquement. La lettre en soi ne contient rien d'important : échange de nouvelles et de souvenirs de jeunesse, avec un mot sur les voyageurs : « Sois gentille de bien recevoir les porteurs de cette lettre, ce sont de bons petits... » (au cas où ces derniers auraient l'indiscrétion de la lire).

Puis Branna leur conseille vivement de pousser jusqu'à Sbot et de remonter par la « bonne route » jusqu'à Svobodan, la capitale, dont elle garde un souvenir ébloui. Sur quoi, prenant parchemin et crayon, elle leur dessine de mémoire une carte de ce qu'elle connaît de la Boldzarie. Pratiquement, fournir aux joueurs une

photocopie de la carte. Que les seuls villages mentionnés soient ceux de Kraem à Sdarik en passant par Sbot s'explique alors en ce que ce sont les seuls où soit réellement passée Branna.

Ainsi parés, il est fort improbable que les voyageurs dévient du chemin prévu au départ. Après Lvof, l'épisode suivant, censé avoir lieu à Murno, peut en fait avoir lieu n'importe où.

Un rêve

Durant la nuit qui va précéder leur départ, les voyageurs vont tous faire un rêve identique. Pour en accentuer le côté mystérieux, il est néanmoins recommandé de prendre chaque joueur à part pour le lui raconter.

Le rêveur baigne dans une totale moiteur. Il fait chaud et humide. Il sent des gouttelettes perler sur sa peau ; et de fait, il constate également qu'il est nu. Autour de lui, tout est flou, comme vu à travers un brouillard. C'est tout juste s'il distingue des silhouettes semblant se déplacer très lentement. Le rêveur se sent bien, dans cette moiteur chaude, paresseux, comme sur le point de s'assoupir. Et c'est peut-être cet assoupissement qui marque la fin de son rêve...

Au réveil, le personnage conserve un souvenir aigu de ce rêve, assez paradoxalement puisqu'il ne s'y passe rien de précis. Il en conserve une intense sensation de vécu. Le gardien des rêves n'ajoute rien de plus, laissant le joueur perplexe tenter d'en tirer ses propres (et vaines) conclusions.

Grib

Situé à 30 km au sud-est de Sdarik, Grib est un autre exemple de village typiquement boldzar. Aucun plan ni description précis n'en sont fournis, au gardien des rêves de l'improviser en prenant modèle sur Sdarik. Entre les deux villages, le chemin est en bon état, serpentant au flanc des vallonnements tandis que les montagnes véritables s'éloignent progressivement. La forêt de Sbot est elle-même bientôt hors de vue, sa lisière finissant par disparaître loin au sud.

Le nosdor de Grib se nomme Lislàs Blomoviep. Agé de 90 ans, veuf, il est dans un état de gâtisme avancé ; et pratiquement, c'est son fils, Varas, qui s'acquitte de ses devoirs. A sa mort, lui succédera probablement Fyrma Trobolitz, veuve de 87 ans et sourde comme un pot. Il n'y a pas de mohok vivant à Grib.

Sur la place centrale, assez semblable à celle de Sdarik, donne la taverne tenue par Nestya et Lomi Trobolitz. Ces deux soeurs, célibataires âgées de 65 et 63 ans, sont les filles de Fyrma. Les trois femmes logent à la taverne. Une quatrième chambre loge les rares visiteurs venus de Klum ou de Sdarik ; en cas d'improbable affluence, on peut aménager des lits dans la soupenne. Nestya est réputée pour le moelleux de ses blobovietz, tandis que Lomi excelle dans la préparation du *krass*, sorte de bouillie d'orge fortement miellée.

Les voyageurs sont bien reçus à Grib, où il est probable qu'ils fassent étape ; mais l'accueil, quoique cordial, n'a pas cette chaleur *familiale* qu'ils ont connue à Sdarik. A eux de voir, parallèlement, s'ils désirent ou non passer pour des Boldzars.

Ils en ont le costume, le bagage léger, l'absence d'armement ; mais leur accent est toujours étranger à moins qu'ils ne tentent d'imiter l'accent local (OUÏE/Comédie à zéro). Par ailleurs, les voyageurs ont-ils des moustaches et les cheveux coupés au bol ; les voyageuses portent-elles des nattes ? Ils peuvent se rendre compte que — Sdarik étant une exception hors concours — l'accueil est beaucoup plus spontané envers les vrais Boldzars qu'envers les étrangers. Certes, on accueille aimablement ces derniers (tant qu'ils paient), on leur sourit, on veille à leur confort, mais il y a comme un certain courant qui ne passe pas.

A Grib, les voyageurs n'apprendront rien de plus sur la Boldzarie qu'ils ne sachent déjà. Ici, le concept de nouveau-rêvé est totalement inconnu.

KLUM

Bourg important, situé sur la «belle route» entre Labyzian et Sbot, Klum est une petite cité les remparts en moins. Entouré des cultures typiques du Novarim (orge et pâturages), ses ressources ne sont toutefois pas qu'agricoles ; on y rencontre nombre d'artisans et d'échoppes de commerçants. Les voyageurs peuvent y trouver tout l'équipement courant au prix indiqué dans les règles, sauf herbe de lune, herbes et sels alchimiques, remèdes et antidotes ; il faut pour cela aller chez les apothicaires de Sbot. Les herboristes de Klum vendent toutes les herbes de soin sauf les ortigals et les tanemiels. Les voyageurs ne trouveront aucune arme non plus. S'ils en passent la commande chez un forgeron, ce qui est envisageable, celui-ci, intrigué, avertira les matous, lesquels viendront s'enquérir de la raison d'un tel besoin d'armement. Quelle que soit la réponse fournie, cela paraîtra louche.

Les maisons de Klum ont le même style boldzar que dans les villages, sauf que chez artisans et commerçants, le rez-de-chaussée devient la partie publique, échoppe ou atelier, salle d'auberge ou de taverne. Plus resserrées que dans les villages, avec des jardins moins étendus, la

plupart donnent directement sur la rue. Les voyageurs noteront la même profusion de fleurs, la même abondance de chats, la même absence de chiens.

L'intendant de Klum (le barlink) est le prince **Gorass Madzapor**, âgé de 79 ans ; c'est aussi le plus riche propriétaire de la région. La chevalière **Mareska Tsylibin**, âgée de 72 ans, lui succédera probablement avant peu. Klum possède également un mohok, **Pilnav Borrassok**, célibataire et âgé 40 ans. Contrairement à dame Branna, c'est un «pur et dur», qui se flatte d'avoir déjà démasqué trois cauchemardeux, vite expédiés au CHED.

Principaux lieux

1. Place des Fontaines. Située en plein centre du bourg, c'est une grande place trapézoïdale, entourée d'arbres au nord, à l'ouest et au sud. Sa partie est donne directement sur le Pré au Jeux. Elle doit son nom à ses deux belles fontaines dotées de grandes vasques de pierre, la fontaine des Garçons, au nord, et la fontaine des Filles, au sud. Ces noms résultent du nom des rues qui bordent le Pré au Jeux, dont l'origine est elle-même liée au jeu des mariés. De fait, hommes et femmes puisent

AUBERGE DE LA CIDULE Irzan et Lioli Sarlapan



il est plus prudent de réserver

Petite bière (-1) : 1d la mesure
 Bière noire (-2) : 2d la mesure
 Bière gluante (-3) : 3d la mesure
 Petite eau (-6) : 5d la demi-mesure
 Vin de Tsilok (-2) : 3d la mesure
 Assiette de blobovietz (1 sust) : 2d
 Bol de krass (1 sust) : 2d
 Gâchis aux herbes (3 sust) : 6d
 Chambre à l'étage : 15d
 Dortoir, par personne : 5d

TAVERNE DE LA CHATTEPOMME Isban Maltchik



Petite bière (-1) : 1d la mesure
 Bière noire (-2) : 2d la mesure
 Bière gluante (-3) : 3d la mesure
 Petite eau (-6) : 5d la demi-mesure
 Vin de Tsilok (-2) : 3d la mesure
 Chattepomme (-5) : 8d la mesure

Attention à la marche en sortant !

indifféremment de l'eau dans l'une ou l'autre. L'auberge et l'une des tavernes donnent également sur cette place, concourant à en faire le principal lieu de rencontre du bourg. C'est également là que se tiennent les deux grandes foires annuelles (été et automne), qui attirent quantité de visiteurs des villages voisins.

2. Pré aux Jeux. Grande pelouse de 100 m de côté, entourée de barrières blanches, le Pré aux Jeux ressemble assez à l'un de nos terrains de football, si ce n'est sa forme triangulaire. Il s'y déroule des compétitions de sba, des concours d'équitation (le Novarim est réputé pour ses chevaux) ; et c'est là qu'a lieu le jeu des mariés — vieille tradition de Klum.

3. Chatterie. Longue maison dotée d'une écurie séparée, les deux bâtiments donnant sur une cour avec mur et portail — embryon symbolique de fortification — la caserne royale, appelée familièrement *chatterie*, abrite en permanence 6 gardes royaux — cinq hommes et leur capitaine. Ce dernier, Arulk Psoradnik, âgé de 45 ans, est un matou typique : trapu, la

moustache courte, le regard autoritaire, d'une loyauté à toute épreuve envers son pays. Utiliser pour les gardes les caractéristiques fournies au premier chapitre.

4. Propriété Madzapor. La demeure de l'actuel barlink est la plus belle de tout Klum, avec des jardins réputés exquis, une écurie de six pur-sang labyziens, et 157 chats. Le prince Gorass est un homme doux et timide. Il serait facilement influençable s'il y avait réellement des décisions à prendre. Mais en Boldzarie, gouverner signifiant essentiellement superviser la routine, il s'en tire aussi bien que les autres. Pour les incidents mineurs (querelles, plaintes de voisinage), il s'en remet aveuglément au jugement du capitaine Psoradnik.

5. Propriété Tsylibin. Seconde propriété dans l'ordre des richesses. C'est précisément la petite fille de la chevalière Mareska, Éraldé, qui se marie au cours de cet épisode, et dont la noce donne lieu au jeu des mariés.

6. Auberge de la Cidule. Tenue par les époux Irzan et Lioli Sarlapan, âgés de 39 et 37 ans, aidés de leur fils Karis, 16 ans, c'est la seule auberge de Klum, mais suffisamment vaste pour répondre à l'habituel trafic de voyageurs. Le rez-de-chaussée comprend la salle d'auberge proprement dit, ainsi qu'une grande réserve où se trouve l'accès à la cave. Depuis la salle, un escalier de pierre mène directement à la cuisine, sise à l'étage comme de coutume. Le reste de l'étage comporte six chambres, deux pour les aubergistes et quatre pour les voyageurs. On y accède par le balcon. Confortablement meublées, les chambres ont chacune un grand lit pour deux personnes. À l'arrière du bâtiment, un escalier extérieur, raide comme une échelle, monte directement à la soupente aménagée en dortoir pour une vingtaine de personnes. Lioli Sarlapan est renommée pour la finesse de son *gâchis*. Plat traditionnel boldzar, c'est un ragoût de viande de boeuf hachée, de laitance de poisson et d'herbes aromatiques. Le meilleur *gâchis* est à la laitance de saumuche.

7. Taverne du Chat qui dort. Plus petite que l'auberge, la taverne a également sa salle au rez-de-chaussée. On n'y loge pas en principe, sauf parfois lors des grandes foires lorsque l'auberge est bondée. Son grenier peut alors accueillir une douzaine de personnes. La taverne est tenue par Elmar Byldziak, veuf de 55 ans,

Klum

-  Cultures, prés
-  Maisons et Jardins
-  Fermes

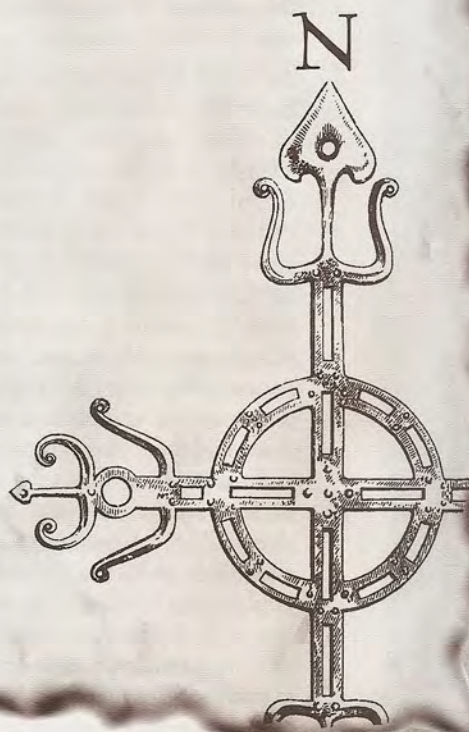
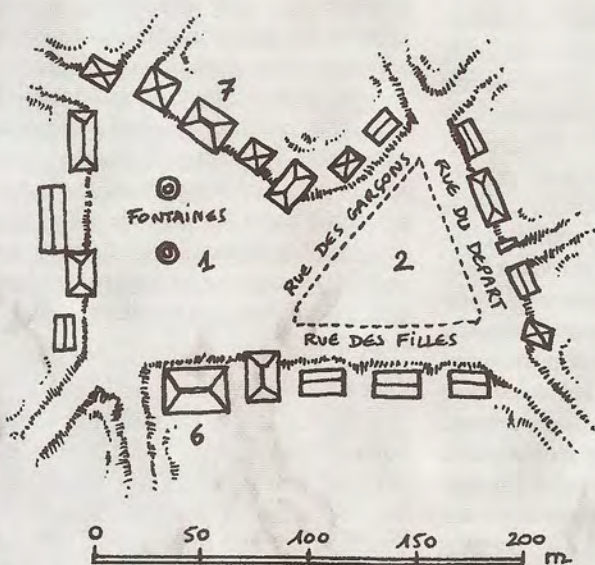
1. Place des Fontaines
2. Pré aux Jeux
3. Chatterie
4. Propriété Madzapor
5. Propriété Tsylibin
6. Auberge de la Cidule
7. Taverne du Chat qui dort
8. Taverne de la Chattepomme
9. Maison du Mohok



Le bourg

100m

Le Centre-ville



et sa fille Nyaldé, célibataire de 30 ans. Appliquer les mêmes prix que pour l'auberge. (Noter que le nom de l'auberge est un des moins originaux : il doit exister au moins une centaine de tavernes du Chat qui dort dans toute la Boldzarie.)

8. Taverne de la Chattepomme.

Plus originale est l'enseigne de la taverne située à l'entrée nord du bourg, représentant une grosse pomme affublée d'oreilles, d'yeux et de moustaches de chat. L'établissement est tenu par un célibataire endurci, Isban Maltchik, âgé de 40 ans. Outre les boissons habituelles, Isban sert un breuvage de sa composition, la chattepomme, à base de vin et de petite eau, où macèrent des herbes aromatiques et de fines lamelles de pomme. Le mélange est redoutable. Et comme le tavernier tient à

le tester plus souvent que nécessaire, il oscille généralement entre *pinté* et *pas frais*.

9. Maison du mohok. La maison de Pilnav Borrassok est d'une austérité inattendue parmi ses voisines : aucune fleur sur le balcon, pas même l'ombre d'un chat. Le haut-rêvant y vit seul en compagnie d'une servante idiote, **Bannessa**, sachant à peine parler, mais dévouée corps et âme. Le rez-de-chaussée de la maison a été aménagé en salle de classe, mais peu d'inscrits assistent aux cours ; et d'une manière générale, on évite de fréquenter le bonhomme, avec son parler brusque, sa démarche raide et son regard de glace. Si les voyageurs désiraient lui rendre visite, jouer ce personnage comme un véritable caractériel, un paranoïaque voyant des cauchemardeux partout.

Le Jeu

Le jeu des mariés est un divertissement traditionnel qui accompagne les mariages. Les nouveaux mariés y participent de principe ; les autres sont des joueurs volontaires. Il est impératif qu'il y ait autant de garçons que de filles, et pour cela on tient un décompte exact des participants et participantes. Le principe en est le suivant.

Au début du jeu, les participants se rassemblent à la pointe nord du triangle, à l'angle de la rue des Garçons et de la rue du Départ, et les participantes à la pointe sud-est, angle de la rue des Filles. Chacun et chacune reçoit un numéro, figuré par un carré de tissu brodé, qu'il ou elle épingle sur son tavan ou son saril. Les mariés reçoivent le numéro 1, les autres numéros sont séparément tirés au sort, en sorte que personne, dans les deux groupes, ne sait d'avance qui va être son ou sa partenaire. Puis, le départ étant donné, le but est précisément de retrouver son ou sa partenaire, et, le couple étant formé et se tenant par la main, d'être les premiers à franchir l'arrivée située à la troisième pointe du triangle, sur la place des Fontaines. Simple ? — pas tant que cela. Pour accroître la difficulté, chaque participant(e) a les yeux bandés et la main droite liée dans le dos par un foulard, pendant que le Pré au Jeux est par-

semé d'une cinquantaine de petits guichets, formés de trois piquets de bois plantés dans le sol, de 1,20 m de haut, espacés de 30 cm, sur lesquels est posé une barre transversale. Ces obstacles sont suffisamment vulnérables pour ne pas causer de dommages lorsque les concurrents aveuglés rentrent dedans, mais ajoutent à la confusion du parcours. Du côté des garçons comme du côté des filles, la tactique consiste à crier son numéro et à percevoir la réponse d'un numéro identique pour se diriger dans sa direction et parvenir à former son couple. Chacun s'efforçant de crier plus fort que les autres pour être mieux perçu de son partenaire, il en résulte un tohu-bohu de cris, de rires, d'accrochages et de bousculades, dont se divertissent les spectateurs massés sur les bords du pré, à l'extérieur des barrières.

A l'exception des nouveaux mariés, il faut être célibataire pour participer au jeu et être âgé de 15 ans ou plus. Les vainqueurs (quand ce ne sont pas les mariés eux-mêmes) sont nommés *filles et garçons d'honneur* et prennent place de chaque côté des mariés à la table du banquet. (Quand ces derniers gagnent, c'est le couple suivant). Il arrive que des couples ainsi formés par le hasard ne se séparent pas la fête finie, et que quelques mois plus tard, ils portent à

leur tour le numéro 1. Il arrive aussi qu'un participant ou une participante ayant reconnu son ou sa partenaire au son de sa voix, se taise brusquement au lieu de crier son numéro, et fasse ainsi exprès de perdre... Pour les mariés, être vainqueurs du jeu est considéré comme le présage d'une future grande harmonie.

Les voyageurs

Comme à Grib, les voyageurs seront accueillis avec plus ou moins de distance selon qu'ils passent ou non pour de vrais Boldzars. Qu'ils visitent le bourg, fassent des achats, s'enivrent à la chattepomme, c'est à leur guise. Au gardien des rêves de régler leurs allées et venues. Il est très probable qu'ils s'installent à l'Auberge de la Cidule. Là ou ailleurs, ils ne tardent pas à apprendre qu'une fête aura lieu le lendemain, en l'honneur du mariage d'Éraldé Tsylibin, petite fille de la chevalière Mareska, et de Patrok Nobokod, fils de commerçant. A noter que c'est le marié qui entre dans la famille Tsylibin et non l'inverse (voir chapitre I). A cette occasion aura lieu le jeu des mariés. Entre les fontaines de la place, garçons et filles ne parlent que de cela. Les voyageurs peuvent y participer dans la mesure des disponibilités.

Préparatifs

Le gardien des rêves doit faire en sorte qu'à défaut d'y participer directement, les voyageurs assistent au moins au déroulement du jeu, en sorte d'avoir la possibilité de réagir à l'éclatement du drame.

Dès l'heure de la Couronne, on se rassemble sur la place des fontaines, vêtu de ses habits de fête. Sous le balcon de l'auberge, le barlink prend place derrière une petite table avec plume et parchemin, et avec l'aide des organisateurs (appartenant aux familles des mariés) enregistre les inscriptions, veillant bien à ce que filles et garçons soient en nombre égal. Une quarantaine de participants (deux fois vingt) sont ainsi couchés sur la liste. Puis consternation : un groupe de jeunes filles retardataires ne peut pas s'inscrire, il n'y a pas assez de garçons ! Jeu de rôle aidant, faire alors en sorte que les voyageurs se proposent pour combler le déficit : «S'il vous plaît, soyez gentils ! Inscrivez-vous pour que nous puissions jouer aussi !... C'est bizarre comme il y a de moins en moins de garçons !... etc.»

Prévoir autant de jeunes filles désolées que de voyageurs *moins* les voyageuses. S'il y a par exemple 4 voyageurs et 2 voya-

geuses, ces dernières peuvent s'inscrire conjointement à deux voyageurs, et il se trouvera deux jeunes filles désolées pour correspondre aux deux voyageurs restants. Et ainsi de suite selon les cas de figure, en inversant les sexes au besoin.

Puis les mariés font leur apparition et chaque groupe se dirige vers son point de départ. Éraldé est une grande fille mince aux cheveux sombre (un type inattendu chez les Boldzars), très à l'aise dans son saril turquoise broché d'argent ; Patrok, vêtu de rouge et d'or (les couleurs de la Boldzarie) a l'air gauche et pataud. Il s'est loupé la moustache en voulant la tailler trop fine et semble n'en avoir plus que la moitié d'une. On distribue les numéros dans l'excitation générale. (Faire tirer un jet de CHANCE à chaque PJ et décider des attraits de son ou sa partenaire en fonction du résultat.) Puis le départ est donné, avec le charivari qui s'ensuit. Faire éventuellement tirer d'autres jets de CHANCE et d'OUÏE pour simuler les rapprochements, ce n'est pas le plus important. Le drame est maintenant tout près d'éclater.

Des chiens dans le jeu de Klum !

En fin de matinée, cinq voyageurs rombalds sont arrivés à Klum, sur leur route vers le pays de Gossom via Sbot, se déplaçant à pied, chargés de sacs et de besaces. Ils sont chacun armés d'une dague (comme tous les Rombalds) et voyagent en compagnie de trois gros molosses. Leur humeur est exécrable depuis qu'ils sont en Boldzarie à cause des remontrances qu'on n'arrête pas de leur faire sur leurs chiens. La taverne de la Chattepomme étant le premier établissement rencontré, ils sont entrés s'y désaltérer, et ont pour une fois été surpris qu'on ne leur fasse pas de réflexions. De fait, pas un client, tout le monde se préparant à assister au jeu ; et pour fêter l'événement à sa façon de célibataire endurci, Isban vient glorieusement d'atteindre le stade *complètement fait*.

Il est probable qu'un chat dut narguer les chiens de trop près. Quand ces derniers rompirent leurs laisses pour se lancer à la poursuite de l'impudent, ni leurs maîtres ni le tavernier ne parurent y prêter attention. Poursuite enragée par la rue est en bordure des champs... virage à droite vers la rue du Départ... arrivée au Pré en plein milieu des ébats !... Excités, rendus furieux par tous ces cris et ces bousculades, les trois molosses sautent les barrières et font irruption parmi les joueurs aux yeux bandés, aux mains entravées. La surprise est telle que

Les Rombalds

TAILLE	10	VOLONTÉ	9	Vie	11
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	10	End.	21/10
FORCE	11	RÊVE	11	+dom	0
AGILITÉ	12	Mêlée	11	Protection	1
DEXTÉRITÉ	10	Tir	10	État général	-3
VUE	10	Lancer	10		
OUÏE	10	Dérobée	11		

Dague Mêlée	niv	+3	init	08	+dom	+1
Corps à corps	niv	+1	init	06	+dom	(0)
Esquive	niv	+3				

Course, Vigilance +1.

Etto et Frasca Smara, Egge Polomeï, Vanno Gastore et Moldo Nastara ont les cheveux bruns mi-longs, le visage rasé et les yeux sombres, portrait typique des Rombalds. Ils sont vêtus de pourpoints et de hauts-de-chausses de gros drap tombant dans des bottes basses, avec un long manteau traînant presque sur le sol. A la sortie de la taverne, ils sont au degré éthylique pas frais (malus de -3) avec 10 points d'endurance restants.

Molosses

TAILLE	8	Vie	10
CONSTIT.	11	Endurance	21
FORCE	12	+dom	0
PERCEPTION	13	Vitesse	12\38
VOLONTÉ	10	Protection	0
RÊVE	10		
		<i>niv</i>	<i>init</i>
Morsure	12	+3	09
Esquive	11	+2	—
Course, Saut	12	+3	—
Vigilance	13	+3	—

Énormes dogues d'environ 60 kg, les trois molosses attaquent toujours en charge lors d'un round d'engagement (voir tactiques, Livre I page 64).

nul n'a le temps de les arrêter. Et c'est l'horreur : aboiements, morsures, hurlements de panique, sarils tâchés de sang...

Réactions

C'est maintenant aux voyageurs de réagir. Ceux qui ne sont que spectateurs peuvent sauter dans la lice et tenter de combattre les chiens. En guise d'armes, ils peuvent arracher les piquets des guichets et s'en servir de bâtons (*compétence masse à deux mains*, +dom +1). Ceux qui jouent doivent d'abord recouvrer leur liberté : DEXTÉRITÉ à 0, 3 points de tâche, périodicité 1 round, pour dégager leur main entravée ; puis VUE à 0, 1 point de tâche, périodicité 1 round, pour repérer le guichet le plus proche dans la confusion générale ; et encore un round (sans jet de

dés) pour se munir d'un bâton. (Même chose qu'au chapitre précédent pour les personnages qui ne possèdent pas réellement masse à 2 mains.)

Dans un premier temps, aucun chien ne s'attaque directement aux voyageurs, s'en prenant uniquement aux PNJ, principalement aux jeunes filles. Aux voyageurs de se montrer héroïques et chevaleresques, et au gardien des rêves de décider si c'est justement *leurs* partenaires qui se trouvent actuellement agressées.

Et que font les Boldzars pendant ce temps ? Ils crient, ils paniquent, jusqu'à ce que le plus sensé d'entre eux se décide enfin à avoir l'idée géniale : « Vite, il faut prévenir les matous ! » Aucun n'a le courage d'affronter lui-même les chiens. La chatterie est à l'autre bout du bourg, au sud. Les gardes ne seront sur place que 5 minutes après le début du drame ; ils ne seront que deux, mais armés d'épées et de boucliers, auront tôt fait de tailler les chiens en pièce. Les voyageurs ont donc 50 rounds à tenir. Souhaitons qu'ils triomphent et que l'arrivée des matous ne serve qu'à constater leur bravoure.

Les Rombalds sont toujours à la Chatte-pomme et sont trop souls pour opposer une réelle résistance. Les arrêter ne devrait être qu'une formalité, surtout si les voyageurs se joignent en renfort. Ils se retrouveront sous les verrous, et leur sort n'a aucune importance pour la suite de ce voyage.

La récompense

Victorieux, les voyageurs sont chaudement félicités, et les matous, surpris de leur courage, leur conseillent même de s'enrôler dans la garde royale : « Les hommes de votre trempe sont précieux pour la Boldzarie ! » (Ceci uniquement si les voyageurs passent pour de vrais Boldzars.) Cependant, le mohok s'occupe des blessés graves, mais n'utilise la magie que si des vies sont en danger. Quant au jeu, il est évidemment gâché, pour une fois sans gagnant. Toutefois, si la mariée ou le marié sont encore en vie, la noce se poursuit, de pâles sourires remplaçant peu à peu les larmes, le temps de changer ses vêtements déchirés. Voyageurs et voyageuses sont invités au banquet où ils sont unanimement déclarés garçons et filles d'honneur. Au gardien des rêves d'improviser à nouveau danses et libations, y compris les yeux énamourés d'une partenaire sauvée de justesse. (Se souvenir toutefois de la réserve des Boldzars avant d'avoir arboré le N°1.) Le banquet a lieu dans la propriété Tsylibin.

Le lendemain, les voyageurs sont convoqués chez le barlink, et, en présence des notables (dont les familles des mariés), ont droit à des félicitations officielles sous la forme d'un interminable discours où les mots d'*éternelle Boldzarie* n'interviennent pas moins de 172 fois. Pour récompense plus matérielle, ils reçoivent également une bourse globale de 10 sols.

Encore un chien

Mais pourquoi les matous n'étaient-ils que deux ? Et où est passé le capitaine Psoradnik ? Peu avant le début du jeu, un villageois monté sur un poney fourbu est arrivé à Klum, venu alerter les gardes que la veille au soir, une fillette de Marik avait été mordue par un chien, à en croire du moins son témoignage en larmes. Un chien ? ce n'est pas à prendre à la légère en Boldzarie ! Le capitaine a aussitôt sauté en selle avec trois de ses hommes, et au galop vers Marik ! S'il avait pu savoir qu'au même moment trois autres monstres couraient en liberté dans les rues mêmes du bourg !...

Psoradnik n'est rentré que tard dans la nuit, mais il est présent le lendemain aux félicitations officielles chez le barlink. C'est ainsi que les voyageurs peuvent apprendre cette nouvelle histoire de chien. « Nous n'avons rien trouvé, dit le capitaine, mais les faits sont des plus suspects. La morsure de la petite Vera est sérieuse, mais ce ne sont pas des dents de chiens qui l'ont causée. Elle affirme par ailleurs que, tout en aboyant, le chien l'attrapée par ses nattes avec ses *mains*. » Et de conclure : « Je n'aime pas du tout cette histoire. »

Personne n'aime cette histoire. Voilà tout d'un coup qu'il y a beaucoup trop de chiens en Boldzarie ! Supposons que c'est également la réflexion que vont se faire les voyageurs.

Et encore un rêve

La veille de leur départ de Klum, tous les personnages font à nouveau le même rêve de moiteur, de nudité et de bien-être paresseux. Ils perçoivent toutefois quelques détails supplémentaires : une grande quantité d'eau chaude se trouve à proximité, d'où provient assurément toute cette vapeur ; on entend des clapotis ; l'air humide est doucement parfumé. A travers les volutes, se révèlent parfois de hautes colonnes de marbre. Quoique aussi énigmatique, ce rêve laisse la même impression de réalité vécue que le précédent.



4. L'Enragé de Marik

Où les voyageurs vont de chien en chien et ne sont pas au bout de leurs surprises. Qui est l'enragé de Marik et pourquoi est-il dans cet état ? En attendant la réponse, qui viendra dans l'épisode suivant, les voyageurs peuvent lui donner la chasse dans une vieille mine désaffectée. Mais prudence ! le danger est là de nouveau, guettant parmi des vestiges d'une canine évidence. A défaut d'explication, la découverte d'un antique arsenal permet de repartir bien armé pour la suite du voyage.

MARIK

Plus petit que Sdarik et Grib, le village de Marik ne comprend qu'une vingtaine de maisons. La raison en est que les terres alentour sont moins fertiles à cause d'une importante salinité du sous-sol, principalement à l'ouest de la route, du côté de la forêt de Sbot, où elles deviennent plus sèches, accidentées et rocheuses. Seuls les meilleurs lopins sont cultivés à l'est, orge, bureth oléagineuse ; et c'est également de ce côté que se trouvent les meilleurs pâturages. Le village lui-même est intégralement situé de ce côté de la route — sur la gauche des voyageurs quand ils arriveront de Klum.

Autrefois, avant le Grand Oubli, les dépôts salins étaient exploités dans les collines de l'ouest sous forme de carrières et même de véritables mines souterraines. Aujourd'hui, cette industrie est oubliée et ne fait plus partie du rêve boldzar, les Dragons ayant re-rêvé la Boldzarie sans mines de sel. Pour quelle raison ? Peut-être à cause des nombreux esclaves qui y travaillaient et qui furent un des ferments de la révolte. Les Boldzars importent

aujourd'hui le sel dont ils ont besoin du pays de Gossom, dont la côte sud possède des marais salants.

Toutefois, à un peu plus de trois kilomètres au nord-ouest de Marik, il existe encore l'entrée d'une vieille mine au fond d'une vaste excavation en forme d'amphithéâtre. Un vestige datant d'avant le Grand Oubli, un vestige paradoxalement rêvé dans la nouvelle et *éternelle* Boldzarie. Si les voyageurs s'en étonnent, non pas de prime abord, mais plus tard, quand ils auront commencé à regrouper les pièces du puzzle, ils peuvent aboutir à considérer l'explication suivante. C'est que la forêt de Sbot et son homologue, la forêt Louve, ne font pas réellement partie de la Boldzarie ; la frontière boldzare commence à leur lisière. Au-delà, ce n'est plus vraiment le même rêve, ou du moins, c'est rêvé *différemment*. Des vestiges de ce qui fut gommé y figurent encore ; mais c'est sans importance puisque c'est dissimulé et puisque les gens n'y vont pas. Ainsi peut tout autant s'expliquer le tabou des Boldzars pour les deux grandes forêts.



Ce n'est pas tant de la simple couardise physique que l'intuition innée qu'au-delà des lisières commence un cauchemar pas aussi bien oublié qu'il devrait l'être. Quant à notre vieille mine, il faut alors considérer le territoire qui l'entoure comme une sorte d'excroissance de la forêt de Sbot, ce qui s'applique à cette dernière s'y appliquant semblablement. Aux environs de Marik, la frontière de l'éternelle Boldzarie est beaucoup plus proche, beaucoup moins à l'ouest, que des voyageurs peuvent le supposer. Et de fait, de même que les villageois de Sdarik répugnent à s'aventurer dans la forêt sur plus d'un kilomètre, les bergers de Marik ne poussent pas leurs troupeaux sur plus d'un kilomètre à l'ouest de la route. Ils ont au demeurant une bonne raison pour cela, c'est que les chats eux-mêmes refusent de conduire les moutons plus loin : se tapissant soudain, ils couchent les oreilles et feulent en hérissant le poil.

Le village

Semblable aux autres villages boldzars malgré sa petitesse, Marik présente les mêmes

maisons aux grands balcons fleuris et les mêmes villageois grassouillets contents d'eux-mêmes, de leurs chopes, de leurs pipes et de leurs chats. Ne pas croire, après lecture du paragraphe précédent, que les collines salines instaurent une psychose et que les villageois vivent dans la crainte, pas plus que la forêt pour les gens de Sdarik. Les Boldzars ont une étonnante faculté pour effacer de leur vie ce qu'ils n'aiment pas. Ainsi, les collines de l'ouest, on n'en parle pas, simplement, elles n'existent pas ; et c'est ainsi depuis toujours. Tout juste si l'on mentionne parfois la légende de *gros terriers* qui s'y trouveraient. Or qui dit gros terriers, dit *grosses bêtes*, et qui dit grosses bêtes, dit *gros ennuis*. Pourquoi aller chercher par là ce qu'on est sûr de ne pas trouver dans la direction opposée ?

C'est une nosdora qui se trouve à la tête du village, **Hertza Naskadam**, âgée de 69 ans. Veuve et mère de deux enfants — lesquels sont allés s'installer à Labyzian —, elle vit avec sa soeur, **Volna**, âgée de 68 ans, qui lui succédera si elle lui survit. Quoique vivant ensemble, les deux soeurs se chamaillent du matin au soir. Pour

faire enrager sa soeur, Hertza feint de considérer que c'est leur voisin, Ernesk Tsarakan, âgé de 66 ans, qui lui succédera — dans quinze ou vingt ans... «Quand tu ne sera plus là depuis longtemps, ma pauvre vieille !...»

La taverne de Marik est tenue par un couple jeune, Freg et Fyrma Tsylarik, parents d'une petite fille de six ans, Vera. Seuls héritiers de l'ancien propriétaire, un oncle de Freg, ils ne tiennent la taverne que depuis quelques semaines. Originaires de la cité de Sbot, ils ne sont pas encore acclimatés à la vie du village non plus qu'à leur nouveau métier. Les blobovietz de Fyrma sont usuellement tout ratatinés d'être trop cuits ; et devant la mine consternée de ses premiers clients, la jeune femme a renoncé à préparer du krass.

Une sombre affaire

C'est précisément Vera Tsylarik, la fille des taverniers, qui a été mordue par le chien à la poursuite duquel le capitaine Psoradnik est rentré bredouille. La taverne est située en bordure du village, donnant directement sur la route. Désœuvrée et livrée à elle-même, ses parents étant débordés par leur nouvelle situation, la petite fille a traversé la route et est allée se promener parmi les talus d'en face, cueillir des fleurs sauvages. Aucun enfant de Marik ne s'aventure jamais par là, mais les parents de Vera ne sont pas encore au courant, et par conséquent la fillette non plus. Vera est une petite fille fluette (1,10 m, 17 kg) avec des cheveux nattés d'un blond presque blanc, des yeux bleu clair prompts à s'inonder de larmes, et des taches de rousseur.

Le témoignage de Vera. En fin d'après-midi, la petite fille fait irruption dans la salle de la taverne, hurlant et pleurant ; sa main saigne. On s'empresse autour d'elle, on la console, on la soigne. Elle explique qu'elle a été mordue par un chien en cueillant des fleurs : «Il respirait très fort, avec sa langue qui pendait entre ses dents... je lui ai demandé s'il voulait mon bouquet et je le lui ai tendu... alors il m'a attrapée par les nattes... et il m'a mordu la main qui tenait les fleurs... je suis tombée en criant... et il est parti en faisant *ouah ! ouah !*... et puis je me suis relevée... et puis je sais plus...» (Vera n'a jamais vu de chien, mais elle en a entendu un à Sbot, dans la voiture d'un marchand gossomite, et a particulièrement été frappée par ses aboiements.) Aux questions posées, Vera précise qu'il l'a attrapée avec ses *mains*,

mais pressée de donner d'autres détails, quand on lui dit que les chiens n'ont pas de mains, elle ne fait que fondre à nouveau en larmes. La conclusion est alors qu'elle a dû confondre dans sa frayeur. Se jetant sur elle, le chien a dû poser ses *pattes* sur ses épaules, tirant ses nattes en même temps. Mais quelle drôle d'idée, aussi, que de vouloir lui offrir ses fleurs ! Toujours est-il qu'on ne peut pas laisser le monstre en liberté, c'est trop grave. Le voisin des taverniers, qui possède un bon poney, déclare qu'il partira demain dès l'aube prévenir les matous de Klum.

La véritable histoire. Le chien de Vera est en réalité un homme, un dément, un Boldzar devenu complètement fou d'avoir découvert l'existence de l'autre Boldzarie. Originaire de Lvof, parti ramasser des champignons dans la clairière du Rouvre et surpris par un orage, il a traversé le pont de Sourdebrume pour rentrer plus vite, et s'est retrouvé dans la Boldzarie des chiens (*voir chapitre suivant*). Là, sa raison s'est effondrée ; frappé de schizophrénie totale, il se prend désormais pour un chien. (Noter que son cas n'est pas unique ; à Lvof, les voyageurs pourront découvrir un autre exemple de folie canine, pour la même cause.) Sans en avoir eu lui-même conscience, dans sa folie, le dément a retraversé le pont dans l'autre sens, et il erre depuis dans la région, jappant et aboyant, maintenant pieds nus avec un tapan en lambeaux. Incapable de chasser, il se nourrit de baies et de racines ; mais la faim le tenaille et il a fini par se rapprocher d'un village. C'est ainsi qu'il rôde depuis quelques jours autour de Marik, où seule la crainte des chats le retient encore de tenter un raid sur un poulailler. Quand il a aperçu Vera, il s'est approché d'elle, espérant peut-être recevoir de la nourriture ; mais incapable de dominer sa folie furieuse, il n'a pas pu se retenir de la mordre, avant de s'enfuir en aboyant de désespoir. Puis il est retourné se cacher dans son terrier. C'est un endroit qu'il n'a découvert que très récemment. Il y fait noir, mais avec son excellent flair, il a repéré l'odeur de vieux os. Ils ne sont pas très bons, tout secs, sans plus aucune trace de moelle ; mais il trompe sa faim en les rongant, tout en gémissant de frustration et en léchant les écorchures de ses jambes.

La rencontre entre Vera et l'enragé a eu lieu tout près de la route, à une cinquantaine de mètres ; mais le lendemain, l'enfant encore traumatisée est incapable

d'en montrer exactement l'endroit au capitaine Psoradnik. Plus encore, après une nuit peuplée de cauchemars, la fillette s'embrouille dans son témoignage, n'est plus sûre de rien, confond souvenirs et cauchemars de la nuit ; il n'y a rien à tirer de ses larmes. Le matou est par ailleurs formel : la morsure, quoique profonde, n'est pas une morsure de chien. Mais il est incapable d'en deviner la réalité. La battue aussitôt effectuée ne donne rien. De fait, les gardes n'ont pas l'idée de pousser jusqu'à l'ancienne mine, dont ils ignorent d'ailleurs l'existence. Avant de repartir, ils conseillent néanmoins aux villageois de toujours garder un bon gourdin à portée de main.

TAVERNE DE MARIK Freg et Fyrma Tsylarik



Petite bière (-1) : 1d la mesure
Bière noire (-2) : 2d la mesure
Bière gluante (-3) : 3d la mesure
Petite eau (-6) : 5d la demi-mesure

Assiette de blobovietz (0,5 sust) : 2d

Bol de Krass,
uniquement sur commande : 2d

Assiette Tsylarik
(pain & fromage, 2 sust) : 5d

Coucher, une personne : 5d

LES VOYAGEURS

Les voyageurs ont repris la route et sont maintenant supposés cheminer vers Lvof pour y délivrer la lettre de Branna. Il y a 60 km entre Klum et Lvof avec Marik à mi-chemin ; il est probable que les voyageurs projettent d'y faire étape. C'est à environ 2 km au nord de Marik que se produit la rencontre.

Un homme vêtu de haillons surgit soudain des buissons sur la droite des voyageurs et se plante au milieu de la route à une dizaine de mètres d'eux. Il est pieds nus, non armé, mais sa démarche autant que son comportement sont bizarres : voilà qu'il s'accroupit et se met à aboyer avec véhémence, d'autant plus fort que les voyageurs s'approchent. A ces derniers de réagir selon leurs propres idées, mais on peut supposer qu'ils fassent vite le rapprochement avec le mystérieux *chien* de Marik dont a parlé le capitaine Psoradnik. Sale, hirsute, dépenaillé, l'homme a tout l'air d'un dément. Toutefois, dès que les voyageurs s'en rapprochent à moins de 5 mètres, il pousse un jappement strident, et bondissant dans les buissons, détale en courant à l'ouest de la route.

La poursuite

Les voyageurs peuvent alors réagir de diverses façons, le laisser filer ou se lancer

à sa poursuite. Dans le premier cas, l'individu disparaîtra en aboyant derrière les talus herbeux ; et le retrouver par la suite pourra se montrer plus problématique. Dans le second cas, la poursuite a toutes les chances de réussir et les voyageurs de découvrir l'entrée de la vieille mine abandonnée. L'enragé, en effet, est tout sauf discret. Il court le plus vite possible (il n'est pas gêné par son équipement) sans chercher à se dissimuler ; plus encore, tout en fuyant, il ne cesse de hurler et d'aboyer. Il est donc plus qu'improbable que les voyageurs perdent sa piste.

Le but caché de la rencontre étant de faire découvrir l'entrée de la mine, faire en sorte que le dément y parvienne sans être rattrapé prématurément. Si cela était, son interrogatoire ne donnerait rien : il a perdu l'usage des mots et ne sait plus qu'aboyer et gémir. Faire tirer aux personnages des jets de Mêlée/Course à -2, mais quels qu'en soient les résultats, expliquer que le poursuivi garde encore quelques longueurs d'avance. Puis, après un bon kilomètre et demi de poursuite, décrire finalement l'entrée de la mine (voir ci-après) et le fou qui s'y engouffre.

Là, une autre alternative. La mine est totalement enténébrée. Soit les voyageurs ont acheté à Klum des moyens d'éclairage, torches ou lanternes, et continuent la



poursuite, soit ils retournent vers Marik, se promettant de revenir explorer une fois mieux équipés et nantis d'éventuels renseignements sur l'endroit.

Au village

L'affaire du *chien* remonte déjà à quelques jours (de fait, cela ne dépend que du propre *timing* des voyageurs), mais on en parle encore à la taverne des Tsylarik, et la petite Vera a toujours les yeux battus de larmes en exhibant sa main bandée. C'est dire si la nouvelle apportée par les voyageurs sera saisissante ! «Un homme ? un fou ? voilà qui explique cette histoire de mains — mais comment tout cela est-il possible ?...» Et l'on parlera d'aller rechercher les matous. L'idée que les villageois organisent eux-mêmes une battue, aidés par les voyageurs, ne rencontrera qu'un silence effaré.

Si les voyageurs ont déjà découvert la mine et espèrent obtenir des renseignements à son sujet, ils seront par contre déçus. En insistant, ils peuvent alors comprendre que les collines de l'ouest produisent le même genre de répulsion que la forêt de Sbot pour Sdarik. Les villageois ignorent même ce qu'est une mine. Tout juste rappelle-t-on en chuchotant la légende des *gros terriers* dont il vaut mieux se tenir à l'écart. Et que le chien ne soit en

réalité qu'un homme, un fou qui mord et qui aboie, loin de rassurer le village, ne fait que générer un supplément d'angoisse.

Finalement, les villageois accepteront de *prêter* cordes et lanternes aux voyageurs si ces derniers demandent à s'en procurer ; mais ce sera leur seule contribution à la chasse à l'enragé.

Alternative

Au cas où les voyageurs n'auraient pas immédiatement poursuivi l'enragé et désirent le retrouver, le gardien des rêves a deux possibilités. Soit, le hasard aidant au bout de quelques heures de recherche au petit bonheur, les voyageurs retombent sur le personnage et peuvent recommencer la poursuite à zéro, l'enragé les menant comme précédemment à l'entrée de la mine. Soit, alternative préférable car moins «téléphonée», ils tombent directement sur l'excavation et l'entrée souterraine, quoique ignorant son rapport avec le fou. La finalité de l'épisode étant davantage la mine que l'enragé lui-même, ce n'en est que mieux ainsi. Le seul problème, toutefois, repose sur le choix des voyageurs : auront-ils dans ces conditions l'envie et l'idée de visiter la mine ? (Espérons que le mystère dont les villageois entourent le lieu soit un moteur suffisant.)

LA MINE

La vieille mine s'ouvre au fond d'une sorte d'amphithéâtre d'une centaine de mètres de diamètre et haut d'une vingtaine. La pente menant au fond du demi-cercle rocheux est ponctuée de sortes de grosses marches irrégulières, d'environ un mètre de haut, encombrées de caillasses parmi des buissons de salicornes. L'enragé dévale les marches de l'amphithéâtre sans souci des meurtrissures endurées par ses pieds nus. Les voyageurs, quant à eux, sont contraints de ralentir quelque peu, à moins de réussir AGILITÉ/Saut à 0 pour conserver la distance. Selon le retard qu'ils peuvent avoir sur le fugitif, jouer également VUE/Srv Extérieur à 0 pour repérer rapidement l'endroit où il semble avoir soudain mystérieusement disparu. En cas de jet échoué, les poursuivants finissent néanmoins par repérer l'entrée de la mine, mais l'enragé possède à nouveau un peu d'avance sur eux. Finalement, il faudra allumer torches ou lanternes, ce qui ne se fait pas instantanément avec un briquet à silex et amadou. La conclusion de tout cela est qu'il est impossible de talonner l'enragé à son entrée dans la mine. Quand les voyageurs s'y aventureront à leur tour, la seule façon de deviner la direction prise par le fugitif, une fois arrivé au premier embranchement, sera de déceler des traces.

Pour la description des lieux, que le gardien des rêves se rappelle qu'une torche ou une lanterne ne porte guère au-delà de 10 mètres. De zéro à 4 mètres, on voit assez bien (sans jet de VUE) ; de 4 à 8 m, il y a presque autant d'ombres que de lumière (VUE/Srv Sous-sol à -2) ; de 8 à 10 m, les ombres l'emportent, pouvant suggérer des présences qui n'existent pas, et inversement les dissimuler (VUE/Srv Sous-sol à -6) ; et au-delà, c'est le trou noir.

Localisations

1. L'entrée de la mine est une galerie recueillie, creusée dans la roche gris beige de la colline, de 2 m de large sur autant de haut, mensurations valables pour toutes les autres galeries jusqu'au complexe maçonné. La roche environnante semble très friable et l'on note la présence régulière d'étais de bois, piliers et poutres de soutènement. Le bois en a l'air sec et sain, encore que certaines poutres ploient avec une concavité de mauvais augure. Le sol,

constitué de la même roche friable, est jonché de gravats de calibres divers : pierres, graviers, mottes de terre durcies, sable. VUE/Srv Sous-sol à -2 permet de repérer de récentes traces de pieds nus. Noter que partout où les voyageurs seront passés, il leur sera ensuite impossible de distinguer d'autres traces que les leurs.

2. C'est ici le «terrier» de l'enragé. La galerie est éboulée à cet endroit et deux hommes y ont laissé la vie autrefois. De ces victimes, il ne reste plus que quelques ossements (aucune trace d'équipement). Il n'est pas besoin de compétence pour discerner que ces vestiges sont extrêmement vieux. Datent-ils de l'activité de la mine ? Sont-ce les restes d'infortunés explorateurs ? Sont-ils morts dans l'éboulement ou d'une autre cause ? Aucune réponse ne pourra malheureusement être fournie. VUE/Srv Sous-sol à 0 suggère qu'il ne faudrait pas trop chatouiller l'éboulement sous peine de le voir se propager davantage. Parmi la terre et les cailloux, de longues échardes de bois provenant des étais brisés peuvent fournir gourdins et bâtons aux personnages non encore armés. Enfin, VUE à zéro permet de voir qu'un fémur a été rongé récemment par de petites dents.

3. Même type d'éboulement et mêmes remarques que précédemment, avec également la présence d'ossements humains. Toutefois, VUE à -2 permet de repérer comme un lambeau de cuir à demi enterré sous les mottes de roche. Jouer DEXTÉ-RITÉ/Srv Sous-sol à 0, 2 points de tâche, périodicité 1 round, pour dégager entièrement ce vestige. Si -4 points sont atteints ou dépassés, la maladresse cause un début de nouvel éboulement. Tous les personnages immédiatement présents doivent réussir VUE/Vigilance à -1 ou être touchés (jet d'encaissement à 0 sur la table des Blessures). Le morceau de cuir est la courroie d'une besace. Parmi les restes desséchés de ce qui fut peut être de la nourriture, la besace contient un briquet à silex, encore utilisable après décrassage, et une bourse racornie. Dans cette dernière, on découvre sept pièces de bronzes verdies. Ces pièces de dix deniers portent l'inscription *Royaume de Boldzarie* sur une face, et sur l'autre l'effigie d'un *chien* ! Laissons les voyageurs à leur perplexité.

4. La galerie se termine par un puits de 2 m de diamètre sur 6 m de profondeur. Les accidents étaient nombreux dans la mine, et l'on se débarrassait simplement des tués en les jetant au fond de ce puits. En se penchant au bord du charnier, on peut encore apercevoir des ossements à demi encroûtés dans la terre et les gravats. Il n'y a rien à y découvrir d'autre. Si les voyageurs se contentent de rester en haut, tout ira bien. Si l'un d'eux s'avise par contre de descendre (AGILITÉ/Escalade à +2 avec une corde tenue par les autres, à -3 sans corde), il est assailli par un *désespoir*, une entité de cauchemar non incarnée résultant de la longue agonie d'un mineur pas tout à fait mort quand il fut jeté au charnier.

Désespoir

RÊVE	12
Vitesse	6
Possession	+1

(Voir Livre III, page 61)

5. Ancien lieu d'exploitation du sel, cette poche n'était d'abord qu'une galerie, élargie à mesure que l'on extrayait la roche saline. Guère plus haute que les galeries rectilignes (2,5 m), étayée d'un véritable plafond de planches ployant en de multiples endroits, la poche présente de nombreux coins et recoins rendus encore plus mystérieux par les jeux d'ombre. La paroi scintille çà et là, révélant la présence de cristaux de sel brut — objet de la mine encore ignoré des voyageurs. VUE/Srv Sous-sol à 0 révèle que la galerie qui s'ouvre au nord-est est une fissure naturelle, non excavée, dans une roche plus dure. Elle fait tout juste 1,7 m de diamètre. Les boyaux plus petits qui y donnent (1 m de diamètre), et dont le labyrinthe est laissé à l'improvisation du gardien des rêves, sont le royaume des *chrasmes* (Livre III, p. 47). VUE/Srv Sous-sol à -2 à l'entrée du passage nord-est permet d'identifier des traces noirâtres sur le sol : ces sont précisément des excréments de chrasmes. Aux personnages avertis de se tenir sur leurs gardes.

6. Après une longue descente, on aboutit à une poche d'exploitation semblable à la précédente dans sa description et son principe. Ici encore, au gardien des rêves de voir si des chrasmes peuvent s'y trouver ou surgir du boyau nord. Une galerie en partie éboulée donne à l'est de la poche, à laquelle succède semble-t-il un lieu beaucoup plus vaste. Il est possible de se frayer

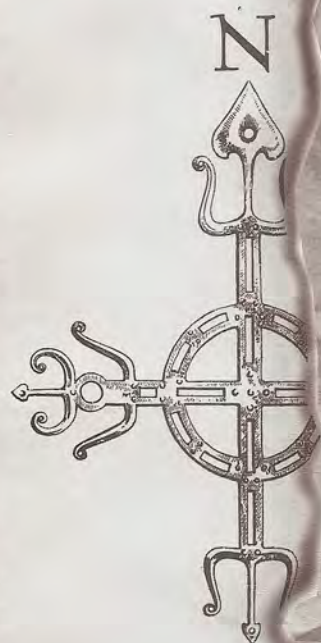
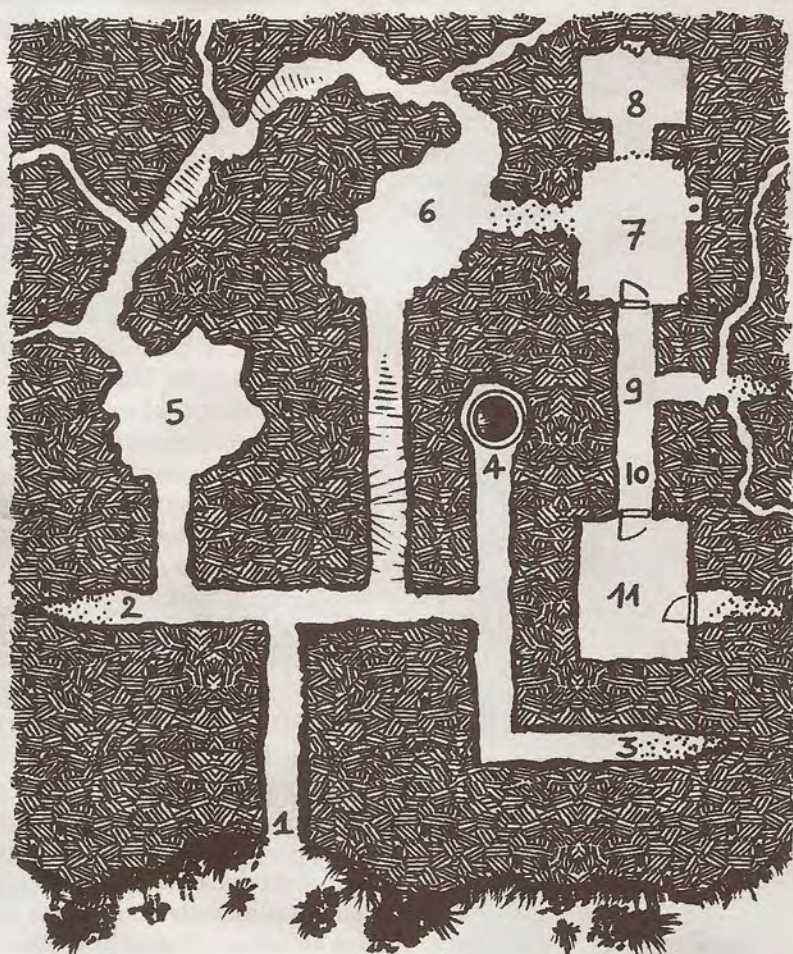
un chemin parmi les éboulements en respectant la plus grande prudence. Et l'on retombe sur des chiens ! Le fond du tronçon à demi éboulé donne sur une arche de pierre *maçonnée*, s'ouvrant sur une salle également maçonnée, d'un appareil régulier de moellons gris sombre. L'arche est flanquée de deux statues de chiens en bas-relief, babines retroussées sur un rictus menaçant, très comparables aux statues qui gardaient la caverne des Ogres.

7. On est ici dans la partie sinistre de la mine, où ne travaillaient pas que des volontaires, où des prisonniers étaient conduits à l'écart de la lumière du jour, avec fort peu de chances de la revoir jamais. De 3 m sur 6, et d'environ 3,5 m de haut, la salle est «gardée» par quatre grandes statues de chien, une dans chaque angle. Le regard des molosses converge vers le centre de la salle, et le sculpteur leur a donné un air de férocité quasi surnaturelle. Ici comme ailleurs dans la mine, le bois a vieilli sans pourrir, en sorte que des meubles sont encore debout sous la poussière. Garnis de pointes de fer, de chaînes et d'entraves, ils avouent clairement leur fonction : ce sont tables et chevalets d'une salle de torture remarquablement équipée. De grosses pinces de fer, à peine rouillées, sont encore posées dans les cendres d'un âtre donnant dans le mur est. Scellées au plafond, pendent des tronçons de chaînes. Abandonné dans la poussière, un fouet de cuir tressé pourrait retrouver toute sa souplesse si on le grattait et le huilait. Au nord, une grille à peine corrodée condamne l'accès d'une autre salle (elle n'est pas verrouillée et s'ouvre en grinçant). Au sud, une porte de bois ferré, pareillement conservée, est par contre verrouillée : DEXTÉRITÉ/Serrurerie à -3.

8. Cette salle devait servir de geôle, à en juger par le nombre d'anneaux et de chaînes scellés dans les murs maçonnés. Elle est au demeurant vide, surveillée par le regard féroce d'un chien de pierre tapi dans un renforcement du mur nord.

9. La porte donne dans un couloir maçonné et poussiéreux de 2 m de large sur 3 de haut. L'embranchement est se révèle vite éboulé ; il donne lui aussi sur des galeries à chrasmes. Une autre porte barre le fond du couloir, devant laquelle — stupéfaction ! — s'amasse un gros tas de pièces d'or. Réussir INTELLECT/ Légendes à -5 pour soupçonner la vérité sur ce trésor inattendu.

10. Le tas d'or n'est rien d'autre qu'une *jôleuse*, une entité de cauchemar incarnée



La Mine

Chrasmes

TAILLE	7	Vie	8
CONSTIT.	9	Endurance	16
FORCE	11	Vitesse	12\28
PERCEPTION	11	+dom	0
VOLONTÉ	10	Protection	4
RÊVE	12		
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Mandibule	11	+3	08 +2 (venin)
Esquive	13	+3	—
Course	11	+3	—
Vigilance	10	+3	—

Venin de Chrasme

Malignité	3
Périodicité	1 minute
Dommages	-1 point de vie
Antidotes	-2/ Liqueur de Bagdol +16, Teinture d'Érozonne +10

Se souvenir que les dix grandes herbes de soin sont des antidotes universels contre les venins. C'est par ailleurs au gardien des rêves qu'est laissée l'appréciation du nombre de chrasmes pouvant apparaître, en quel lieu et en quel moment.



dont l'apparence réelle est celle d'une grosse moule sans coquille, gélatineuse et noirâtre, d'un poids apparent de 65 kg (taille 9). La jôleuse s'incarne à partir des débris de vêtements d'un condamné à mort et a le pouvoir de donner l'illusion qu'elle est elle-même ce que ledit condamné désirait le plus (l'appétit de celui-ci était en l'occurrence sans équivoque). Comme le vaseux, elle attaque au moyen de pseudo-bras, ne causant ses dommages que sur la table des Coups non mortels ; et comme ce dernier, elle recouvre sa victime inconsciente pour la transformer rapidement en gélatine (*En pratique, utiliser les règles du vaseux, Livre III, page 60*). Ayant ainsi digéré sa victime, elle devient capable de produire une nouvelle illusion, correspondant au désir de cette dernière. Ainsi, les haut-révants mangés par une jôleuse réapparaissent souvent sous la forme de gros bouquins. Toute victime de l'illusion qui s'en approche inconsidérément est en *complète surprise* pour le premier round d'attaque

- 1 épée bâtarde, *résistance 4*
- 1 épée bâtarde, *résistance 11*
- 3 haches de bataille, *résistance 2*
- 5 boucliers moyens de cuir et bois, *résistance 7*
- 10 arcs et 5 carquois de 10 flèches

Les haches de bataille pourront retrouver leur résistance maximale (8) une fois repourvues de manches neufs. Sur les dix arcs, sept se briseront quand on voudra les bander, seuls trois d'entre eux demeureront utilisables. Les coutures des carquois de cuir craqueront quand on les manipulera et les flèches s'éparpilleront sur le sol. Elles sont au demeurant inutilisables, devenues cassantes. On peut en conserver les pointes, mais il faut refaire hampes et empenes. Les fourreaux des armes de mêlée sont pareillement dans un état pitoyable.

L'autre porte de la salle ne donne que sur un couloir éboulé.

Joleuse

TAILLE	9	Endurance	24
RÊVE	15	Vitesse	4
Niveau	+4	+dom	+1
		<i>niv init +dom</i>	
Attaque/parade	12	+2	08 (+3)

Comme le vaseux, la jôleuse attaque avec un pseudo-bras et peut parer toutes les armes avec l'autre ; elle n'esquive jamais.

de la jôleuse. Noter qu'il n'y a pas de jet de résistance à l'illusion, c'est aux personnages d'être assez circonspects.

11. Les deux portes de cette salle sont verrouillées, difficulté -3. Plus sobre que les précédentes (sans statues de chiens), la salle est meublée de bancs poussiéreux, d'un casier à amphores de terre cuite (vides) et d'un râtelier d'armes toutes piquées de rouille. Toutefois, VUE/Métallurgie à +1 peut révéler que l'oxydation n'est que superficielle, et qu'une fois grattées et graissées, la plupart des armes sont encore fonctionnelles, n'ayant perdu que peu de résistance. Les voyageurs peuvent ainsi trouver :

- 6 dagues, *résistance 6*
- 2 épées sordes, *résistance 12*
- 2 épées dragonnes, *résistance 10*

La mort du chien

Et que devient l'enragé dans tout cela ? Pour le gardien des rêves, le plus simple est de s'en débarrasser maintenant qu'il a rempli son rôle. Les voyageurs peuvent le retrouver dans une galerie à chrasmes, ce qui implique de rencontrer également ces créatures. Quand ils le découvrent, le dément vient de succomber au venin mortel et il n'y a plus rien à faire pour lui. Noter qu'aucun secours ne peut non plus lui être apporté s'il reste vivant. Sa folie n'est pas *magique* et ne peut être annulée ni guérie.

Le retour

De retour à Marik, l'annonce de la mort de l'enragé ou de sa disparition apaisera les villageois, mais pas la présence de la mine ni de son contenu, qui produira plutôt l'effet inverse. A ce sujet, c'est aux voyageurs de voir jusqu'où ils désirent étendre leurs révélations. Si les villageois sont trop alarmés, ils préviendront à nouveau les matous, lesquels iront à leur tour explorer la mine ; mais pour les voyageurs, cela n'aura aucune importance ni conséquence. On leur conseillera pareillement de revendre toutes ces armes aux matous. Cela peut être fait à Klum ou à Sbot, au tiers du prix indiqué dans les règles. Les gardes poseront évidemment des questions, auxquelles le mieux sera évidemment de répondre la vérité. Inversement, si les voyageurs désirent les garder (et c'est

plus que probable), les villageois tout de même reconnaissants les aideront à les remettre en état, à tailler des hampes de flèches dans des rameaux bien droits, à recoudre et rapiécer les fourreaux.

Un bruit qui court

Il est ainsi probable que les voyageurs demeurent encore quelques jours à Marik, où ils peuvent loger dans le grenier de la taverne. La main de la petite Vera montre bientôt des signes encourageants de guérison. «Méchant ouah-ouah !» dit-elle tout en suçant son pouce indemne.

«Tout de même, finit par dire un vieux villageois, cette histoire d'homme chien, cela fait penser à un bruit qui court sur le village de Lvof. Il paraît qu'il y a là-bas un homme qui aboie tout le temps. C'est à tel point qu'ils l'ont enchaîné dans une niche, comme une vraie bête. Ils n'en parlent pas, ils s'en défendent même — la honte est compréhensible ! — mais c'est tout de même un bruit qui court !... — Et si c'était le même qui se serait échappé ? s'écrie alors un autre villageois. Faudrait vérifier...»

Cette remarque devrait suffisamment intriguer les voyageurs pour leur donner une autre raison de se rendre à Lvof dans les plus brefs délais.

Et le rêve continue

La veille de leur départ, les voyageurs retrouvent leur rêve d'eau chaude, de vapeur et de bien-être moite. D'autres détails sont maintenant perçus : le sol mouillé est fait d'un carrelage de faïence alternant des tons bleus, verts et turquoises. Les autres silhouettes deviennent reconnaissables pour chacun, et le rêveur constate qu'il s'agit de ses compagnons de voyage. Tous sont là non loin de lui, hommes et femmes, nus, se délassant dans la chaleur humide. Un détail de la mosaïque du carrelage devient également perceptible : la tête d'un magnifique chat bleu et vert.



5. Le Pont de Sourdebrume

Où les voyageurs arrivent au village de Lvof et apprennent l'existence du pont de Sourdebrume, les malheurs et les folies qui s'y rattachent. N'auront-ils rien de plus pressé à faire que de le traverser, malgré les avertissements ? Le pont est un passage de blurève, et de l'autre côté se trouve l'explication de la folie canine. A ce stade, les voyageurs oseront-ils s'aventurer plus avant dans la Boldzarie des chiens ou auront-ils la prudence de faire demi-tour ?

LVOF

A mesure que les voyageurs cheminent vers le sud en direction de Lvof, ils ré-aperçoivent sur leur droite la sombre lisière de la forêt de Sbot, apparaissant au loin dans l'échancrure des vallonnements. Puis, à 10 km du village, la lisière se rapproche brusquement et la route la longe à moins d'un kilomètre de distance.

Lvof est un village de la taille de Sdarik, s'étendant de part et d'autre de la route, entouré de sa mosaïque de champs et de pâturage desservis par des sentiers. A sa hauteur, la forêt n'est qu'à 500 m. Inutile de s'attarder sur la description du village, aussi typiquement boldzar que les autres. Au gardien des rêves d'en improviser le plan si nécessaire.

Tarra Nectorym vit dans une maison particulièrement fleurie du côté est du village. Elle a la même blondeur et les mêmes yeux bleus que sa soeur Branna, mais sans en avoir le magnétisme ; et quoique plus

jeune qu'elle (62 ans), son visage est tout sillonné de fines rides. L'arrivée des voyageurs la surprend un peu, surtout s'ils sont maintenant bardés d'armes — attirail si peu boldzar — ; mais la lettre a tôt fait de dissiper la gêne et l'étonnement momentanés, et les nouveaux venus sont accueillis à bras ouverts. Tarra est une femme toujours gaie, souriante, chantonnant du matin au soir ; les voyageurs retrouveront dans sa maison une chaleur qu'ils n'avaient plus ressentie depuis Sdarik. Ils font bientôt la connaissance des autres occupants de la maison : Ipsan, le mari de Tarra, âgé de 59 ans, Vilna, leur fille, âgée de 34 ans, et Nikor, leur gendre, âgé de 30 ans. Vilna et Nikor sont eux-mêmes sans descendance. Ipsan Nectorym a la passion des fleurs, et sa maison est assurément la mieux fleurie de tout le village, voire la mieux fleurie de toutes les maisons que les voyageurs ont pu voir depuis leur arrivée en Boldzarie. Tailler, désherber, bouturer, repiquer, semer, arroser tournent même à

Forêt de Sbot aux environs de Lvof



l'obsession. Ipsan passe le plus clair de ses journées sur son balcon à dorloter ses pensionnaires, et aux heures des repas, sa conversation ne tourne qu'autour de cet unique sujet.

Selon la traditionnelle hospitalité boldzare, les voyageurs sont invités à demeurer chez Ipsan et Tarra aussi longtemps qu'ils le désirent. Des couchers confortables leur sont aménagés dans la soupente (la maison ne comprend que deux chambres, une pour chacun des couples).

Lvof possède évidemment une taverne, ou ce ne serait pas un village boldzar. L'établissement, toutefois, n'a rien qui le démarque. Utiliser les mêmes barèmes que pour la taverne de Grib. Le nosdor de Lvof est un homme de 75 ans, **Sdanyal Borodom**. Haut de 1,85 m (une taille exceptionnelle pour un Boldzar), charpenté en conséquence, avec une voix grave et profonde et des mains comme des battoirs, c'est une sorte de géant tonitruant. Quand il éclate de rire, on l'entend à l'autre bout du village. De l'avis des villageoises, c'est le meilleur danseur de hoï. Enfin, les voyageurs feront peut-être la connaissance de la mohok, **Litszo Mas-kaviar**, âgée de 28 ans, native de Lvof et revenue du CHED depuis moins d'un an.

Toujours célibataire, la jeune femme s'est réinstallée chez ses parents. Elle est un souci constant pour ces derniers, qui se demandent si son apprentissage au CHED lui a réellement été bénéfique. De fait, Litszo semble perpétuellement en proie à une lubie ou une autre, tantôt refusant de franchir les portes, tantôt se noircissant le visage à la cendre, ou errant dans la maison dans le plus simple appareil. (Les haut-révants du groupe y reconnaîtront évidemment des queues de Dragon.)

L'aboyeur

Quoique sans malice, Tarra Nectorym est d'une curiosité inlassable et veut tout savoir sur les voyageurs — surtout si ces derniers ont des caractéristiques non boldzares, accent, coiffure, équipement, etc. Sa soeur lui a parlé de son concept des nouveau-révés, mais en découvrant la réalité est pour la villageoise une source d'étonnement autant que de perplexité ; et il faudra que les voyageurs lui fassent par le menu le récit de leurs aventures.

En termes de scénario, les questions de Tarra sont une perche pour amener les voyageurs à parler des chiens et en particulier de l'enragé de Marik, voire à mentionner le bruit qui court comme quoi il



existerait à Lvof un personnage de ce type. Si la confiance est réciproque — jeu de rôle aidant —, Tarra se laissera elle-même aller à des confidences. Oui, il y a à Lvof un malheureux frappé du même genre d'aberration. Il se nomme **Sobak Noskopod**, il est âgé de 25 ans, et sa mère, **Nitta**, est obligée de le maintenir enchaîné dans une cabane. Son comportement est réellement celui d'un chien ; les nuits de pleine lune, il aboie infatigablement à la mort. « Mais vous comprenez, ajoute Tarra, sa mère a bien raison de le cacher ainsi, c'est trop... trop... (*Tarra ne trouve pas ses mots*)... enfin, vous me comprenez, ici, en Boldzarie ! Et c'est même assez pénible que le bruit en ait couru jusqu'à Marik. »

Puis les voyageurs peuvent apprendre que Sobak est dans cet état depuis maintenant deux mois. Plus téméraires que la plupart des autres villageois, lui et son frère, **Sokor**, étaient partis ramasser des champignons dans la clairière du Rouvre. L'inquiétude fut grande quand on ne les vit pas revenir au soir ni le jour suivant. De fait, Sobak ne reparut qu'au bout d'une semaine, sale, écorché, affamé, vêtements en lambeaux, et dans l'état de folie qui ne l'a pas quitté depuis. Sa mère a réussi à capter sa confiance, et des voisins l'ont maîtrisé. En ce qui concerne Sokor, par contre, on est sans nouvelles de lui. Mais Tarra ajoute : « A la lueur de votre récit, cependant, je redoute de comprendre ce qui lui est arrivé... » Supposons que les voyageurs aient simultanément la même compréhension.

Mais qu'a-t-il bien pu se passer pour que les deux frères soient ainsi frappés de folie ? Non sans hésiter, Tarra finit par dire : « Cela a sûrement un rapport avec le pont de Sourdebrume... » Et d'expliquer qu'il s'agit d'un vieux pont enjambant un ravin dans la forêt à environ un kilomètre de la lisière. On le nomme ainsi car sa partie centrale est toujours noyée dans une brume épaisse, quel que soit le temps qu'il fasse. Dès qu'on s'avance sur le pont de quelques pas et qu'on commence à pénétrer dans la brume, tous les bruits s'estompent comme si on devenait sourd, d'où le nom du pont... Il émane par ailleurs de ce pont quelque chose de *mauvais*, d'effrayant, d'angoissant. Personne ne le traverse jamais. Qui sait quelle *chose* se tapit dans cette brume pas normale ? Mais de l'autre côté du pont se trouve la clairière du Rouvre, ainsi nommée à cause du grand chêne qui pousse en son centre ; et cette clairière regorge toujours de délicieux champignons, bolets, salsimirs et fricortilles (*voir livre III, page 24*). Un sentier

mène au pont, qu'il suffirait de traverser pour arriver à la clairière. En réalité, les ramasseurs de champignons font un détour par le sud jusqu'à un raidillon praticable pour descendre dans le ravin, remonter sur l'autre versant, et revenir vers le nord jusqu'à la clairière — un détour d'un bon kilomètre —, et même chose pour revenir au village. Avant d'arriver au pont, le sentier franchit un escarpement que l'on appelle les Hauts des Crampes. Nombres d'oiseaux de ce nom y nichent en effet, que des villageois vont parfois chasser armés de bâtons. (Les crampes sont des sortes de dindes sauvages, *voir livre III, page 56*.) Depuis la disparition de Sokor et la folie de Sobak, plus personne n'a osé s'aventurer dans la forêt, ni pour les crampes ni pour les champignons.

Bien avisée, Tarra gardera pour elle les informations fournies par les voyageurs. Pourquoi apporter un supplément de consternation au village ? Et en ce qui concerne Nitta, la folie d'un de ses fils lui est un malheur suffisant. Autant qu'elle ignore le (probable) destin tragique du second. Si les voyageurs le demandent, Tarra obtiendra de Nitta qu'elle les laisse voir le malheureux Sobak. Lors, si les voyageurs avaient encore un doute, l'entrevue les dissipera. Sobak est le portrait craché de l'enragé de Marik, tant par la ressemblance de ses traits que par sa pitoyable déchéance. Il vit à demi nu, enchaîné dans une sorte de niche. A l'arrivée des voyageurs, il se met à grogner en montrant les dents, puis à aboyer avec une telle fureur que les deux femmes s'empressent de rompre l'«entretien».

Crampes et fricortilles

Si les joueurs sont normaux, l'avertissement de ne pas aller au pont de Sourdebrume devrait être un moteur suffisant pour qu'ils y aillent. A défaut, le village peut indirectement les y solliciter. Peu de temps après leur arrivée, le lendemain par exemple, un heureux événement survient au village sous la forme d'une naissance ; et pour fêter l'événement, une fête est organisée, avec banquet, discours, hoï, etc. Or, à Lvof, il n'est de banquet digne de ce nom sans une bonne crampe rôtie, farcie aux noisettes et aux fricortilles. Seulement voilà... depuis le drame des fils de Nitta, la forêt est plus dissuasive que jamais. Jeu de rôle aidant, faire comprendre aux voyageurs qu'on leur serait fort reconnaissant s'ils pouvaient fournir gibier et champignons. S'ils se proposent spontanément, on s'exclamera : « Vous n'y

pensez pas ! Il y a trop de risques !...» — mais en faisant en sorte de ne pas vraiment les décourager, et plus encore, en leur expliquant soigneusement le chemin à prendre. Deux sentiers pénètrent dans la forêt. Le plus au nord s'arrête aux Hauts des Crampes, bon pour la chasse ; le plus au sud traverse les Hauts et continue jusqu'au pont, bon pour la chasse et les champignons. Le sentier du raidillon permettant de franchir le ravin plus au sud est nettement marqué. Toute peine mérite salaire : chaque crampe sera payée 25 deniers, et 10 deniers la livre de champignons. (On compte au moins sur 10 crampes et 6 livres de champignons, ce qui pourrait faire un total de 3 sols et 10 deniers.)

LYSDIA & KARIS LIRASSOM

ont la joie de vous faire part
de la naissance de leur fils

Panyal

et de vous inviter au banquet de fête :

Blobovietz à la crème
Jambon noir de Labyzian
Écrevisses à la mode de Sbot
Agneau grillé aux herbes
Crampe aux fricortilles (*sous réserve*)

On dansera le hoï !

LE PONT

Le ravin qu'enjambe le pont de Sourdebrume correspond à la gorge d'une ancienne rivière, aujourd'hui complètement à sec. Aux périodes de pluie, des mares marécageuses se forment tout au fond ; l'été, buissons et hautes herbes y prolifèrent. La gorge est un à-pic d'environ 15 m de haut, montrant à nu un roc gris sombre çà et là tacheté de touffes de végétation pariétale. Sous le pont, elle fait 20 m de large.

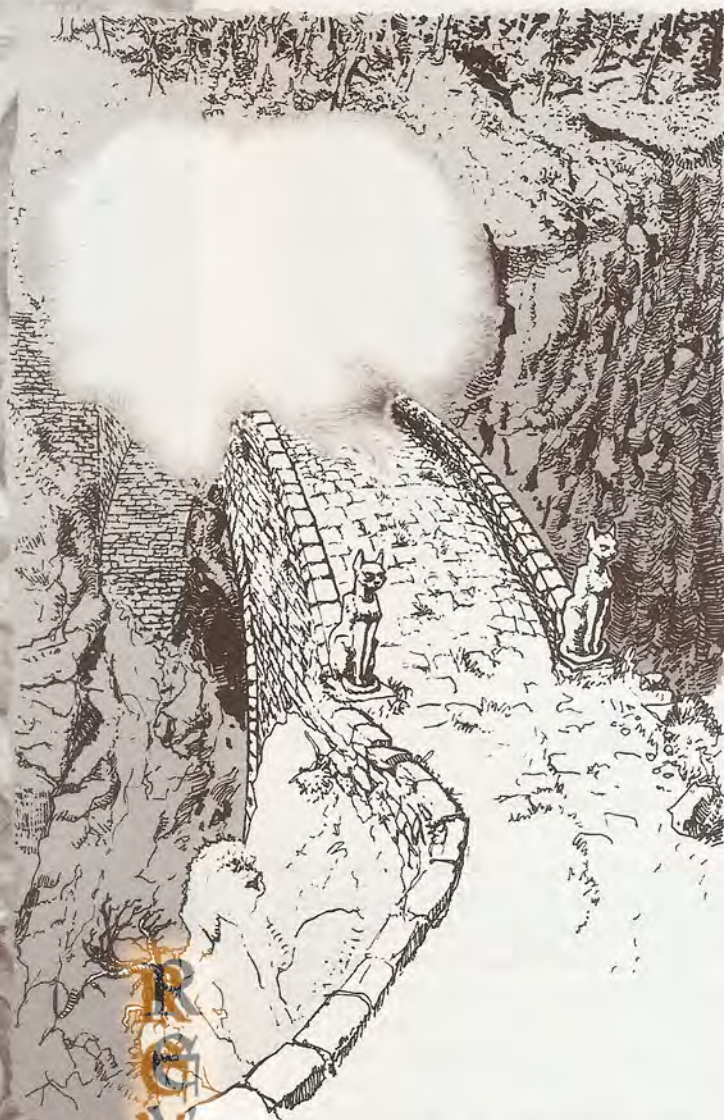
Le pont de Sourdebrume est un ouvrage de pierre enjambant le ravin d'une seule grande arche. Il fait sept mètres de large avec des parapets d'un mètre. Deux grandes statues de chats, tournées vers le sentier, semblent en garder l'accès. Érigées sur des piédestaux de la même hauteur que les parapets, les statues font elles-mêmes deux mètres de haut. Altiers, hiératiques, les chats sont assis, les pattes avant jointes, recouvertes par le bout de leur queue. De près, on constate que les statues sont érodées, çà et là émiettrées, mangées de mousses et de lichens, comme d'ailleurs tout le reste de la maçonnerie visible.

Car le trait le plus singulier du pont est que toute sa partie centrale est complètement enveloppée de brume, un brouillard épais, dissimulant entièrement la pierre. La brume commence à environ 5 m de l'entrée, s'élève sur environ 5 m et enveloppe pareillement le dessous du pont. Latéralement, le nuage s'étend au-delà de

chaque parapet sur environ 3 m, prenant ainsi la forme d'un sphère légèrement aplatie. Si les voyageurs descendent dans le ravin (par le raidillon) et reviennent à la clairière pour voir à quoi ressemble le pont de l'autre côté, ils découvrent la même chose : mêmes statues de chats, tournées vers la clairière, et nuage de brume commençant au bout de 5 m. Toutefois, si les statues sont semblables, ce n'est pas le duplicata exact des premières. Nombre de détails différent, dus à l'érosion. Les fissures ne sont pas les mêmes, la mousse n'est pas répartie semblablement, etc. Descendus dans le ravin, les voyageurs peuvent revenir vers le pont et passer dessous, c'est-à-dire passer sous le nuage de brume, qui commence à une dizaine de mètres au-dessus de leurs têtes.

Fonctionnement

Le nuage stagnant qui enveloppe le pont, et qu'aucun souffle de vent ne parvient à déplacer, est en réalité une poche de blurêve. Les joueurs peuvent s'en douter s'ils ont déjà connu le phénomène, encore qu'aucune des manifestations caractéristiques du blurêve ne soit perceptible de l'extérieur. Si les joueurs sont aussi neufs que leurs personnages, ce n'est qu'une fois entrés dans le brouillard qu'ils pourront tenter un jet d'INTELLECT/Légendes à -5 pour comprendre de quoi il s'agit (*voir livre III, page 14*).



Dès que l'on pénètre dans la partie embrumée, les sons s'atténuent et les notions de distance disparaissent, cependant que la lumière diminue d'un seul coup. A ce stade, on peut encore faire demi-tour et ressortir par où on était entré. C'est ce qu'ont fait les rares villageois à avoir tenté l'expérience, vite dissuadés de traverser le pont plus avant. Si l'on continue de quelques pas, les premiers phosphènes bleus commencent à apparaître, et à partir de là, que l'on fasse ou non demi-tour, on ressort obligatoirement dans la Boldzarie des chiens.

Comme de coutume, la traversée du blurêve semble interminable. Puis, quand celui-ci s'estompe enfin, on constate que l'on est enfin au bout du pont et que l'on va déboucher dans la clairière du Rouvre. Le ravin est toujours le même, la forêt inchangée, la clairière identique ; toutefois, de ce côté-ci, ce sont deux énormes statues de chiens qui gardent l'entrée du pont. Mieux conservées que les statues de chat, à peine incrustées de lichen, elles res-

semblent terriblement aux statues de la mine et de la caverne des Ogres. Bien qu'ils l'ignorent encore, les voyageurs viennent de pénétrer dans l'autre Boldzarie.

Si les voyageurs traversent le pont d'emblée, sans commencer par faire le tour par le ravin pour voir à quoi ressemble l'autre bout, ils peuvent s'imaginer qu'il s'agit du même pont, inexplicablement orné de statues de chiens du côté clairière. Si par contre, ils ont commencé par faire le détour, ils peuvent à juste titre se demander comment les statues de chats ont été remplacées par des statues de chien. Dans les deux cas, ils peuvent tenter de revenir à Lvof, soit en faisant maintenant le détour par le raidillon, soit en retraversant le pont dans l'autre sens.

Dans le premier cas, détour et raidillon, les voyageurs retrouveront l'entrée est du pont pour constater que de ce côté-ci également les chats ont été remplacés par des chiens. Le sentier, toutefois, semble absolument le même, ainsi que les Hauts des Crampes, la lisière, et bientôt la silhouette familière du village de Lvof au-delà des terres cultivées. Ces terres, toutefois, ne sont pas en bon état. L'orge n'y pousse que maigrement, envahie de chardons et nombre de clôtures sont avachies. Puis, si les voyageurs poussent plus avant, c'est une surprise de choc qui les attendra au village. Feront-ils alors demi-tour ou continueront-ils en Boldzarie des chiens ? A ce stade, le voyage est totalement non directif. Si les voyageurs continuent, passer directement au chapitre 7 où est décrit l'autre Lvof ainsi que, globalement, l'autre Boldzarie. Noter cependant que dans cette exploration prématurée, les personnages n'auront aucune des pistes ni des raisons qui doivent les conduire à la Kave de Bugar. Au gardien des rêves de leur improviser de bonnes (et violentes) raisons de rebrousser chemin. Puis, si les joueurs continuent de passer outre, les mener à la conclusion du voyage, au dernier chapitre, lorsqu'il semble qu'ils n'ont plus rien d'autre à apprendre de la Boldzarie.

Inversement, si les voyageurs retraversent le pont dans l'autre sens, après une marche tout aussi interminable, ils ressortent dans la *bonne* Boldzarie, par le côté est du pont, toujours orné de statues de chats. Si ayant utilisé le raidillon pour revenir du côté est du ravin, et constater qu'il y a des statues de chiens, ils le retraversent vers la clairière, ils ressortent pareillement entre deux statues de chats, et la clairière est celle de la *bonne* Boldzarie.

Autrement dit, peu importe dans quel sens le pont est traversé. De la bonne Boldzarie, il mène à la Boldzarie des chiens, qu'on le prenne par l'est ou l'ouest ; et inversement, où qu'on le prenne dans l'autre Boldzarie, il ramène à la bonne. En bonne Boldzarie, les deux sorties du pont ont des statues de chats ; et dans l'autre, les deux côtés ont des statues de chiens.

La chasse

Dans la clairière du Rouvre, les voyageurs pourront ramasser la quantité de champignons souhaitée. En ce qui concerne la chasse, on peut improviser les règles suivantes. Par heure complète de chasse, faire tirer un jet de CHANCE à tous les chasseurs convenablement armés, à savoir bâton ou arc pour les crampes, arc pour un éventuel autre gibier, et constater le nombre de points de tâche obtenus. Chaque point donne l'occasion de débusquer un gibier pouvant être choisi par le gardien des rêves ou déterminé aléatoirement sur la table ci-après. Réussir ensuite un jet de VUE/Srv Forêt pour le repérer, puis un jet de Tir/Arc pour l'abattre, aux difficultés indiquées. Il n'y a pas de jet de Tir pour les crampes ; qu'on les chasse à l'arc ou au bâton, elles sont tôt ou tard abattues. Si des points de tâche négatifs sont obtenus au jet de CHANCE (échec total ou particulier), les reporter sur l'heure suivante.

Chasse en Forêt de Sbot

1d10	Gibier	VUE	Tir
1-4	crampe	0	—
5-6	klampin	-2	-3
7-8	lapin	-4	-4
9-10	faisan	-4	-5

Le retour

Quelle que soit l'ampleur du rapport que les voyageurs fassent aux villageois de Lvof, une fois de retour, c'est-à-dire la seule mention des statues de chien, ou la révélation complète d'une autre Boldzarie, ils ne rencontreront que l'incrédulité. «C'est impossible ! leur répondra-t-on, vous avez dû rêver ! C'est la brume du pont qui vous a suggéré ce cauchemar !» Et si les voyageurs insistent, l'incrédulité tournera à la méfiance, voire à la suspicion : «Au fait, vous êtes *vraiment* des Boldzars, vous ?...» Dans tous les cas, cette histoire de chiens,

réels ou statufiés, s'ajoutant à la folie de Sobak, ne fera que renforcer la répulsion déjà forte pour la forêt de Sbot en général et pour le pont de Sourdebrume en particulier.

La fête aura cependant lieu comme prévu, et si les voyageurs sont revenus à temps, c'est-à-dire ne s'aventurent pas plusieurs jours dans l'autre Boldzarie, ils pourront y participer. Au gardien des rêves d'en improviser les réjouissances (il doit commencer à en avoir l'habitude). Crampes et champignons seront payés au prix promis. En ce qui concerne les autres gibiers, compter 15 deniers pour un klampin, et 5 deniers pour un lapin ou un faisan.

Toujours le même rêve

Peu avant de quitter Lvof et de reprendre le voyage, tous les personnages retrouvent une fois encore leur rêve de bains. L'ambiance et le lieu sont les mêmes que précédemment, clapotis d'eau, nudité, bien-être ; et comme si la brume chaude s'estompait doucement, apparaissent de nouveaux détails. Les hautes colonnes de marbre entourent un grand bassin, d'où montent précisément les clapotis. D'autres hommes et d'autres femmes s'y baignent avec des gestes lents. La lumière a les mêmes reflets que la mosaïque du sol, bleu, vert et jaune pâle. Un banc de marbre apparaît où repose une pile de serviettes blanches. Comme les autres fois, le rêve laisse une profonde impression de réalité vécue.



0 1 5 m

Coupe du Pont

6. Gusnav Bourak

Où les voyageurs quittent Luoç et reprennent le voyage. L'étape de Sbot semble toute indiquée, puis la bonne route en direction de Svobodan. Gusnav Bourak est un voyageur, une rareté chez les Boldzars, qui ne demande qu'à se joindre au groupe. Mais c'est également un haut-rêvant catastrophique. Dans quelle mesure les voyageurs s'impliqueront-ils dans ses maladresses ? Bénéficieront-ils de son curieux plan au trésor ? Et si tel est le cas, après la déception de la Kave de Bugar, vont-ils subodorer la seule explication possible ?

ALTERNATIVES

A ce stade du voyage, les personnages devraient avoir compris que tout n'est pas aussi limpide en Boldzarie qu'il semblait de prime abord, à commencer par leur propre statut, ni franchement étrangers, ni franchement Boldzars. Si certains éléments deviennent assez clairs — les chats d'un côté, les chiens de l'autre, pas vraiment en guerre, mais totalement inconciliables, avec néanmoins entre les deux une frontière des plus équivoques —, leur signification est loin d'être évidente. D'autres éléments, par contre, ne font qu'obscurcir le problème à mesure qu'ils se précisent : que signifie ce rêve répétitif de bains publics, quelle conclusion, quelle direction faut-il en tirer ? Après avoir délivré la lettre de Branna, leur seul but jusqu'à présent, les voyageurs ont toutes les chances de se retrouver perplexes. Que faire ? Où aller ? Retourner à Sdarik ? Quitter la Boldzarie ? Repasser le

pont de Sourdebrume ? De fait, ils ont maintenant la totale liberté de leur voyage.

L'épisode suivant est lié à la rencontre d'un singulier voyageur, Gusnav Bourak. La rencontre est prévue à Murno parce qu'il est très probable que les voyageurs choisissent d'aller à Svobodan et passent donc par ce village. Mais si ce n'était pas le cas, la rencontre peut avoir lieu n'importe où ; en fonction des déplacements des personnages, au gardien des rêves de juger du moment propice où faire intervenir le haut-rêvant cauchemardeux.

Sdarik. Les voyageurs peuvent choisir de retourner à Sdarik, ne serait-ce que pour faire part de leur mission accomplie. On sera évidemment heureux de les revoir — et peut-être... allez, pourquoi pas ?... peut-être y aura-t-il une petite fête. En ce qui concerne leurs aventures, Branna acceptera de les croire. Mais pour la

mohok, toutefois, l'explication est que le pont recèle une *zone de téléportation*, oeuvre d'un cauchemardeux, et que la soi-disant autre Boldzarie n'est qu'un lointain pays, probablement situé bien au-delà de la forêt de Sbot. «Tout de même, ajoute-t-elle, la téléportation est obtenue par une voie très obscure, que l'on nomme *voie d'Oniros* et que très peu de haut-révants comprennent. Peut-être feriez-vous bien d'aller à Svobodan et de solliciter une audience au CHED pour leur révéler votre découverte.» Pourquoi la haut-révante ne le communique-t-elle pas elle-même ? «Vous savez, répond-elle, le CHED et moi, nous n'avons plus grand chose à nous dire !» Si cette alternative est utilisée, cela remet les voyageurs sur la route de Murno et préfigure la signification globale de l'histoire.

Les autres mohoks. Sans aller jusqu'à Sdarik, les voyageurs peuvent vouloir se confier à un haut-révante, espérant plus de clairvoyance. Mais Litszo Maskaviar ne leur sera d'aucun secours. En proie à une idée fixe, elle ne sait dire que «non» ou une négation analogue. Quant à Pilnav Borrassok, le mohok de Klum, les voyageurs peuvent-ils réellement désirer se confier à ce paranoïaque ? S'ils le font, il les dénoncera aux matous comme agitateurs, probablement gossomites malgré leur déguisement, et certainement cauchemardeux.

Les matous. Sans passer par Pilnav Borrassok, les voyageurs peuvent néanmoins vouloir avertir les matous de Klum. Eu égard à leur bravoure contre les chiens, ils trouveront chez le capitaine Psoradnik une attention polie, mais néanmoins sarcastique. «Le pont de Sourdebrume nous est connu, dit-il, c'est un lieu de cauchemar datant de cette période insoluble que nous appelons le Grand Oubli. J'ignorais par contre l'existence d'un autre fou à Lvof, et sur ce point vous avez sans doute raison : le pont est probablement la cause de leur double folie. Mais c'est justement parce que c'est un lieu de cauchemar que les Boldzars sensés s'en tiennent éloignés. Je ne saurais trop vous conseiller d'en faire autant et d'oublier tout cela.» Si les voyageurs insistent cependant, le capitaine leur conseillera comme Branna d'en parler au CHED — et cette alternative rejoindra ainsi la première.

L'autre Boldzarie. Pour en avoir le coeur net, les voyageurs peuvent désirer repasser le pont et s'aventurer à nouveau au pays des chiens. Même remarque alors qu'au chapitre précédent : sauter directement au chapitre 7, puis à la conclusion.

Ailleurs. Les voyageurs peuvent également en avoir plus qu'assez des Boldzars, de leur vue basse et de leur nombrilisme, et décider de visiter la Rombaldie ou le pays de Gossom. Qu'importe, cela ne les empêchera pas de rencontrer Gusnav Bourak en chemin ; et à partir de là, toute l'aventure est susceptible de rebondir.

Le CHED. Enfin, les voyageurs peuvent avoir eux-mêmes l'idée de porter leur découverte devant les haut-révants du Collège des Hautes Études Draconiques. Quoique cette alternative soit la moins probable, c'est celle qui résoudrait le mieux l'ensemble de l'aventure. D'une part, les voyageurs se mettent d'eux-mêmes sur la route de Murno ; de l'autre, une fois «réveillés» dans les bains publics, ils trouveront moins bizarre d'avoir rendez-vous au CHED, puisque c'était leur idée.

Sbot

Datant d'avant le Grand Oubli — ou du moins re-révée comme telle —, Sbot est une véritable cité, fortifiée de remparts et de tours. Comme décrit au premier chapitre, ces remparts ne servent à rien, mais toujours bien entretenus, ils sont l'orgueil des citadins. La cité s'étend le long de la Boldzara sur 1 km de long, avec une largeur moyenne de 500 m. Quatre portes en permettent l'accès, flanquées de hautes tours rondes de part et d'autre d'une voûte de 5 m pouvant être fermée par une herse à chaque bout. Les portes ne sont jamais gardées. Vérifié et huilé, le mécanisme des herses n'est testé qu'une fois par an, à la date anniversaire de la prise de fonction du gouverneur (le midbar). Dotés de chemins de ronde crénelés, les remparts font 10 m de haut.

Populeuse mais sans excès, sans cohues ni embouteillages, la cité est néanmoins active, commerçante et industrielle. Les maisons y sont entièrement de pierre, plus hautes et plus étroites que dans les villages. Des terres cultivées l'entourent sur près de 3 km, mais uniquement sur la rive est de la rivière. Les voyageurs pourront y trouver



tous les articles figurant dans les règles, y compris herbes, remèdes, antidotes, etc. (appliquer les prix indiqués), mais à l'exception des armes. Il n'y a pas d'armuriers.

1. Pont et porte du Novarim. Long de 50 m, le pont est constitué de cinq grandes arches, avec des parapets ornés de bas-reliefs de chats. La circulation y est très fluide, ne provenant que des voyageurs et des marchands venus du nord.

2. Port et porte de la Boldzara. Le port de Sbot n'abrite en permanence qu'une trentaine de tamis de pêche. Mais dès la belle saison, le va-et-vient des snotis chargés de grains ou de barriques lui confère une véritable animation. La bonne route, venant de Svobodan, longe le rempart sur près de 700 m avant d'arriver au port et à la porte dite de la Boldzara. Entre la berge et la route s'étendent des jardins potagers.

3. Palais du midbar. Le palais du midbar comporte une demi-douzaine de bâtiments disposés autour d'un grand jardin de pelouses et de massifs fleuris où s'ébattent en permanence une bonne cinquantaine de chats. L'entrée du jardin est libre. Étrangement non boldzars, les bâtiments sont austères, percés de fenêtres minuscules, et l'on y entre directement par le rez-de-chaussée. Seule la résidence du gouverneur proprement dit possède un balcon ; les autres bâtiments ont des fonctions publiques (mairie, chambre du commerce, tribunal, etc.) L'actuel midbar de Sbot est le prince **Vassep Loskomop**, âgé de 89 ans. Hémiplegique, il ne se déplace que dans un fauteuil porté par des serviteurs.

4. Foirail. Grande place du marché entourée d'échoppes et de tavernes, c'est notamment là qu'ont lieu les trois grandes foires de Sbot, au début du printemps, de l'été et de l'automne. Ces foires attirent entre autres un grand nombre de Gossomites.

5. Caserne royale. Semblable à la chatterie de Klum en plus grand, la caserne abrite 110 matous, tous équipés d'un cheval, sous le commandement du grand capitaine **Arsold Neskomaticz**.

6. Thermes de Sbot. Donnant au sud du foirail, les thermes de Sbot sont également entourés d'un jardin public, doté de

nombreuses fontaines, où viennent se promener les citadins. L'établissement de bains comporte deux grands bassins, un d'eau chaude et un d'eau froide. Malgré le caractère prude des Boldzars, les bains sont mixtes et il est de coutume de s'y baigner nu. Mais il est également possible de louer une baignoire privée ; une dizaine de petites salles de bains sont aménagées le long du grand bassin d'eau chaude, fermées par des rideaux. Intrigués par leurs rêves de bains, les voyageurs visiteront sûrement le lieu. Or, si l'ambiance générale est bien la même, les thermes ne sont pas ceux de leur rêve. Ici, les colonnes qui entourent les bassins sont roses, et si les mosaïques représentent également des chats, elles sont dans les tons orangés, beiges et bruns. En revanche, s'ils en doutaient encore, ils reçoivent la confirmation que leurs rêves sont bien des rêves de thermes.

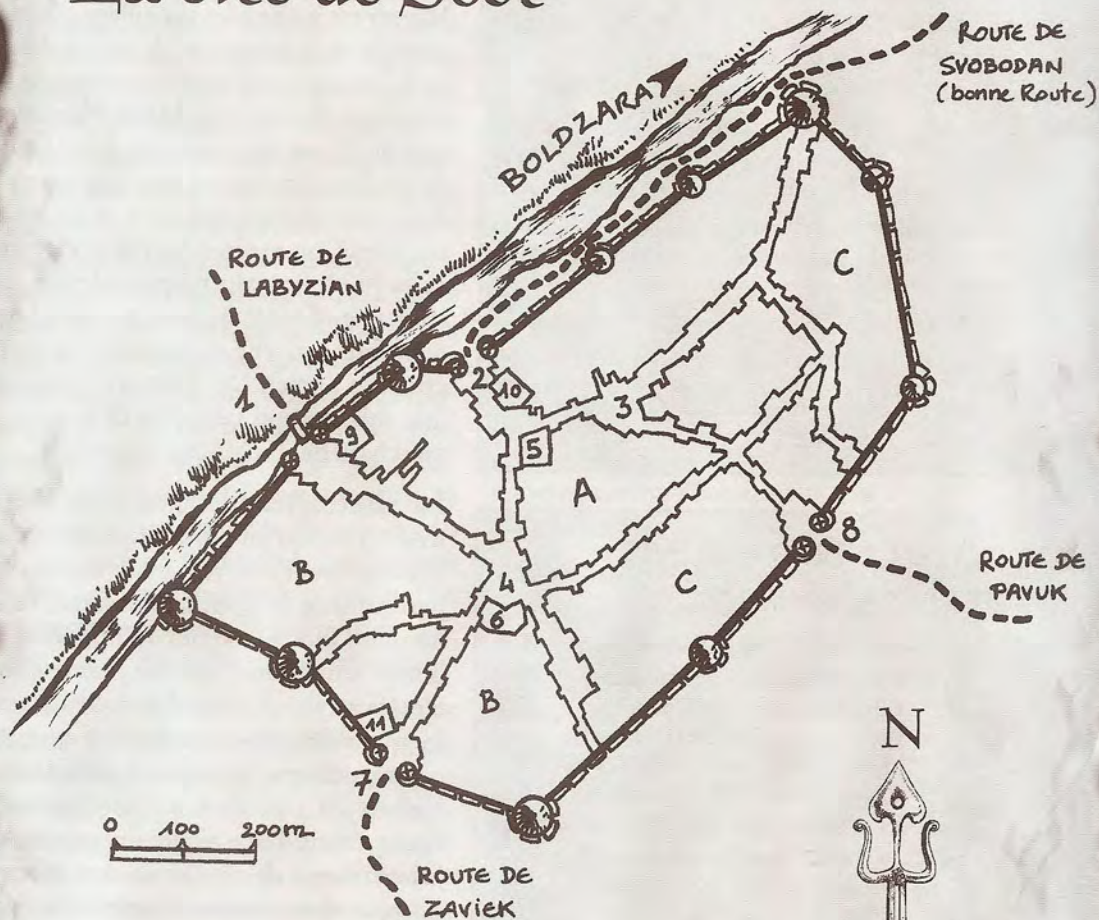
7 & 8. La porte de Pavuk à l'est et la porte du Zavarim au sud sont semblables aux précédentes dans leur principe.

9. Auberge du Pont de Sbot. Donnant sur la place de la porte du Novarim, l'auberge du Pont de Sbot offre dix chambres pourvues d'un lit à deux places et un dortoir pour trente personnes. Son agencement est différent de l'auberge de Klum. L'étage est intégralement réservé aux chambres des clients, tandis que la cuisine est sise au rez-de-chaussée, à côté de la salle, de même que les quartiers du personnel. Seules quatre chambres sur la façade donnent sur un balcon, mais celui-ci n'est pas accessible de la rue. Les chambres sont séparées par un couloir auquel on accède par un escalier intérieur. L'auberge possède également une écurie, dans un bâtiment séparé. Noter qu'aucune auberge n'offre de service de bain : si les voyageurs en demandent, on les adresse aux thermes.

10. Auberge des Tamis. Donnant sur le port, cette auberge est sensiblement identique à la précédente et pareillement interdite aux chiens. Appliquer les mêmes tarifs.

11. Auberge du Chat qui dort. C'est usuellement dans cette auberge, donnant sur la porte de Zaviék, que descendent les voyageurs et marchands gossomites. Outre une écurie, elle possède un petit chenil où les chiens doivent obligatoirement être enfermés. La pension d'un chien est de

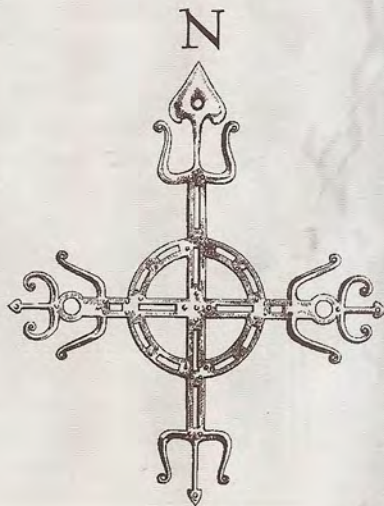
La cité de Sbot



AUBERGE DU PONT DE SBOT Tasgan Flaskobar aubergiste

*L'établissement est interdit aux chiens
même tenus en laisse*

- Petite bière (-1) : 1d la mesure
- Bière noire (-2) : 2d la mesure
- Bière gluante (-3) : 4d la mesure
- Petite eau (-6) : 6d la demi-mesure
- Vin de Tsilok (-2) : 2d la mesure
- Vin de Rombaldie (-3) : 6d la mesure
- Assiette de blobovietz (1 sust) : 3d
- Gâchis aux herbes (3 sust) : 8d
- Tripes à la mode de Sbot (3 sust) : 10d
- Chambre : 15d
- Chambre avec balcon : 20d
- Dortoir, par personne : 6d



THERMES DE SBOT place du Foirail

ouvert de la Sirène à la Lyre

- Accès aux bassins : 12d
- vestiaire compris*
- Location serviette : 3d
- Baignoire privée : 25d
- Sels de bains : 5d
- Massage qualifié : 10d

SERGEANT MASTAR, né à l'heure des Épées, 28 ans, 1m80, 79 kg, châtain, yeux gris, beauté 13

TAILLE	12	VOLONTÉ	15
APPARENCE	14	INTELLECT	11
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11
FORCE	14	RÊVE	12
AGILITÉ	14	Mêlée	14
DEXTÉRITÉ	12	Tir	12
VUE	12	Lancer	13
OUIE	11	Dérobée	11



Épée sorde	niv +6	init 13	+dom +4	Vie	13
Arc	niv +5	init 11	+dom +2	Endurance	28
Bouclier	niv +6	(moyen)		+dom	+1
Esquive	niv +6	(-2 malus armure)		Protection	4

Course, Vigilance +5\ Équitation +8.

Utiliser pour ses 4 hommes les caractéristiques standard des matous présentées au premier chapitre.

la plupart des paysans qui cultivent les terres des environs de la cité.

Murno

A 30 km au nord de Sbot, le village de Murno est à nouveau un village typiquement boldzar, s'étendant de part et d'autre de la bonne route, avec ses champs et ses pâturages. Sa nosdora, **Marla Planovietz**, âgée de 70 ans, est originaire d'une famille de pêcheurs et, malgré son âge, continue de s'aventurer sur son tami et de lancer son filet. Comme tous les villages du long de la Boldzara, Murno possède un petit «port», quelques appointements de bois qu'il faut souvent reconstruire après les crues de l'hiver. On y trouve également une auberge, qui tient lieu de taverne, et une chatterie. Il n'y a pas de mohok.

La chatterie. La chatterie de Murno n'est en fait qu'un poste de garde, servant principalement de relais aux matous qui patrouillent de Sbot à Svobodan, et ses hommes font partie des 110 de Sbot. La bonne route étant l'une des plus empruntées, le service y est renforcé. Le détachement de Murno comprend 4 hommes commandés par le sergent **Ipolik Mastar**. Agé de 28 ans, c'est un homme ambitieux, rêvant d'une affaire importante qui lui permette de révéler sa compétence, quelque chose comme un véritable crime ou un vol de grande envergure. Il est zélé, sobre, sévère, pointilleux sur la discipline, et d'une loyauté tournant au fanatisme. Physiquement plus grand que la moyenne boldzare, c'est un excellent cavalier autant qu'un bon escrimeur. Les femmes le trouvent beau garçon, ce dont il ne semble avoir cure, au grand désespoir de plus d'une.

L'auberge. L'auberge de la Boule de Sba est une maison indépendante avec cour et jardin, balcon accessible de la rue et cuisine à l'étage, soeur jumelle de l'auberge de Klum. Elle est tenue par deux femmes, **Blydna Massorym**, veuve et âgée de 60 ans, et sa petite fille **Virida**, âgée de 18 ans. Blydna est une cuisinière réputée et les marchands en déplacement sur la bonne route ne manquent jamais de faire halte à Murno pour sa table — sans oublier la jolie Virida, belle et fraîche comme un coeur, avec ses joues roses, ses grands yeux noisette et sa voix toujours gaie (beauté 13).

AUBERGE DE LA BOULE DE SBA chez Blydna Massorym



terrain de sba au fond du jardin

Petite bière (-1) : 1d la mesure
Bière noire (-2) : 2d la mesure
Bière gluante (-3) : 3d la mesure
Petite eau (-6) : 6d la demi-mesure
Vin de Tsilok (-2) : 3d la mesure
Vin de Rombaldie (-3) : 7d la mesure
Saumuche à la crème (3 sust) : 8d
Anguilles braisées (3 sust) : 10d
Friture de fretins (1 sust) : 3d

tous nos poissons sont pêchés par la nosdora

Terrine Massorym (3 sust) : 6d
Canard en casserole (3 sust) : 9d
Fruits rafraîchis à la neige (1 sust) : 3d
Chambre : 15d
Dortoir, par personne : 5d

quilles et boules de sba sont gracieusement prêtées à nos pensionnaires

10d par jour. Appliquer pour le reste les mêmes tarifs que précédemment.

A. Beaux quartiers. C'est au centre de la cité que vivent les plus riches et que se regroupent les professions telles que joailliers, apothicaires, luthiers. Une cidule coûte 7 sols. On peut en jouer au niveau zéro si l'on possède déjà Luth au niveau zéro ou plus.

B. Quartier des artisans. Quartier aisé des artisans tels que charpentiers, tonneliers, cordonniers, chaudronniers, etc.

C. Quartier rural. C'est à l'est et autour de la porte de Pavuk que résident

UN COMPAGNON INATTENDU

Peu de temps après que nos personnages se soient installés à l'auberge de Murno (ou d'ailleurs), un autre voyageur arrive à son tour, demande une chambre et commande à dîner. Il se nomme **Gusnav Bourak**. Physiquement, c'est un homme de taille moyenne, d'environ 30 ans, vêtu à la mode de Gossom, pourpoint de drap cintré à manches bouffantes, culottes moulantes, bottes à talons hauts, béret de velours orné d'une plume. Il est chargé d'une petite besace et son ceinturon arbore la fine lame d'une espar-longue. Il se dit Boldzar — et parle effectivement sans accent — et pourtant, encore plus incongru que son épée, sa lèvre supérieure est rasée de près tandis que son menton s'orne d'une barbichette. Parlant fort, avec de grands gestes, et d'un comportement théâtral à la limite du ridicule, il attire immédiatement l'attention.

En termes de scénario, l'intérêt de Gusnav Bourak est de posséder un plan révélant un lieu où l'on peut décrypter de nombreux signes draconiques, un véritable trésor pour les haut-révants. Si les voyageurs lui viennent en aide dans l'incident qui va suivre, ils pourront partager ce secret. Mais il faut d'abord que le nouveau venu se joigne au groupe, et telle est la gageure de cet épisode. Pourquoi les voyageurs s'encombreraient-ils d'un tel pitre ? On peut seulement espérer que malgré ses défauts, il apporte un agréable changement dans la routine du pays.

Pur jeu de rôle, la prise de contact va évidemment dépendre des voyageurs. S'ils font eux-mêmes les premiers pas, c'est tant mieux, Gusnav Bourak ne les repoussera pas, bien au contraire. Sinon, c'est lui qui cherchera à lier la conversation. Normalement, les voyageurs devraient être intrigués par ce Boldzar si peu conventionnel ; et la réciproque est vraie pour Bourak. Le personnage se présente d'emblée comme *voyageur*. Boldzar, il est natif de Tszarb, un village des environs de Pavuk. Mais ses vues ne sauraient être limitées à l'étroitesse de la Boldzarie, affirme-t-il. Il a visité le pays de Gossom, vu la mer et les hautes nefs en partance dans le port de Kalmassek, et rencontré mille

personnages extraordinaires. Au gardien des rêves d'improviser ses récits en n'ayant nulle crainte de raconter n'importe quoi ni même de se contredire. La réalité des antécédents de Bourak n'a que peu d'importance et restera de toutes façons un mystère. Pris en flagrant délit d'affabulation, il a toujours une pirouette pour retomber sur ses pieds et n'en continue pas moins à raconter des histoires. Inversement, si les voyageurs pensent l'épater en lui relatant leurs aventures canines, voire en lui parlant de l'autre Boldzarie, il affiche un air blasé. « Vous savez, répond-t-il en souriant, quand on est voyageur, on s'habitue vite à ne s'étonner de rien. »

Telle est la façon dont le gardien des rêves doit jouer le personnage : affabulateur, pompeux, pas mal prétentieux, mais comme on ne tardera pas à le découvrir, sachant avoir de la reconnaissance.

Noter qu'à ce stade, il ne révèle pas encore sa qualité de haut-révant. Par contre il ne fait pas mystère de la direction de son voyage. Il compte repartir sur la bonne route dès le lendemain, en direction de Svobodan. Là, soit les voyageurs annoncent que c'est précisément leur direction et lui proposent de repartir ensemble, soit c'est encore lui qui fait les premiers pas. Il acceptera donc leur compagnie, ou la recherchera. S'il y a des voyageuses, il peut par exemple sembler montrer de l'intérêt pour l'une d'elles.

L'invocation

Supposant les voyageurs repartis avec Gusnav Bourak, les voici maintenant à un ou deux kilomètres de Murno, hors de vue du village. Leur compagnon inattendu s'arrête et dit : « Vous allez à présent découvrir que voyager en compagnie de Gusnav Bourak n'est jamais banal ! Vous vous imaginez peut-être que nous allions cheminer à pied jusqu'au village suivant ? C'est bien peu me connaître ! Gusnav Bourak ici présent va fournir des coursiers à tout le monde... silence, je me concentre... » Il devient alors évident aux haut-révants du groupe qu'il monte en demi-rêve.

GUSNAV BOURAK, né à l'heure du Poisson Acrobate, 31 ans, 1m70, 68 kg, châtain foncé, yeux marron, beauté 10

TAILLE	10	VOLONTÉ	12
APPARENCE	12	INTELLECT	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10
FORCE	11	RÊVE	12
AGILITÉ	11	Mêlée	11
DEXTÉRITÉ	10	Tir	10
VUE	11	Lancer	10
OUÏE	10	Dérobée	11



Esparlongue	niv +1	init 06	+dom +3	Vie	11
Esquive	niv +1			Endurance	23
				+dom	0
				Protection	0

Saut, Course, Discrétion, Vigilance, Séduction 0\ Équitation, Srv Cité +3\ Srv Extérieur 0\ Écriture, Légendes 0.

Haut-révant, Gusnav Bourak a +3 en Hypnos. Ce n'est toutefois qu'à titre indicatif, puisque après l'échec total de son invocation, il ne tentera de lancer aucun autre sort.

Les Pooris

TAILLE	12	PERCEPTION	10	Vie	12
CONSTITUTION	12	VOLONTÉ	12	Endurance	24
FORCE	14	RÊVE	10	+dom	+1
AGILITÉ	10	Mêlée	12	Protection	2
DEXTÉRITÉ	10	Dérobée	9		
Grouine	12	niv +3	init 09	+dom +4	
Bouclier	12	niv +3	(bouclier moyen)		
Esquive	9	niv +3			
Vigilance	10	niv +3			

Les Pooris obéissent aux mêmes règles que les guerriers invoqués (II, p.50)

On peut vouloir l'en empêcher : trop tard ! Quelle que soit la réaction des voyageurs, Bourak a le temps le commettre sa dernière maladresse. Voulant invoquer les coursiers des plaines de Psark (H4), par quelle aberration accomplit-il son rituel en désolation de Poor (K6) ? Il ne le saura jamais lui-même. Toujours est-il qu'en guise de coursiers apparaissent des Groins de Poor, que l'on appelle également des *Pooris*. En prévoir un de moins que les voyageurs (sans compter Bourak). Ils passent immédiatement à l'attaque, deux d'entre eux se ruant sur le haut-révant, ce qui laisse au début du combat trois voyageurs non engagés. A ces derniers de réagir.

Dans tous les cas, Bourak ne tiendra pas plus de trois rounds (inutile de jouer réellement ses jets de combat) et s'écroulera assommé et blessé gravement. Que les

voyageurs terminent alors le combat et parviennent au moins à sauver leur propre peau. Quoique invoqués, les Pooris sont des créatures vivantes et non pas des entités, subissant normalement les blessures. A leur mort, toutefois, ils se dématérialisent entièrement, de même que leur équipement, ne laissant pour tout vestige que du sang sur le sol et sur les armes de leurs adversaires.

Une situation délicate

A peine le dernier Poori renvoyé d'où il vient, on peut entendre (sans jet d'OUÏE) le bruit d'une galopade venant du sud, c'est-à-dire de Murno. A l'évidence, il s'agit d'une patrouille de matous. Supposons que les voyageurs analysent alors rapidement et objectivement la situation : ils sont là, plantés au milieu de la route, avec (au minimum) un blessé grave à leurs pieds, du sang sur leurs armes, et personne d'autre. Dans ces conditions, que peuvent logiquement conclure les gardes ? Pire encore, si quelqu'un a été tué, il y a là une belle affaire de meurtre.

C'est naturellement aux voyageurs de décider de leur comportement dans cette situation délicate : fuir, se cacher, dissimuler le(s) blessé(s) et les traces, ou attendre l'arrivée des matous, confiants en la justice boldzare. Mais qu'ils fassent vite s'ils veulent agir : le détachement commandé par le sergent Mastar arrive effectivement sur les lieux au bout d'une minute (10 rounds). Pour effacer totalement les traces du combat sur le sol, utiliser DEXTÉRITÉ/Discrétion à -2, 6 points de tâche, périodicité 1 round, tâche pouvant être accomplie à plusieurs. Puis pour fuir ou se dissimuler dans les buissons qui bordent la route sans laisser de signes de passage, réussir chacun Dérobée/Discrétion à -2. Il suffit naturellement qu'un seul personnage échoue pour attirer l'attention des matous.

Se cacher impliquant une culpabilité, si les voyageurs sont repérés, le sergent Mastar les fera tous arrêter, désarmer, et ramener à la chatterie de Murno en attendant un transfert à Sbot. Attendre ouvertement les gardes aboutit à une arrestation identique, mais moins brutale. Quelle que soit en effet la version des faits des voyageurs, toutes les apparences sont contre eux — et tout d'abord, pourquoi sont-ils armés ? Le sergent Mastar jubile d'avoir enfin sa *grande affaire*.



Les faire ainsi mariner quelque temps, d'interrogatoire en contre-interrogatoire — sans violence toutefois, ce n'est pas dans l'esprit boldzar —, jusqu'à ce que Gusnav Bourak ait suffisamment récupéré. Contre toute attente et malgré ses défauts, le haut-révant n'est pas un ingrat ; et il disculpe totalement les voyageurs en avouant son état de cauchemardeux et la maladresse de son invocation. Le sergent Mastar félicite alors ces derniers de leur courage — n'ont-ils pas sauvé la vie du haut-révant ? —, mais il fulmine intérieurement et c'est bien à regret qu'il leur rend la liberté et leur fait restituer leurs armes.

Si les voyageurs résistent à l'arrestation, quand bien même ils tuent les gardes et fuient pour de bon, la suite du voyage devient compromise. Tous les matous du pays seront sur les dents, l'enquête ayant tôt fait de révéler que des voyageurs armés correspondant à leur signalement ont quitté Murno ce matin-là pour s'évanouir ensuite dans la nature. S'ils sont retrouvés et arrêtés, les éventuels aveux de Bourak

ne changeront rien : c'est un autre délit qui sera retenu contre eux, autrement plus grave, avec la potence comme seul aboutissement. Si une telle tragédie devait arriver, précipiter les rêves de thermes et passer à la conclusion.

Le plan

La façon d'acquérir le plan dépend de la tournure des événements. Si le groupe échappe totalement à la vigilance des gardes, une fois le danger passé, on peut s'attendre à ce que Bourak, revenu à lui, subisse une belle engueulade de la part des voyageurs. «Vous avez raison, gémit-il, je ne mérite pas d'être haut-révant, et je fais ici la promesse solennelle d'y renoncer totalement. Plus encore, comme preuve de ma sincérité, je vais détruire devant vous le motif de mon retour en Boldzarie : un plan indiquant le chemin d'un lieu regorgeant de signes draconics.» Ce disant, il sort effectivement un parchemin de sa besace, et demande : «Quelqu'un a-t-il du feu ?...» Aux voya-

geurs de réagir. Laisseront-ils brûler le parchemin ou la tentation sera-t-elle plus forte pour les haut-révants du groupe ? Quoique intrigué par leur demande, Bourak acceptera de le leur remettre. Il leur doit bien cela. (Noter en cas d'incendie qu'il le connaît par coeur et est capable de le redessiner.) Puis il souhaitera repartir de son côté : « Je ne veux pas voir la réalité de cette *Kave*, dit-il, je ne veux pas être tenté. » Et ainsi sortira-t-il de l'histoire.

S'il y a arrestation, seuls les voyageurs seront libérés aux aveux de Bourak, ce dernier devant être traduit au CHED. Toutefois, ayant demandé à parler une dernière fois à ses sauveurs, il leur confiera : « Je ne veux pas que ces cochons du CHED profitent de ma trouvaille. Voulez-vous, s'il vous plaît, détruire ce parchemin pour

moi. Ici, mes gestes sont surveillés. » Et ce disant, il leur remettra discrètement le parchemin du plan. Aux voyageurs d'en tirer ensuite le parti qu'ils désirent, Gusnav Bourak sortant pareillement de l'histoire.

En ce qui concerne l'origine du plan, on retrouve les histoires à dormir debout qui caractérisent le personnage : il affirme l'avoir gagné aux fléchettes lors d'une partie de pêche avec les danseuses nues de la taverne du Monolithe (du port de Kalmassek) dans le bassin du jardin du sanctuaire du Trou de l'île de la Méduse. « Mais c'est en fait plus compliqué que ça... » rectifie-t-il. (Au gardien des rêves de broder sur ce thème.) Devant un tel fatras, les voyageurs peuvent alors douter de la valeur du plan, doute transmué en certitude après la déception de la Kave. Libre à eux — c'est justement l'intérêt de l'épisode.

Le Chemin de la Kave

Comparant le plan de Gusnav Bourak à la carte de Branna, les voyageurs peuvent se rendre compte qu'ils ne sont pas très loin de l'endroit indiqué. Les commentaires peuvent cependant les intriguer, sinon les alarmer. Qu'y a-t-il *uniquement le matin* à Istaf ? Les *chats* seraient-ils méchants à Myass ? Un *chemin des viols* — certes dangereux —, comment est-ce possible en Boldzarie ? Quant à utiliser la magie de façon spectaculaire, est-ce vraiment raisonnable dans ce pays ? Sans parler de l'énigmatique mention de *molosses* qui risque de leur faire froncer les sourcils. Additionnant deux et deux, les voyageurs peuvent avoir immédiatement l'intuition qu'il s'agit de l'autre Boldzarie ; mais il est néanmoins probable qu'ils commencent par vérifier dans celle-ci.

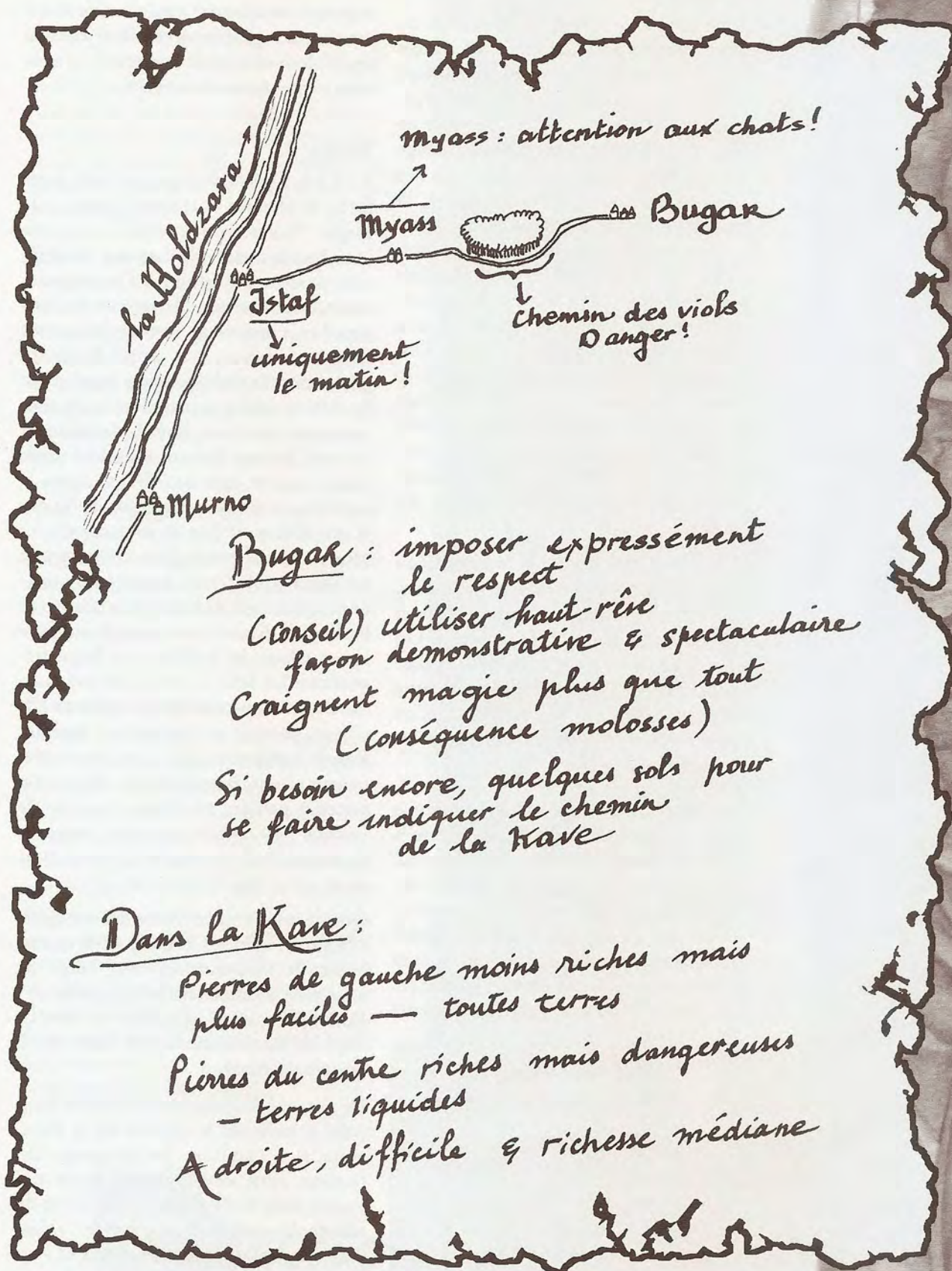
Istaf

Istaf est un petit village de la taille de Murno, à 30 km de ce dernier, pareillement en bordure de la Boldzara, avec des appontements pour les tamis. Ici aussi existent une auberge et une minuscule

chatterie servant de relais pour les matous. Toutefois, le sergent Vassek Rissolym, gros quinquagénaire ne songeant qu'à sa proche retraite, n'a rien de l'impétuosité de son collègue de Murno. L'auberge du Rosier Blanc, typiquement boldzare, ne diffère pas de la précédente, sauf que sa table y est bonne sans plus. (Appliquer les mêmes tarifs).

Tandis que la bonne route continue vers Bief, un chemin secondaire s'embranché vers l'est. Il dessert effectivement un village nommé Myass, puis un hameau du nom de Bugar.

Uniquement le matin. Si les voyageurs enquêtent à ce sujet, on leur répondra qu'en effet, à Istaf, on n'a le droit de jouer au sba que le matin. Cela provient d'un décret du nosdor, Sgadan Grobaldz, datant déjà de cinq ans. Le jeu de sba avait pris beaucoup trop d'importance au village, les jeunes délaissant les travaux pour ne plus songer qu'à cela. Pas question d'interdire complètement le jeu, mais désormais c'est *uniquement le matin*, et le sba est à ceux qui se lèvent tôt.



Myass

A 15 km à l'est d'Istaf, Myass est bâti au fond d'une cuvette. Sur les pentes douces du vallonnement s'étendent les champs de céréales typiques du Svoboda : orge, blémoud et bureth. A l'est, la ligne de faite est couronnée d'une forêt. Le village possède une taverne, des balcons, des chats, rien de dépayçant. Toutefois, la maison voisine de la taverne se singularise par un déploiement de vieux meubles, coffres, poteries, cuivres, etc, disposés sous le balcon. Les portes du rez-de-chaussée sont grand ouvertes et il y en a encore autant à l'intérieur. Il s'agit d'un magasin de brocante tenu par Avik et Lansda Trobodan, un couple d'environ 40 ans. La mode se développe en effet chez les riches bourgeois des cités de collectionner les vieilleries, qu'ils viennent chiner dans les villages reculés du Svoboda.

Attention aux chats. «C'est une façon de parler, répondra-t-on aux voyageurs. Mais le fait est que le magasin d'Avik et Lansda exerce une terrible tentation. On se promet de faire attention à la dépense et les chats vous filent littéralement entre les doigts. *Attention aux chats*, en effet, ou vous n'aurez plus de quoi payer votre repas à la taverne !»

Le chemin des violes. «On nomme ainsi la portion de la route qui traverse la forêt des violes. Pourquoi l'appelle-t-on ainsi ? A cause de sa grande clairière où, l'été, filles et garçons vont pique-niquer et danser au son des violes. Vous ne saviez pas qu'en Svoboda, plus encore que la cidule, nous adorons le son de la viole ?... Du danger ? Ça, moi qui suis célibataire

endurci, je ne vous contredirai pas. J'en connais plus d'un qui s'était juré de le rester, et qui regardait sa cavalière avec un regard tout changé, le soir venu, en revenant par le *chemin des violes* !»

Bugar

A 15 km au-delà de Myass et de la petite forêt, le chemin s'arrête au hameau de Bugar. Plus petit que Marik, avec tout juste une quinzaine de maisons, le village n'en possède pas moins, et paradoxalement, deux tavernes : la taverne du Rosignol et la taverne du Listouk (vieux mot boldzar désignant une variété de renard gris). Les deux établissements (appliquant les mêmes tarifs que partout ailleurs) sont tenus par une veuve, Ikréné Moslovad, et un veuf, Patrom Kluratz, tous deux nés le même jour et âgés de 77 ans. Après la nosdora, Lomi Karassin, âgée de 82 ans et qui décline de jour en jour, ce sont les plus vieux villageois. L'un d'eux sera le prochain nosdor, mais lequel ? En attendant la décision qui sera tranchée par le barlink de Kraem, soucieux de ne faire aucun jaloux, les habitants de Bugar fréquentent les deux tavernes avec une assiduité aussi impartiale que scrupuleuse. Le village possède également un mohok, Ernesk Lodikar, âgé de 73 ans et complètement gâteux, passant le plus clair de son temps à peigner ses chats. «La voie de Félinos est *théoriquement* possible, explique-t-il, le tout est de la trouver et de savoir rester clair dans sa tête...»

Quel sera le comportement des voyageurs à Bugar ? Tenteront-ils d'imposer le respect, feront-ils *démonstrativement* usage de haut-rêve, soudoieront-ils la population ? Dans l'affirmative, au gardien des rêves de réagir de façon fermement *boldzare* face à une telle déraison.

De fait, les villageois ne font aucune difficulté à indiquer le chemin de la Kave, voire à y conduire les visiteurs. On nomme ainsi une grande caverne qui s'ouvre dans le flanc d'un ravin à l'est du village. L'un d'eux ajoute même : «Vous avez entendu parler de la jaunasse et vous voulez la voir ?...»

La seule particularité de la caverne est en effet que dans un de ses recoins, la lumière apportée par les lanternes est inexplicablement *trop jaune*. Les voyageurs l'identifieront sans erreur comme une déchirure du

Chez AVIK ET LANSDA TROBODAN

entrée libre

occasions uniques :

roue de charrette : 5 sols
pétrin en hêtre sculpté : 10 sols
paravent trois volets : 12 sols
pressoir à bureth *en bon état* : 15 sols

grand choix de :

chaises, coffres, lampes, cidules, violes,
chopes, quilles et boules de sba

authenticité garantie

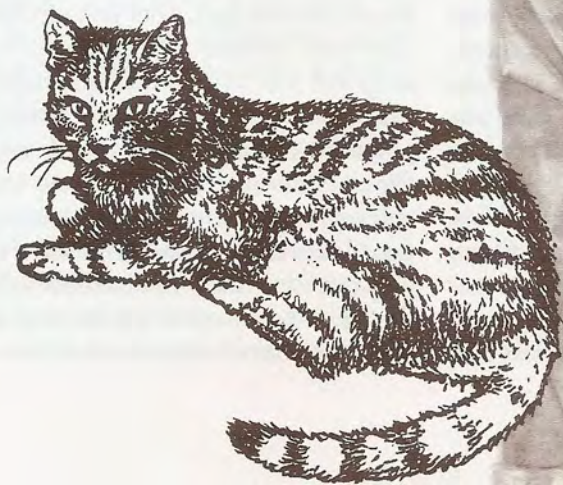


rêve d'arrivée — bizarre, non ? — mais resteront sur leur faim quant aux supposées pierres de gauche, du centre ou de droite. Interroger habilement le vieux mohok s'avérera tout autant peine : pas la plus petite présence de signes draconics, tant dans la caverne que dans les moustaches de ses chats. (*Note : on trouvera le plan de la Kave et de ses environs au chapitre suivant.*)

Fausse route ? Que vont alors faire les voyageurs ? Jeter le plan de Gusnav Bourak avec un rire désabusé ? Ou avoir l'idée d'explorer la Kave de l'autre Boldzarie ? Dans le premier cas, improviser encore quelque temps la suite d'un voyage sans histoire, puis les rêves de thermes se précisant toujours davantage, faire se «réveiller» les personnages à la conclusion de l'histoire. Dans l'autre, jouer leur voyage de retour jusqu'à Lvof — de passage à Murno, en profiteront-ils pour saluer le sergent Mastar ? —, la re-traversée du pont de Sourdebrume ; et découvrir les périls de l'autre Boldzarie au chapitre suivant.

Et le rêve continue

Un soir quelconque de leur retour vers Lvof, les personnages rêvent une fois de plus qu'ils se délassent dans les thermes d'une cité. Le flou vapoureux a maintenant presque entièrement disparu : on voit clairement le périmètre du grand bassin chaud entouré de ses colonnes vertes et bleues, les tentures qui masquent les salles de bain particulières ; l'odeur des sels parfumés est nettement reconnaissable. Des baigneurs ont ceint leurs hanches de grandes serviettes blanches ; les rêveurs peuvent en faire autant avec la pile qui repose sur le banc tout près d'eux. Et au réveil, toujours cette impression d'hyper-réalité.



7. L'Autre Boldzarie

Où l'on découvre les principales caractéristiques de la Boldzarie des chiens, sa pauvreté, son anarchie, sa féroce et ses multiples dangers. Après un tour d'horizon des villages décrits précédemment, l'attention se fixe davantage sur le chemin de la Kave et la véritable signification des commentaires du plan de Gasnav Bourak : les bandits d'Istaç, les violoneuses de Myass. Finalement opposés à une bande de molosses, comment les voyageurs tireront-ils parti de la Kave de Bugar ?

UN SOMBRE REFLET

Sombre reflet de l'éternelle Boldzarie, la Boldzarie des chiens concentre en elle-même tout ce que les bons Boldzars ont oublié depuis le Grand Réveil des Dragons. Dans ce rêve, les Grands Rêveurs cauchemardent encore, cauchemardent toujours ; et de la même façon que la bonne Boldzarie est éternelle dans sa clarté, l'autre Boldzarie connaît l'éternité de l'enfer.

Géographiquement, l'autre Boldzarie est rigoureusement identique à la précédente (dont la carte reste donc valable), avec les mêmes villages et les mêmes cités aux mêmes endroits, dotés des mêmes auberges et tavernes. Ces dernières, toutefois, portent des noms différents ou modifiés, « chat » étant remplacé par « chien ». Quoique reconnaissables, tous ces lieux sont dégradés, de mêmes que coutumes et divertissements y sont pervertis. Les per-

sonnages, en revanche, sont entièrement différents. Il n'existe pas une autre Branna ni un autre sergent Mastar. Nonobstant, l'autre Boldzarie reste suffisamment familière pour que ses différences n'en soient que plus bouleversantes.

Le pouvoir

Dans ce pays en proie à l'anarchie, le pouvoir appartient à ceux qui sont temporairement les plus forts. Tous les moyens sont bons pour l'obtenir : affrontements armés au grand jour tout autant qu'assassinats dans l'ombre, fil de l'épée tout autant que poignard englué de poison. Mensonge, félonie, trahison, usurpation, corruption, enlèvements, torture, n'ont aucun secret pour les princes et les chevaliers, c'est-à-dire ceux qui se font eux-mêmes adjudger de tels titres, soutenus par les amis d'aujourd'hui, mortels ennemis de demain.

Svobodan vit ainsi dans une perpétuelle crise dynastique, la plupart du temps sans roi ni reine. Et quand il arrive qu'un ambitieux rassemble assez de pouvoir pour se faire porter au trône, il en a rarement assez pour le conserver longtemps. Le principe est identique dans les bourgs et les cités pour les midbars et les barlinks, noms qui signifient ici *chefs de guerre*, de même que dans les villages *nosdor* signifie désormais *maître-chien*. Posséder le commandement d'une meute est une condition obligatoire pour posséder le commandement tout court.

Faute de pouvoir central, chaque agglomération, avec ses terres, devient ainsi un royaume en réduction, indépendant. Et de même que les guerres entre royaumes sont monnaie courante, il y a toujours la guerre quelque part au coeur même du pays. Aucun chef de guerre, toutefois, n'est capable de conserver longtemps un grand territoire, corruption et trahison ayant tôt fait de niveler les ambitions personnelles.

L'économie

Dans ces conditions, l'économie est un désastre. Mal entretenues, souvent saccagées, les terres produisent peu. Personne ne prend soin des routes et la circulation des marchandises est plus qu'aléatoire. Il faut en effet tenir compte des brigands et des molosses (*voir ci-après*). Fondamentalement, la différence entre un brigand et un prince ou un chevalier est que ces derniers sont mieux armés. Pour un marchand imprudent, mieux vaut alors encore tomber sur un brigand. Quoi qu'il en soit, la conséquence est que les denrées sont hors de prix. Multiplier par 2 le prix de la bière, par 3 celui de la nourriture et de la petite eau, par 10 celui du vin. Aucun commerce n'a lieu avec la Rombaldie et le pays de Gossom, qui sont de surcroît en guerre déclarée avec la Boldzarie. Les cols de Noviek et de Zaviek sont régulièrement le théâtre d'embuscades et d'escarmouches.

L'hiver, avec la neige, les conditions sont encore pires et la Boldzarie s'affame. Le bon chef de guerre est alors celui qui parvient à nourrir sa horde. Pour une couenne, une bouchée de pain, on s'engage à servir un maître, on est prêt à vendre sa soeur ou sa mère. Mais la servilité n'em-

pêche pas intérieurement la morgue ; et l'on jure en soi que l'on se vengera pourvu que vienne le moment propice. La haine est ainsi partout, dominant tous les rapports, chacun ayant ses bonnes raisons de haïr les autres, ses parents, ses enfants, ses voisins, pour un jugement expéditif, une humiliation jamais pardonnée.

Les chiens

Tout comme les chats précédemment, il y a des chiens dans l'autre Boldzarie. Or si ces derniers étaient loin d'être des fauves, inversement les chiens de l'autre Boldzarie sont loin d'être des toutous. A peine dressés, à demi sauvages, ce sont des bêtes féroces. Certes, ils obéissent à la main qui les nourrit, mais que sa vigilance se relâche et ils n'hésiteront pas à la mordre. L'analogie est ainsi renouvelée entre les hommes et les animaux qui sont leurs symboles. Au gras Boldzar ronronnant correspond le Boldzar famélique, filant doux devant le chef de meute, mais prêt à écarter les plus faibles à coups de dents. Quant à la pièce d'argent d'un sol, elle porte naturellement l'effigie d'un chien.

Chaque villageois possède au moins un chien, dogue ou chien-loup, pouvant être réquisitionné par le nosdor pour la défense du village. Ce dernier en possède usuellement plusieurs et doit son poste à son aptitude à se faire obéir d'eux tout autant que des hommes. On les lâche dès qu'un danger se présente, et c'est à eux que nombre de villages doivent de ne pas avoir été purement rasés de la carte.

Les nourrir est évidemment un problème. Pour cela, les *autres* Boldzars ne connaissent aucun gaspillage : que survienne une échauffourée ou un différend entraînant mort d'homme, les chiens sont sûrs de manger à leur faim. On leur livre prisonniers et blessés graves. En cas d'exécution, l'usage de la potence est inconnu : pour quoi priver les chiens de se faire les crocs sur une chair vive ? Et si cela ne les rend que plus féroces, il n'y a pas matière à s'en plaindre, on ne leur demande pas autre chose. Car les brigands ne sont pas tous humains. Il existe aussi des bandes de chiens sauvages, qui s'aventurent parfois à attaquer les villages. Pour en venir à bout, les chiens domestiques doivent faire preuve d'une férocité encore supérieure. Les soirs de victoire, les chiens mangent du chien.

Les Combattants boldzars

TAILLE	11	VOLONTÉ	11	Vie	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	Endurance	23
FORCE	12	RÊVE	10	+dom	0
AGILITÉ	12	Mêlée	12	Protection	2
DEXTÉRITÉ	10	Tir	10		
VUE	10	Lancer	11		
OUÏE	10	Dérobée	11		

Hache 1 main	niv	+3	init	09	+dom	+3
Dague	niv	+3	init	09	+dom	+1
Arc	niv	+3	init	08	+dom	+2
Fouet	niv	+3	init	08	+dom	(+2)
Bouclier	niv	+3	(bouclier moyen)			
Esquive	niv	+3				

Course, Vigilance , Srv Extérieur +3.

Utiliser ces mêmes caractéristiques moyennes pour les défenseurs villageois et pour les brigands.

Chefs de guerre et Maîtres-chiens

TAILLE	12	VOLONTÉ	15	Vie	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10	Endurance	28
FORCE	14	RÊVE	10	+dom	+1
AGILITÉ	12	Mêlée	13	Protection	3
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	12		
OUÏE	10	Dérobée	10		

Hache 1 main	niv	+5	init	11	+dom	+4
Dague	niv	+5	init	11	+dom	+2
Arc	niv	+5	init	10	+dom	+2
Fouet	niv	+5	init	11	+dom	(+3)
Bouclier	niv	+5	(bouclier moyen)			
Esquive	niv	+5				

Course, Vigilance , Srv Extérieur +5.

Les Chiens

Dogues, chiens-loups, 45 kg.

TAILLE	7	Vie	9		
CONSTITUTION	10	Endurance	19		
FORCE	11	+dom	0		
PERCEPTION	13	Vitesse	12/38		
VOLONTÉ	10	Protection	0		
RÊVE	10				
		niv	init	+dom	
Morsure	12	+3	09	+1	
Esquive	11	+3	—	—	
Course, Saut	12	+3	—	—	
Discretion	12	+3	—	—	
Vigilance	13	+3	—	—	

Utiliser les mêmes caractéristiques pour les chiens domestiques et les bandes de chiens errants.

Entités de cauchemar. Pire encore que les chiens errants sont ceux qui ne sont que du cauchemar à l'état pur. Il n'est pas une nuit qui ne soit déchirée par des aboiements à la mort à faire dresser les cheveux sur la tête ; et dans cette autre Boldzarie, il faut un sérieux motif pour s'aventurer dehors à la nuit tombée. Si les voyageurs devaient rencontrer des **chiens de la mort** (au choix du gardien des rêves), utiliser les caractéristiques moyennes des règles (*Livre III, page 58.*)

Autres moeurs

Physiquement, les *autres* Boldzars ont le même type : taille moyenne, cheveux et yeux clairs. Au lieu de n'avoir que la moustache, ils portent la barbe complète et la plupart ont des chevelures hirsutes. Leurs vêtements sont grossièrement les mêmes, sauf que les combattants ont des tafans de cuir, véritables cotes, parfois renforcés de clous ou d'écaillés de fer. Tous sont armés, au minimum d'une dague, d'un poignard ou d'un bâton ferré, et savent tirer à l'arc. L'arme de mêlée la plus répandue est la hache, couplée d'un bouclier ; les épées sont rares. Le fouet est en revanche d'usage courant, destiné aux chiens autant qu'aux hommes. L'esclavage est en effet une pratique normale ; et qui n'a pas la force de s'affirmer libre ne mérite pas de l'être.

Les victoires sont les seules occasions de fête, mais l'on n'y pratique aucune danse, pas plus que l'on n'y joue aux quilles. Le sort réservé aux vaincus est un divertissement autrement plus attractif.

Les haut-révants

Doutera-t-on dans ces conditions que le haut-rêve ne soit entièrement au service du cauchemar ? Il existe toujours à Svobodan un lieu appelé CHED, mais ses vastes bâtiments ne sont plus que ruines grouillant d'une faune équivoque autant que mal famée. On dit qu'il s'y déroule des orgies dont la perversité affolerait le Gossomite le plus blasé. Les haut-révants n'en existent pas moins. Les plus redoutables sont les *molosses*.

Armés, experts en combat autant qu'en magie, ils parcourent le pays en bandes, tuant, violant, détruisant systématiquement. Comme les Sagouins (*III, p. 41*), le butin ne les intéresse pas, non plus que

l'argent. Quand ils veulent quelque chose, ils n'achètent pas, ils prennent. La mort ne leur fait pas peur et leur philosophie est en fait assez claire : puisque tout est pourri, allons jusqu'au bout du cauchemar. Demain n'existe pas : *no future* !

Ces désespérés doivent le nom de molosses aux masques de chiens qui leur recouvrent entièrement la tête, sortes de cagoules de cuir et de poils. Ils pratiquent Thanatos et les transmutations élémentales d'Oniros.

Et les chats ?

Le chat domestique est évidemment inconnu dans cette Boldzarie, où il ne ferait pas le poids devant les chiens, mais les grandes forêts sont peuplées de pumas et de sangui-nox. Solitaires autant que féroces, libres, sans chefs ni meutes, ils sont l'incarnation de ce qu'il y a de plus incompréhensible, et donc de pire. On les hait par dessus tout, comme on hait les grandes forêts qui les abritent, où même les bandes de chiens errants répugnent à s'aventurer.

UN TOUR D'HORIZON

Lvof

Depuis la lisière de la forêt, Lvof semble d'abord identique, puis il apparaît vite que les terres cultivées sont dans un état déplorable, envahies d'herbes, avec des clôtures saccagées, et le village lui-même présente bientôt un aspect inhabituel. Des palissades de pieux comblent les espaces entre les maisons, formant une ligne de fortifications zigzagantes ; aucune fleur ne pousse sur les balcons dont les balustrades sont renforcées de planches transversales, comme pour former un chemin de ronde autour des maisons. Puis le vacarme éclate un peu partout, sur lequel il n'y a aucun doute : des aboiements de chiens furieux ! — tandis que des silhouettes apparaissent sur les balcons, à demi dissimulées par l'angle des maisons : des archers, flèches pointées sur les nouveaux arrivants.

«Pas un geste ou vous êtes morts ! Qui êtes-vous ? Qui est votre chef ? Que veut-il ?...» Tel est en substance le préambule du dialogue, indiquant le ton général.

La première fois, il est probable que les voyageurs battent tôt en retraite et repassent, éberlués, le pont de Sourdebrume. S'ils reviennent, avertis, ils peuvent vouloir accéder au village. Dans une atmosphère aussi tendue que les cordes des arcs, le nosdor apparaît en personne. Agé de 32 ans, Tak Madzork est un rude gaillard, barbu et chevelu, vêtu de cuir clouté, sou-pesant sa hache comme s'il s'agissait d'un fétu. Palabres aidant, les voyageurs sont

autorisés à entrer pour la somme globale d'un demi-chien (50d). Ils peuvent dormir dans le grenier de la taverne. S'ils veulent manger, c'est en plus (6d par point de sust de mauvaise soupe).

Tak Madzork n'est pas un bandit, ni aucun villageois de Lvof, mais les bandits sont précisément ce qu'ils redoutent, et spécialement les molosses. On s'étonnera évidemment de la *niaiserie* des voyageurs et de leur manque d'information, de ce qu'ils voyagent sans chiens, de leurs très suspectes pièces de monnaie frappées d'un chat ; mais on les renseignera. C'est ainsi qu'ils pourront avoir une petite idée du pays où ils viennent de mettre les pieds. Noter que Tak Madzork ne voudra parler qu'avec le *chef*. Il faudra donc rapidement que les voyageurs s'en improvisent un. La cordialité du nosdor, et donc l'ampleur des renseignements fournis, dépendra de son estime pour ce dernier. Si celui-ci ne semble pas se faire obéir de ses hommes, le nosdor n'aura que mépris et l'entretien tournera court.

Sdarik et Grib

Dans cette Boldzarie, Sdarik et Grib présentent le même aspect semi-fortifié que Lvof. Les villageois n'y sont pas non plus des bandits.

Klum

Klum est à demi en ruine et ce qui reste de sa population vit sous le joug d'un des-



BARBAK LE SAIGNANT, né à l'heure du Roseau, 35 ans, 1m85, 86 kg, yeux marron, cheveux roux, beauté 8

TAILLE	13	VOLONTÉ	13
APPARENCE	14	INTELLECT	6
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	9
FORCE	16	RÊVE	10
AGILITÉ	12	Mêlée	14
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11
VUE	11	Lancer	13
OUÏE	10	Dérobée	10

Hache 1 main	niv +6	init 13	+dom +5	Vie	14
Arc	niv +5	init 10	+dom +2	Endurance	27
Bouclier	niv +6	(moyen)		+dom	+2
Esquive	niv +5			Protection	3

Course, Vigilance, Srv Extérieur +5.

Utiliser pour ses 15 hommes les caractéristiques moyennes des combattants boldzars.



pote, le chevalier conquérant **Ardul Gants-de-fer**. Dans l'autre Boldzarie, les noms de famille n'ont pas grande signification et la plupart des personnalités portent à la place des surnoms. A la tête de ses 50 *mâtins* (nom donné aux soldats bien équipés, l'équivalent des matous), il a déjà conquis Marik. Le village a été incendié et sa population déportée comme esclaves dans les mines de sel. Grib et Lvof sont les prochains sur la liste.

Sbot

Ici, murailles, portes et hermes n'ont pas qu'un rôle décoratif, et sont gardées jour et nuit. En cette période, deux factions tentent de contrôler la cité et le palais du midbar. Le sud, incluant le pont et la porte du Novarim, est aux mains du prince **Naraf l'Aboyeur** ; le nord, incluant le port et la porte de la Boldzara, est aux mains de la princesse fille de reine **Sokko la Dédaigneuse**. Autrefois amants, les deux personnages se vouent maintenant une haine sans merci, et Sbot est leur terrain de guerre. Chacun se fait (relativement) obéir d'une centaine de mâtins.

Ayant traversé le pont, les voyageurs sont brutalement confrontés à une dizaine de gardes de Naraf, qui leur interdisent le passage sous des prétextes divers. A eux de comprendre qu'il suffit de verser 10d par personne pour qu'on se désintéresse aussitôt de leur présence.

Les auberges sont en fonction (auberge du Pont, des Tamis, du Chien qui ronfle), mais le prix de la nourriture est triplé par rapport à la Boldzarie précédente (chambres et dortoirs sont en revanche aux mêmes prix). Le bâtiment des thermes existe toujours, mais ses canalisations hors d'usage, il n'y a plus une goutte d'eau. A la place, les bassins servent d'arènes à des combats de chiens. Dans cet autre Sbot, sale et pauvre, regorgeant de voleurs et de truands, en prise aux escarmouches des factions rivales, au gardien des rêves d'improviser incidents et mauvaises rencontres, ce n'est pas difficile. Utiliser les caractéristiques moyennes des combattants boldzars.

A l'auberge ou dans les tavernes, les voyageurs peuvent néanmoins apprendre ce qu'ils ignoraient encore de cette Boldzarie. Au nord, le nosdor de Murno a juré allégeance à Sokko ; et ici, à Sbot, il ne fait nul doute que la princesse sera bientôt victo-

rieuse. Devant cette évidence, nombre d'opportunistes retournent leur tavan et vont grossir ses rangs.

Murno

Comme Lvof, Murno est sommairement fortifié. Là encore, les chiens aboient, les arcs se tendent, puis Dvoris Skavatz, le nosdor, apparaît en personne pour un préambule identique. Il veut savoir si les voyageurs viennent de Sbot, et dans l'affirmative, quelles en sont les nouvelles. Si ces derniers sont capables de lui dire que la princesse a virtuellement gagné la cité, il montre sa satisfaction, et — honneur aux porteurs de bonnes nouvelles — leur permet d'accéder librement au village où ils peuvent séjourner à l'auberge de la Boule de fer (même augmentation des tarifs et cuisine tout juste passable). Ici encore, son estime dépend de la poigne avec laquelle le *chef* des voyageurs tient sa troupe, et de son estime dépendent les renseignements sur Istaf.

Istaf

Istaf est sous la coupe d'un brigand, Barbak le Saignant, une brute épaisse autant que sanguinaire, à la tête d'une quinzaine d'hommes. La population originelle du village a été décimée, et ses rares survivants, principalement des femmes, sont leurs esclaves. Toutefois, aucune terre n'est plus cultivée autour du village, Barbak et ses hommes ne vivant que de rapine. La route de Svobodan restant une des plus fréquentées, ils y tendent des embuscades, tapis dans les friches des environs du village.

Les soirs de butin, tandis que les prisonniers sont livrés aux chiens, les bandits font la fête et se soûlent jusque tard dans la nuit. Les soirs maigres, ils défoulent leur déception en battant les femmes, puis s'enivrent pareillement. Le résultat est qu'ils ronflent encore le matin venu et ne sont jamais opérationnels avant l'heure du Faucon. Vouloir passer Istaf ou ses proches environs à toute autre moment de la journée est suicidaire pour toute troupe de moins de 10 hommes (les bandits n'attaquent jamais à moins de deux contre un).

Sans avoir autant de précisions, les voyageurs peuvent être avertis du danger d'Istaf par le nosdor de Murno (selon son estime). En aucun cas ils ne doivent cher-

cher à entrer au village (suicide garanti), mais tenter de le contourner, tôt le matin de préférence ou tard dans la nuit. Istaf étant à 30 km de Murno, cela pose évidemment d'autres problèmes, voyager de nuit étant tout aussi risqué. Aux voyageurs de trouver la moins mauvaise des solutions. Il est possible qu'ils choisissent de quitter la route à quelques kilomètres du village et tentent de retrouver le chemin de Myass et de Bugar par un hors piste dans les vallonnements.

Myass

Ayant subi un sort analogue à Marik, Myass n'est plus que ruines, murs éboulés parmi les mauvaises herbes et les restes de poutres calcinées. Deux années ont bien dû s'écouler depuis le sinistre. Il n'y a pas âme qui vive. Parmi les terres retournées à la friche, on distingue le chemin qui monte vers les bois. Aucun chat n'est à craindre parmi les ruines, c'est dans la forêt qu'ils se trouvent. Il s'agit de *violoneuses*, aux pervers pouvoirs musicaux.

Les violoneuses. Créatures d'essence thanataire, comme les sirènes ou les harpies, les violoneuses n'en sont pas moins des créatures réelles, des animaux. Elles ont physiquement l'apparence de gros chats au pelage tacheté de noir et de blanc, à la gueule allongée comme celle des panthères et à la même dentition carnassière, sans oublier les deux paires de pattes aux griffes puissantes. Leur poids moyen est de 75 kg. Elles doivent leur nom à leur pouvoir musical, assez semblable à celui des sirènes. Tapis dans les hautes herbes ou

Violoneuses

TAILLE	11	Vie	12
CONSTIT.	13	Endurance	25
FORCE	13	Vitesse	12\36
PERCEPTION	16	+dom	+1
VOLONTÉ	12	Protection	1
RÊVE	12		
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Griffes, crocs	13	+4	10 +2
Esquive	13	+4	— —
Saut, Course	13	+6	— —
Vigilance	16	+6	— —

Quand leur chant n'a aucun effet, les violoneuses cherchent à fuir plutôt que de se mesurer physiquement. Leurs réussites particulières sont usuellement passées en rapidité.

dissimulées derrière des buissons, elles émettent un chant comparable à un solo de violon. Leurs vocalises, tout autant que le timbre de leur voix, a quelque chose de magnifique et de totalement envoûtant. Toute personne située à 50 m ou moins d'une violoneuse doit tenter un jet de résistance standard r-8, et en cas d'échec, ne peut s'empêcher de se rapprocher de la source musicale. Ayant découvert l'animal, le personnage doit alors tenter un jet de VOLONTÉ à -3. Réussite, il se libère d'une partie de l'envoûtement et est libre de se retirer ; échec, il ne peut s'empêcher de se rapprocher encore plus, voire de tendre la main pour caresser la créature — et c'est là que le prédateur attaque, sa victime étant considérée en *complète surprise*.

Noter en cas de jet de VOLONTÉ réussi que le personnage est libre de se retirer,

mais pas d'agresser la créature, étant toujours en partie sous son charme. Dès que la violoneuse agresse, elle cesse de chanter, ce qui annule immédiatement tous les envoûtements en cours ; ses victimes peuvent alors normalement réagir. Si le jet de résistance r-8 réussit, on est totalement libre dès le début, y compris d'agresser la bête.

Avec des boules de cire dans les oreilles, le chant n'est perceptible qu'à partir de 10 m et sous réserve d'un jet d'OUÏE à -1. Si ce jet réussit, on entend quand même la violoneuse ; s'il échoue, on n'entend rien et l'on n'a donc pas à tenter le jet de résistance r-8. Noter cependant que les personnages ainsi assourdis auront le plus grand mal à communiquer entre eux. Si des *joueurs* continuent à se parler, considérer, jeu de rôle oblige, que leurs personnages ont retiré leurs boules de cire.

LES PERILS

On peut constater après ce tour d'horizon que l'autre Boldzarie abonde en périls de toutes sortes, et que la survie des voyageurs est plus qu'improbable s'ils sont tous déchaînés contre eux. Tout le savoir faire du gardien des rêves va donc résider dans son dosage, celui-ci dépendant en premier chef de la motivation des voyageurs.

A leur première incursion, après le premier passage du pont de Sourdebrume, les dangers doivent principalement servir de dissuasion, en un mot : *attention ! ici, ça craint ! êtes-vous sûrs de ne pas vouloir faire demi-tour ?* Les villageois de Lvof n'étant théoriquement pas offensifs — sauf comportement absurde des voyageurs —, amener ensuite la rencontre d'une bande de chiens errants (en prévoir autant que de voyageurs) sur la route de Sbot ou de Klum. Si les voyageurs campent à la belle étoile, un nombre identique de chiens de la mort doit leur montrer le danger de passer la nuit ailleurs que dans une maison. Et s'ils n'ont toujours pas compris, les opposer à Ardul Gants-de-fer, le des-

pote de Klum, ou à des malfrats de Sbot, selon la direction qu'ils auront prise. Puis si c'est toujours désespéré, leur faire rencontrer la bande de molosses de Waruf Nez-de-Glace (*voir plus loin*).

A leur seconde incursion en Boldzarie, tout dépend s'ils sont ou non en quête de la Kave. S'ils ne le sont pas, même chose que précédemment, en leur laissant néanmoins un peu plus le temps de visiter le pays. N'étant pas avertis, il y a de fortes chances qu'ils tombent dans le piège de Barbak le Saignant. S'ils survivent, le gardien des rêves peut conclure de deux façons. Soit, il continue de multiplier les agressions, les molosses intervenant à leur tour, et extermine les voyageurs — les faisant ainsi se retrouver dans les thermes de Svobodan. Soit il les laisse survivre, et précipitant les rêves de thermes, les fait pareillement se «réveiller».

S'ils recherchent la Kave, il faut pour l'intérêt du scénario leur laisser une chance d'y parvenir. Ne leur opposer alors aucun danger qu'ils ne puissent éviter avec un peu de bon sens et de précau-

tions. Après Lvof, se contenter de leur faire entendre les aboiements lointains des chiens errants ; puis à Sbot, à eux de comprendre qu'ils ont intérêt à entrer dans la ville et à ne pas coucher dehors, et donc à soudoyer les gardes. Ne leur opposer pareillement des malfrats que s'ils ont un comportement déraisonnable — errer en nombre réduit dans un quartier sordide. Puis à Murno, ils devraient normalement être avertis du danger d'Istaf. L'ayant évité, c'est toutefois là que les vrais problèmes commencent.

Le chemin des viols

L'absence des *chats* indiqués à Myass peut faire croire aux voyageurs qu'il n'y a aucun danger et leur faire perdre leur vigilance ; c'est naturellement le piège où il ne faut pas tomber. Dans les ruines du village, toutefois, ils peuvent découvrir une maison encore assez intacte pour y passer la nuit à l'abri des entités nocturnes.

En ce qui concerne les violoneuses, prévoir deux rencontres successives d'une seule créature à chaque fois. Ayant compris la signification du *danger* du «chemin des viols», à eux de s'en prémunir habilement. Les boules de cire peuvent être prélevées sur des bougies ou des chandelles.

Bugar

Un kilomètre avant Bugar, les voyageurs aperçoivent (sans jet de VUE) d'épaisses volutes de fumée montant vers le ciel. Puis, à mesure qu'ils se rapprochent, l'horreur se confirme : le hameau vient d'être attaqué, des corps ensanglantés gisent çà et là parmi les maisons incendiées. La moitié des bâtiments sont effondrés et le feu couve encore en de nombreux endroits.

Le drame a dû avoir lieu il y a moins de deux heures, ce qui laisse entendre que les agresseurs, quels qu'ils soient, ne doivent pas être bien loin. Sur cette base, aux voyageurs de réagir à leur idée, tenter de porter secours à un éventuel survivant, se rendre directement à la Kave ou faire demi-tour. Dans le premier cas, leurs efforts seront vains : il n'y a pas un seul survivant. Nombre de détails morbides leur révèlent au passage que la boucherie a été d'une rare férocité. Fait insolite, le hameau n'a pas été pillé. Sur la place,

entre les deux tavernes, un corps décapité tient encore une bourse ouverte, des pièces d'argent ont roulé sur le sol, que personne n'a ramassées. S'agirait-il des molosses, ces désespérés qui ne tuent même pas pour le butin ? Confirmant ce sinistre pressentiment, du feu brûle encore dans la cour d'une maison — brûle encore alors qu'il n'y a plus rien à brûler —, une sphère de feu d'un mètre de diamètre, suspendue dans l'air à un mètre du sol et dégageant une chaleur insoutenable. Sous la *zone*, deux corps calcinés sont recroquevillés.

Les molosses

Les atrocités de Bugar sont l'oeuvre de Waruf Nez-de-Glace et de sa bande de molosses — Blak, Tob, Reksz, Adzor et Mirzza —, soit six individus en comptant le chef. A l'arrivée des voyageurs, ils viennent de découvrir la Kave et jubilent devant les signes draconiques. Ils ont décidé d'y rester quelque temps, la caverne étant par ailleurs un repaire idéal. L'ultime rencontre dépend alors du propre choix des voyageurs. S'ils s'attardent dans le hameau, à ramasser les pièces de monnaie et autres objets de valeur (estimer un maximum global de 50 sols), un molosse finira par ressortir en quête de nourriture, aura toutes les chances de les repérer — l'inverse étant possible mais pas obligatoire —, et c'est toute la bande qui leur tombera dessus à l'improviste. Inversement, les voyageurs peuvent découvrir des signes de passage récent dans les hautes herbes du ravin (VUE/Srv Extérieur à 0) et, discrétion aidant, piéger eux-mêmes les molosses. Neutraliser leur sentinelle devrait être possible. Puis à eux de mettre à profit la connaissance qu'ils ont déjà de la disposition des lieux. Noter cependant que la confrontation ne sera pas une partie de plaisir. Les molosses sont tous encore capables de lancer un sort et mourir ne leur fait pas peur.

Pour simplifier, utiliser les mêmes caractéristiques pour les six personnages en ne tenant compte que des différences ayant trait au haut-rêve. Aucun n'est blessé, mais tous sont affaiblis en rêve (sorts déjà lancés et tentatives de lectures draconiques) ; aucun n'a de sort en réserve. Cela dit, au gardien des rêves de gérer leurs réactions au mieux de leurs possibilités.

WARUF NEZ-DE-GLACE et ses molosses

TAILLE	11	VOLONTÉ	14	Vie	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	Endurance	26
FORCE	13	RÊVE	15	+dom	+1
AGILITÉ	14	Mêlée	13	Protection	2
DEXTÉRITÉ	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	12		

Hache 1 main	niv	+4	init	10	+dom	+4
Arc	niv	+4	init	10	+dom	+2
Bouclier	niv	+4	(bouclier moyen)			
Esquive	niv	+4				

Discrétion, Vigilance +4 \ Saut, Course, Srv Extérieur +3

Vêtus de cuir souple, les six ont le visage recouvert de masques de chiens et possèdent hache, arc et bouclier.

WARUF, né à l'heure du Poisson Acrobat, masque de doberman

Oniros	+7	AIR EN FEU (Désolation)	R-10 r6
Thanatos	+6	MÉTAL EN AIR (Fleuve)	R-8 r6
Points de rêve	10	POING DE THANATOS (Plaines)	R-6 r1+
Demi-rêve	Désol. K12	PUTRESCENCE (Marais)	R-8 r1+

BLAK, né à l'heure des Épées, masque de danois

Oniros	+5		
Thanatos	+5	TERRE EN EAU (Forêt)	R-6 r4
Points de rêve	9	TÉNÉBRES (Gouffre)	R-4 r3
Demi-rêve	Plaines L12	POING DE THANATOS (Plaines)	R-6 r1+

TOB, né à l'heure du Serpent, masque de dogue

Oniros	+5		
Thanatos	+4		
Points de rêve	9	BOIS EN FEU (Désert)	R-6 r4
Demi-rêve	Désert H5	THANATOEIL (Nécropole)	R-5 r1+

REKSZ né à l'heure du Roseau, masque de chien-loup

Oniros	+6		
Points de rêve	9	BOIS EN FEU (Désert)	R-6 r4
Demi-rêve	Désert J13	BOUCLIER (Gouffre)	R-7 r6

ADZOR né à l'heure du Vaisseau, masque de basset

Oniros	+3		
Points de rêve	7	BOIS EN EAU (Sanctuaire)	R-6 r4
Demi-rêve	Sanct. K9	MIROIRS (Sanctuaire)	R-5 r5

MIRZZA née à l'heure de l'Araignée, masque de levrette

Thanatos	+6		
Points de rêve	12	POING DE THANATOS (Plaines)	R-6 r1+
Demi-rêve	Plaines M8	THANATOEIL (Nécropole)	R-5 r1+

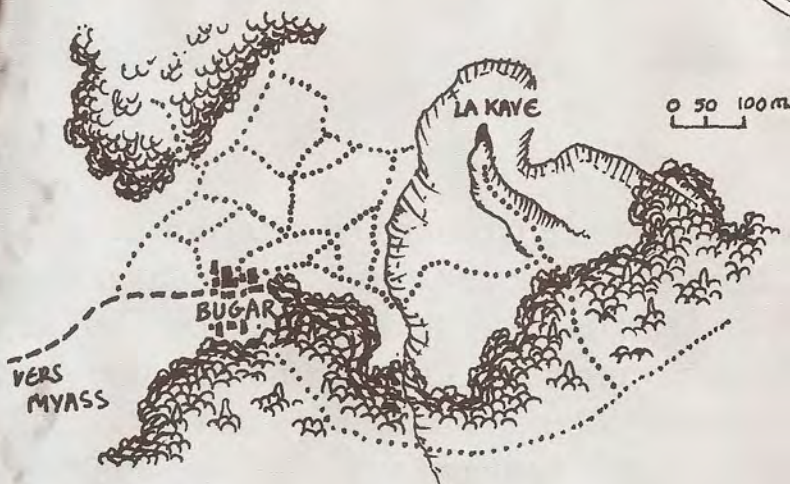
Une autre alternative, plus difficile pour les voyageurs, est de leur faire découvrir la Kave les premiers, en supposant Waruf toujours à proximité du village. Ce n'est que lorsqu'ils ont pénétré dans la caverne et commencé à décrypter les signes que les molosses arrivent à leur tour, inversant les rôles. S'ils assiègent les voyageurs, zones de transmutation aidant, la déchirure du rêve peut se révéler être la seule voie de sortie.

La Kave

La Kave s'ouvre au fond d'un ravin situé environ 300 m à l'est du hameau. Deux sentiers y mènent. Le plus au nord descend par un raidillon l'escarpement du coteau ; l'autre contourne largement par les bois situés au sud et rejoint le précédent à l'entrée du ravin. Ce dernier, large de 50 m à son entrée au sud, descend en pente douce sur une centaine de mètres jusqu'à l'ouverture de la caverne au nord. A cet endroit, il ne fait plus que 20 m de large et ses parois sont devenues des à-pic hauts de 10 m. Le fond du ravin est un enchevêtrement de hautes herbes, de ronces et de rocaillies. Le gros rocher situé à 12 m de l'entrée de la caverne (voir le plan) fait 4 m de haut. L'entrée de la caverne fait 4 m de large sur 3 m de haut. Initialement, Adzor est en faction avant le premier embranchement (lieu marqué d'une étoile), arc à la main ; Waruf et les quatre autres sont dans la salle du centre, éclairés par une lanterne. En fonction du temps qui passe, au gardien des rêves de juger d'un changement dans ces dispositions.

Intérieurement, la Kave a une hauteur constante de 3 m ; les passages qui relient les trois salles font 2 m de large. L'ensemble est constitué de roche grise veinée de violet sombre (sauf en *bonne* Boldzarie où la roche est unie). En dix endroits (de A à J), les veinures peuvent révéler une signification draconique. Dans la salle de droite, le recoin situé tout au sud comporte une déchirure du rêve. Jaune (arrivée) en *bonne* Boldzarie, elle est ici violette (départ). Les voyageurs l'emprunteront-ils, l'utilisant éventuellement comme solution de repli devant les molosses ? C'est à eux de voir. En aucun cas, les molosses ne l'utiliseront quant à eux. Comme on le devine, la déchirure violette ramène à la jaune, dans le lieu identique de la *bonne* Boldzarie.

Les Environs de Bugar



La Kave

Les signes draconics

A. TOUTES TERRES
difficulté -1, 5 points.

B. TOUTES TERRES
difficulté 0, 4 points.

C. TOUTES TERRES
difficulté -2, 6 points.

D. FLEUVE
difficulté -4, 24 points.

E. MARAIS
difficulté -5, 32 points.

F. LAC
difficulté -4, 30 points.

G. LAC
difficulté -6, 36 points.

H. MONTS, COLLINES
difficulté -6, 12 points.

I. NÉCROPOLES, SANCTUAIRES
difficulté -8, 18 points.

J. PLAINES, FORÊTS
difficulté -7, 16 points.



8. Le Dernier Rêve

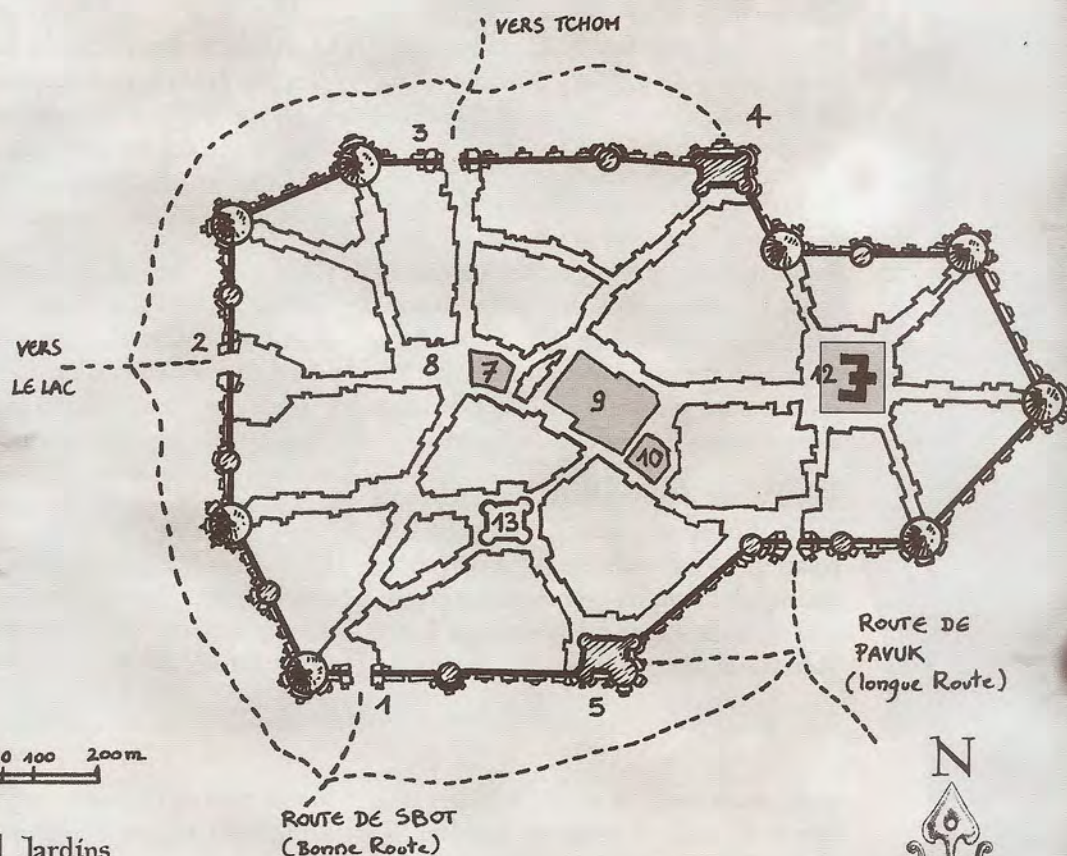
Où les rêves de thermes se révèlent être la réalité des voyageurs, tandis que leurs aventures en Boldzarie n'étaient qu'un rêve. Tout repose maintenant sur la façon dont les voyageurs appréhendent le paradoxe, leur confiance en le branathène tout autant qu'en eux-mêmes. Cependant bien accueillies, leurs révélations doivent leur valoir d'être décorés de l'Ordre du Chat. Et c'est ainsi couverts d'honneurs qu'ils peuvent reprendre leur voyage... dans une troisième Boldzarie.

SVOBODAN

Bâtie sur une double colline à 500 m de la rive est du lac Boldzar, la capitale de la Boldzarie est comme Sbot entièrement ceinte de remparts crénelés. La circulation y est intense, cavaliers, piétons, charrettes ; les boutiques bien achalandées offrent l'embarras du choix ; les artisans suffisent à peine à honorer les commandes et les auberges ne désemplassent pas — tous les signes d'une prospérité florissante, commerçante, artisanale et touristique. Comme à Sbot, les maisons de pierre sont hautes, avec souvent trois étages, mais nombreux sont les jardins, tant privés que publics. C'est à Svobodan que la population féline est la plus grande, il y a des chats partout : dans les rues, sur les toits, dans les échoppes, et jusque sous les tabourets des consommateurs attablés dans les tavernes.

La partie ouest de la cité s'étage sur la plus grande des deux collines, avec les thermes pour point culminant ; la seconde, à l'est, est dominée par le Palais Royal. Les rues principales convergent vers ces deux points. Le versant ouest de la grande colline, entre les thermes et la porte du Lac, est le quartier des artisans ; le sud, entourant les bâtiments du CHED, est le quartier des écoles et des académies (beaux arts, droit, médecine) ; le nord-est est le quartier des riches bourgeois et des commerces de luxe. Enfin, toute la partie est, correspondant à la seconde colline, est un quartier hautement aristocratique de vastes demeures entourées de jardins.

Non mentionnées sur le plan, les auberges et les tavernes sont nombreuses. Appliquer les mêmes tarifs que pour les établissements de Sbot.



La cité de Svobodan

Principaux lieux

1. Porte Bonne. Comme à Sbot, aucune des portes fortifiées n'est jamais gardée ni fermée, de jour comme de nuit. Sur la place donne l'Auberge de la Bonne Route.

2. Porte du Lac. Cette porte dessert la route qui mène au port de Svobodan. L'été, le va-et-vient des charrettes en fait une des plus fréquentées ; elle donne sur une vaste place où se tient en permanence un grand marché de poissons et de fruits et légumes. Deux auberges s'y font vis à vis : l'Auberge des Moustaches et l'Auberge du Poisson Blanc.

3. Porte Rombalde. Donnant sur la route de Noviek, on y trouve l'Auberge du Chat qui parle.

4 & 5. Casernes royales. Les deux chatteries, véritables forteresses, abritent chacune 150 matous. Des portes militaires permettent aux gardes une sortie directe hors des murs.

6. Porte Longue. Une auberge donne également sur la place attenante à la porte, l'Auberge de la Treille.

7. Les thermes. Comme à Sbot, les thermes sont entourés d'un jardin public

attirant de nombreux promeneurs. L'établissement de bain offre les mêmes services qu'à Sbot, avec des tarifs identiques.

8. Place du Couronnement. C'est sur cette grande place rectangulaire de près de 100 m de long qu'ont lieu les cérémonies publiques des couronnements, et d'une manière générale toutes les intronisations de princes et chevaliers, officiers de l'Ordre du Chat, etc.

9. Jardin des Mille Chats. Vaste jardin public étagé sur le versant est de la grande colline, planté d'arbres, de massifs et de buissons, avec des allées sinuant entre des rocailles et des plans d'eau ombragés de fougères. Nourris par les promeneurs, plusieurs centaines de chats à demi sauvages y ont élu domicile.

10. Palais du Midbar. Entouré comme à Sbot d'un grand jardin public, le palais du Gouverneur de Svobodan abrite mairie, chambre du commerce, tribunal, etc. Agée de 80 ans, la princesse Lasvé Valsarietz, remplit les fonctions de *mid-*

bara depuis un peu moins de trois ans. Allergique aux poils de chats — sans d'ailleurs qu'elle s'en doute non plus que ses médecins —, la princesse Lasvé a continuellement le nez rouge et les yeux larmoyants.

11. Avenue des Arcades. Large avenue (plus de 20 m) commençant devant le palais du Midbar et montant jusqu'au Palais Royal, bordée d'arcades abritant les boutiques les plus luxueuses de la capitale (orfèvres, riches drapiers, parfumeurs, etc.)

12. Palais Royal. Entouré d'un vaste parc (privé), le Palais Royal est une grande maison boldzare de trois étages, composée de plusieurs ailes. Chaque étage possède son balcon fleuri et un escalier donnant sur l'extérieur. L'une des ailes, réservée aux serviteurs, abrite également les écuries et la réserve des carrosses.

13. CHED. Comme décrit au premier chapitre, les bâtiments du Collège, sans aucune fenêtre sur l'extérieur, ont un aspect sinistre et rébarbatif.

AUX THERMES DE SVOBODAN

Que les voyageurs soient retournés en bonne Boldzarie par la déchirure de la Kave ou qu'ils continuent à errer dans la Boldzarie des chiens, le moment est venu de leur faire retrouver la *réalité*.

Une fois de plus, ils rêvent qu'ils se prélassent dans de vastes thermes aux mosaïques bleues et vertes. Ne pas se contenter de leur décrire la situation, mais pour la première fois leur demander *ce qu'ils font*, par exemple devant la pile de serviettes. Désirent-ils ou non s'en draper ? Comme s'ils avaient un choix, une possible liberté d'action dans ce rêve. Puis, quoi qu'ils fassent, ils se réveillent au matin avec le sentiment renouvelé d'une profonde réalité.

Puis les choses se précipitent, voilà qu'ils se mettent à rêver tout éveillés. Plus tard, alors qu'ils sont en train de boire dans une taverne ou de marcher sur la route, leur environnement se dédouble soudain et

leur montre, comme en *surimpression*, les thermes de leur rêve. Ils sont à la fois dans la taverne (ou sur la route) et dans les bains... Puis tout redevient normal.

Et le phénomène recommence un peu plus tard, dédoublement, surimpression, puis effacement de la taverne (de la route) pour ne conserver que les thermes maintes fois décrits. Les personnages y sont nus ou drapés de serviettes, selon leur précédente décision. Leur demander à nouveau ce qu'ils font.

La différence est qu'à partir de maintenant, ils ne quitteront plus ce «rêve» de thermes, il est devenu leur réalité. Désormais, il est probable que les personnages mettent un certain temps à le comprendre, croient qu'ils n'arrivent plus à sortir de leur rêve, n'arrivent plus à se réveiller, alors que c'est justement le contraire qui vient de se produire. Mais ils sont libres de leurs actions, et, éventuelle-



ment guidés par un garçon de bain étonné de leur comportement hagar, finiront par se rendre aux vestiaires. Là, leur décrire objets et vêtements qui s'y trouvent, c'est-à-dire leurs précédentes possessions avant que ne commence toute l'aventure, et procéder à l'échange inverse des feuilles d'équipement. Normalement, à ce moment-là, les joueurs devraient *comprendre*.

La réalité est qu'ils se trouvaient aux thermes de Svobodan et que leurs supposés rêves étaient en fait des instants de semi-éveil sur cette réalité. Mais quand et comment sont-ils arrivés dans la capitale boldzare ? Cela, par contre, ne recevra jamais de réponse, perdu à jamais dans les brumes du gris rêve.

Un rendez-vous oublié

Alors que les voyageurs se retrouvent dans le jardin des thermes inondé de soleil, un personnage vêtu d'un strict tavan gris se dirige vers eux, les salue, se présente : **Isban Molodok**, tabar au Collège des Hautes Etudes Draconiques. «Votre demande d'audience a été accordée, dit-il. Le branathène accepte de vous recevoir.» Stupéfaction probable des voyageurs, qui

sont toutefois libres de leurs actes. Mais s'ils refusent de suivre le tabar, ils se privent de la gratification de toute l'aventure. S'ils s'étonnent (habilement) de cette audience, le tabar leur répond : «Votre lettre a été minutieusement étudiée...»

Une voiture fermée les attend, sorte de fiacre peint en gris. Quittant la place du Couronnement, la voiture redescend la colline, tourne bientôt à gauche et ralentit devant un impressionnant bâtiment de pierre grise. Le portail semble s'ouvrir de lui-même et la voiture pénètre dans une cour pavée. «Nous sommes arrivés, déclare Isban Molodok. Je crois que le branathène est impatient d'entendre vos révélations...»

Ebzilion Slovar n'est branathène du CHED que depuis un an. Exceptionnellement jeune pour cette fonction, il n'a que 50 ans. C'est un personnage grand et mince, au maintien droit. Derrière ses petites lunettes rondes, on aperçoit le feu d'un regard brillant. Intelligent, actif, curieux, étonnamment ouvert d'esprit pour un Boldzar, c'est à sa personnalité novatrice que les voyageurs doivent d'être reçus dans le lieu sacro-saint. Son prédécesseur n'aurait même pas lu leur (soi-

disant) lettre jusqu'au bout. Sans préambule, il leur demande de parler et de ne rien omettre.

Là encore, tout dépend de la réaction des voyageurs. S'ils demandent à voir *leur* lettre, le branathène la leur remet, où l'un d'eux peut reconnaître sa propre écriture. Outre une demande d'audience, la lettre contient un bref résumé de la découverte de l'autre Boldzarie et de ses mœurs. Si les voyageurs hésitent encore ou brûlent des étapes, le branathène leur tend la perche en leur posant des questions plus précises. D'une manière générale, il les met en confiance et ne manifeste a priori aucune incrédulité. Non seulement il accepte de croire à l'autre Boldzarie, mais c'est même à son sujet qu'il demande le plus de détails, qu'il est le plus avide d'informations. Si les voyageurs, toujours perplexes, dévient du sujet pour s'appesantir sur le paradoxe de leur «rêve» de thermes, il balaie l'objection d'un geste : «Il est normal de rêver, dit-il, et l'eau chaude incite certes à l'assoupissement ! Pour ma part, j'ai toujours pensé que les Dragons doivent passer une grande partie de leur temps dans leurs salles de bains. Imaginez de pleines amphores de sels de bain à l'herbe de lune !... Mais reprenons !» (Le branathène est tout de même un petit peu fêlé, ou il ne sera pas le chef des haut-révants.)

Puis les voyageurs ayant tout dit, il déclare en hochant la tête : «Il me faut maintenant vérifier vos dires. Ne vous en offensez pas, c'est la règle. Veuillez, je vous prie, garder le silence une minute.» Sur quoi, il devient évident qu'il se concentre en demi-rêve. «Je

viens de pratiquer un rituel de Voix d'Hypnos sur cette conversation, dit-il enfin, qui m'a convaincu que vous avez dit la vérité.» (A moins évidemment que les personnages n'aient menti ou déformé les faits, auquel cas il redemande précisions et rectifications.)

S'il découvre que des voyageurs sont haut-révants, il se borne à souligner avec un sourire amical : «Vous connaissez la loi, ce n'est pas moi qui l'ai faite, mais ne vous mettez pas en tort en lançant des sorts intempestifs !» Puis il change de sujet, comme si le fait était pour lui sans importance.

Une brillante hypothèse

Le branathène s'est levé, il exulte, ses yeux brillent. Il serre les mains des voyageurs, les félicite : «Votre étrange et très onirique découverte — mais peut-on découvrir un *autre rêve* autrement qu'en rêvant ? — confirme les hypothèses de mes propres recherches, et je comprends à présent la signification du Grand Oubli.» Sur quoi, il leur expose ses conclusions, et — félicitons-le de sa clairvoyance ! — sa thèse est la réplique exacte de ce qui est décrit au chapitre 1, page 18, concernant le Grand Oubli, le Grand Réveil et la façon dont les Dragons ont voulu épargner les Boldzars sans pour autant pouvoir s'empêcher de cauchemarder encore sur les horreurs passées. Ainsi les joueurs peuvent-ils appréhender à leur tour la signification globale de toute l'aventure et comprendre, en dernier ressort, le pourquoi des deux Boldzaries. (*Se reporter à ce chapitre.*)

CONCLUSION

Ezbilion Slovar n'est ni un ingrat ni un arriviste. Alors qu'il pourrait garder pour lui le bénéfice des révélations sur le Grand Oubli, il tient à ce que les voyageurs reçoivent leur juste part de gloire. Quelques jours plus tard, ces derniers sont convoqués à une assemblée exceptionnelle réunissant non seulement tous les haut-révants du CHED, mais également les hauts fonctionnaires de la capitale, la midbara, les princes et chevaliers résidant en ville, ainsi que la présence

royale de Sa Majesté Morod le Juste, roi de l'Éternelle Boldzarie, en personne. A l'ordre du jour, les révélations des voyageurs et la thèse d'Ezbilion Slovar.

En cette conclusion, le gardien des rêves peut réellement mettre en scène l'assemblée, le débat passionné qui s'ensuit, les questions dont sont bombardés les voyageurs, le scepticisme des conservateurs, l'enthousiasme des *slovariens* — ainsi nomme-t-on déjà les adeptes de la pensée novatrice du branathène —, ou se con-

tenter d'un descriptif général. A ce stade, il n'y a plus véritablement rien à jouer. Toujours est-il que l'enthousiasme finit par l'emporter sur le scepticisme et que l'assemblée s'achève dans les acclamations. Il y avait si longtemps que les Boldzars attendaient une réponse à l'énigme du Grand Oubli ! Certes, celle-ci les déconcerte, mais porte en même temps quelque chose d'infiniment rassurant : puisque l'horreur est confinée à part, dans une soi-disant autre Boldzarie, enfin disons *dans un pays étranger*, cela confirme que la Boldzarie sera toujours égale à elle-même, plus éternelle que jamais — ce dont tout bon Boldzar n'a jamais douté un seul instant.

L'ordre du chat

Profondément ému, le roi lui-même estime qu'il se doit de faire un geste, ce en quoi il est approuvé par ses conseillers. C'est ainsi que chacun des voyageurs est nommé *Officier de l'Ordre du Chat*, la plus grande distinction honorifique de la Boldzarie. La remise officielle des décorations a lieu sur la place du Couronnement, quelques jours après la mémorable assemblée, devant le tout-Svobodan revêtu de ses habits de fête. Et devinez par quoi se poursuit la cérémonie ?... Par une fête dans les jardins du Palais Royal, avec banquet, danse et musique. Le roi et la reine ouvrent le hoï d'un pas majestueux — on note que la reine Sdarina, toujours aussi guindée, respecte strictement la mesure et se garde de la moindre grimace au moment où le roi la hoïe vigoureusement. Puis le prince Rorik et son épouse la princesse Asnavé, le prince Narod et la princesse Vnomi, la jeune princesse Zerenda éblouissante dans son saril rose et blanc, courtisans et nobles dames entrent dans la danse à leur tour, y conviant les nouveaux officiers. Les voyageuses auront-elles la main douce en hoïant le ventre rebondi du souverain ? Gageons que les voyageurs garderont quant à eux un souvenir ému d'avoir porté la main sur un postérieur royal.

La décoration de l'Ordre du Chat, aux couleurs de la Boldzarie, consiste en un médaillon d'or, représentant une tête de chat, incrusté d'une petite gemme rouge à la place du museau entrouvert. La gemme, une larme de dragon, possède une taille de 4, une pureté de 6 et un tra-

vail de qualité 6, soit une valeur de 30 sols. L'ensemble du bijou peut être évalué à 50 sols. Les voyageurs peuvent conserver leurs médaillons en souvenir de la Boldzarie, les enchanter en amulettes de protection (enchantabilité 3), ou les revendre une fois franchi les frontières du pays. Car tout laisse à penser, n'est-ce pas, que l'appel du voyage sera bientôt le plus fort et qu'il leur tardera de reprendre la route.

Une troisième Boldzarie ?

Si tout est clair pour les Boldzars, il n'en va peut-être pas de même des voyageurs, toujours préoccupés du paradoxe de leur rêve. A quel point cette Boldzarie des thermes de Svobodan est-elle la même que celle de leur «rêve», que celle des gens qu'ils ont «connus», Branna, Panyal, Lishka, le fou dans sa niche et le sergent Mastar ? Devenus des personnalités, il ne leur est pas difficile d'obtenir certains renseignements. Oui, le nosdor de Sdarik se nomme bien Panyal Doborym, et son épouse Branna est bien la mohok du village. En revanche, aucun chien n'a jamais semé de panique dans le jeu des mariés de Klum ni mordu de fillette à Marik. Aucun cauchemardeux du nom de Gusnav Bourak n'a jamais été conduit au CHED. Interdire partiellement le jeu de sba à Istaf ? Quelle drôle d'idée !

Les voyageurs peuvent alors vouloir refaire la route en sens inverse. Les lieux sont bien ceux qu'ils ont connus ; plus encore, les gens sont bien les mêmes, aubergistes, nosdors, mohoks, y compris l'ambitieux sergent de Murno. Mais si les voyageurs les reconnaissent, la réciproque n'est pas vraie. «Non, on ne vous a jamais vus, on s'en souviendrait, vous êtes vraiment boldzars ?...» Auront-ils alors le cœur de retourner jusqu'à Sdarik ? Probablement pas. Pourquoi vouloir que le rêve d'hier ressemble à celui d'aujourd'hui ? Et s'il existe deux Boldzaries, pourquoi n'en existerait-il pas une troisième ? *leur* Boldzarie, la Boldzarie de *leur* rêve...

Plus tard, au sortir d'un nouveau gris rêve, au seuil d'une nouvelle aventure, quand souvenirs de rêve et de réalité se seront mêlés pour ne former qu'une mémoire unique, ainsi les voyageurs se souviendront-ils de l'épisode, un rêve parmi les rêves, en Boldzarie.

PETIT LEXIQUE DES NOMS BOLDZARS et des Spécialités

Barlink	intendant d'un bourg.
Blémoud	céréale panifiable.
Blobovietz	tortillons de pâte plongés dans la friture.
Branathène	haut-rêvant suprême.
Bureth	plante oléagineuse.
Cauchemardeux	haut-rêvant non assermenté au CHED.
Chat	outré l'animal désigne une pièce d'argent d'un sol.
Chatterie	caserne royale.
CHED	Collège des Hautes Études Draconiques.
Cidule	banjo triangulaire.
Crampe	sorde de grosse dinde sauvage.
Donka	chapeau féminin en forme de cylindre plat.
Fricortille	bolet comestible, à chapeau blanc à pois bleus.
Gâchis	ragoût de boeuf à la laitance de poisson.
Gluante	nom donné à une bière épaissie de miel.
Hoï	danse nationale boldzare, sorte de quadrille.
Krass	bouillie d'orge fortement miellée.
Latso	longue écharpe de laine de couleur vive.
Listouk	renard gris.
Matous	surnom donné aux gardes royaux.
Midbar	gouverneur d'une cité.
Mohok	haut-rêvant assermenté.
Noire	nom donné à une bière brune et amère.
Nosdor	patriarche d'un village.
Palt	long poncho de fourrure porté l'hiver par les deux sexes.
Petite	nom donné à la bière ordinaire.
Petite eau	alcool de grain translucide.
Saumuche	salmonidé à chair bleutée.
Saril	long vêtement féminin, sorte de robe.
Sba	jeu de quilles.
Snoti	radeau affecté au transport des marchandises.
Stom	vent chaud et desséchant.
Tabar	haut-rêvant enseignant au Collège.
Tafan	vêtement masculin, sorte de tunique.
Tami	barque ronde utilisée pour la pêche.
Taeld	sitar gossomite.
Tchopkas	bottes de fourrure.

PERSONNAGES

par Ordre d'Entrée en Scène

Sdarik

Panyal Doborym
71 ans, nosdor

Branna Doborym
65 ans, son épouse, mohok

Grig
leur fils, tabar au CHED

Lasvé
leur fille, épouse de Pavar

Sdanka
filles de Lasvé et de Pavar

Tsilek et Arkha Fobarin
tenanciers de la taverne de Sdarik

Iadom et Vnomi Volodon
villageois

Lishka
leur fille, 12 ans, enlevée par les Ogres

Morik
leur fils

Arfur
voyageur, premier «nouveau-rêvé»

Freg, Dobrek, Fréa
joueurs de sba

Grib

Lislas Blomoviep
90 ans, nosdor

Varas
son fils

Fyrma Trobolitz
87 ans, doyenne après le nosdor

Nestya et Lomi Trobolitz
filles de Fyrma, tenancières de la taverne de Grib

Klum

Prince Gorass Madzapor
79 ans, barlink

Pilnav Borrassok
40 ans, mohok paranoïaque

Bannessa
sa servante, idiote

Arulk Psoradnik
capitaine des gardes royaux

Irzan et Lioli Sarlapan
tenanciers de l'Auberge de la Cidule

Karis
leur fils

Elmar Byldziak
tenancier du «Chat qui dort»

Nyaldé
sa fille

Isban Maltchik
tenancier alcoolique de la Chattepomme

Chevalière Mareska Tsylibin
72 ans, chevalière doyenne

Éraldé
sa petite fille, jeune mariée

Patrok Nobokod
son jeune époux, fils de commerçant

Etto et Frasca Smara, Egge

Polomeï, Vanno Gastore
et Moldo Nastara
voyageurs rombalds avec leurs chiens

Marik

Hertza Naskadam
69 ans, nosdora

Volna
68 ans, sa sœur, doyenne après elle

Ernesk Tsarakan
66 ans, doyen suivant

Freg et Fyrma Tsylarik
tenanciers de la taverne de Marik

Véra
6 ans, leur fille, victime de l'«enragé»

Lvof

Sdanyal Borodom
75 ans, nosdor

Litszo Maskaviar
28 ans, mohok aux queues de Dragon

Tarra Nectorym
62 ans, sœur de Branna

Ipsan
son mari, jardinier fou

Vilna et Nikor
leur fille et leur gendre

Sobak Noskopod
dément qui se prend pour un chien

Sokor
son frère, l'enragé de Marik

Nitta
leur mère

Lysdia & Karis Lirassom
parents d'un nouveau né nommé Panyal

Sbot

Prince Vassep Loskomop
89 ans, midbar, hémiplegique.

Arsold Neskomaticz
capitaine des gardes royaux.

Tasgan Flaskobar
tenancier de l'Auberge du Pont de Sbot

Murno

Marla Planovietz
70 ans, nosdora, pêcheuse.

Ipolik Mastar
sergent ambitieux.

Blydna Massorym
tenancière de l'auberge de la Boule de Sba, cordon bleu.

Virida
sa petite fille.

Gusnav Bourak
voyageur boldzar cauchemardeux

Istaf

Sgadan Grobaldz
nosdor

Vassek Rissolym
sergent

Myass

Avik et Lansda Trobodan
brocanteurs

Bugar

Lomi Karassin
82 ans, nosdora

Ernesk Lodikar
75 ans, mohok gâteaux

Ikréné Moslovad
77 ans, tenancière du Rossignol

Patrom Kluratz
77 ans, tenancier du Listouk

Svobodan

Morod le Juste
70 ans, roi de Boldzarie

Sdarina (la rigoureuse)
65 ans, son épouse et reine de Boldzarie

Rorik
40 ans, prince héritier

Narod
38 ans, prince cadet

Vnomi

32 ans, princesse cadette

Asnavé

37 ans, épouse de Rorik, princesse

Zérenda

17 ans, princesse fille du Princ Rorik et de la Princesse Asnavé

Princesse Lasvé Valtsarietz
midbara, allergique

Ebzilion Slovar
branathène

Isban Molodok
tabar

L'autre L'vof

Tak Madzork
nosdor maître-chien

L'autre Klum

Ardul Gants-de-fer
despote conquérant

L'autre Sbot

Prince Naraf l'Aboyeur
chef de la faction sud

Princesse fille de reine
Sokko la Dédaigneuse
chef de la faction nord

L'autre Murno

Dvoris Skavatz
nosdor maître-chien

L'autre Istaf

Barbak le Saignant
chef des brigands

L'autre Bugar

Waruf Nez de Glace
chef des molosses, masque de doberman

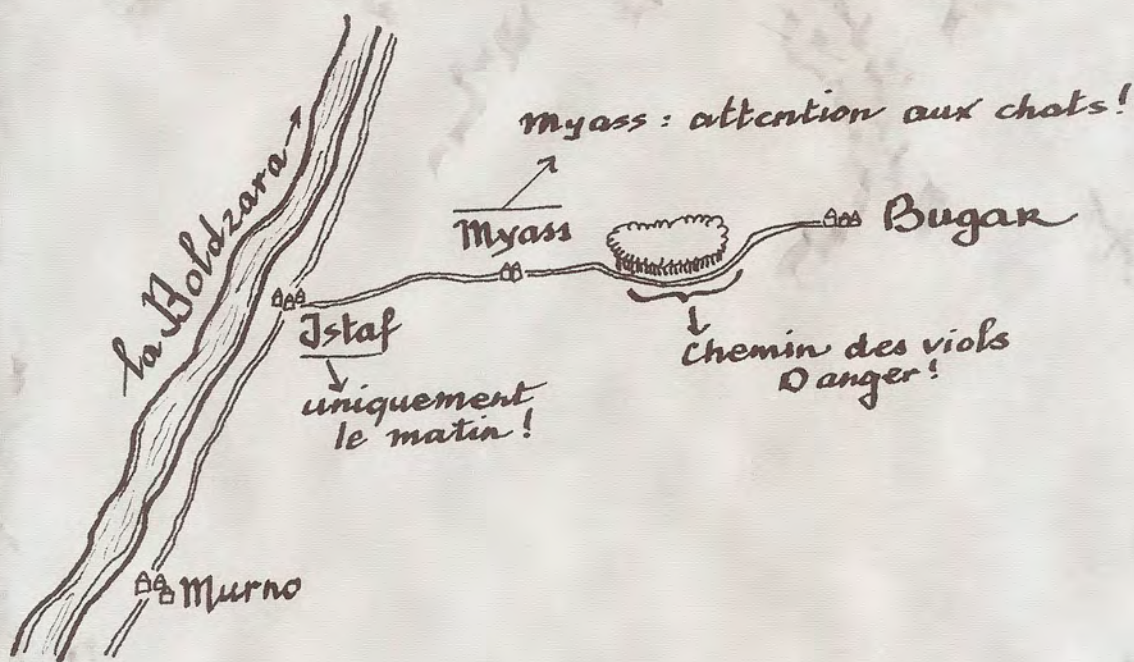
Blak
molosse, masque de danois

Tob
molosse, masque de dogue

Reksz
molosse, masque de chien loup

Adzor
molosse, masque de basset

Mirzza
molosse, masque de levrette



Bugar : imposer expressément
le respect
(conseil) utiliser haut-rêre
façon démonstrative & spectaculaire
Craignent magie plus que tout
(conséquence molosses)
Si besoin encore, quelques sols pour
se faire indiquer le chemin
de la Kave

Dans la Kave :

Pierres de gauche moins riches mais
plus faciles — toutes terres
Pierres du centre riches mais dangereux
— terres liquides
À droite, difficile & richesse médiane



Assis dans son fauteuil, la pipe à la bouche et son chat sur les genoux le bon Boldzar se conforte à l'idée que demain sera semblable à aujourd'hui comme aujourd'hui fut semblable à hier, en toute éternité Boldzare. Dans la cuisine, son épouse s'active à la préparation du repas : une bonne crampe rôtie aux fricor-filles; Sur son balcon, les jardinières fleuries rutilent dans l'air du soir. Sur la place, s'entrechoquent les quilles du jeu de sba. De la maison voisine provient le son rythmé d'une cibale. Le bon Boldzar tapote par deux fois son ventre rebondi et porte à ses lèvres moustachues sa grande chope de bière fraîche. «Tout va bien, murmure-t-il, tout va bien comme il se doit.»



PRIX : 130 F TTC
ISBN 2-909934-09-8

Un Rêve en Boldzarie
Une aventure pour RÊVE DE DRAGON

