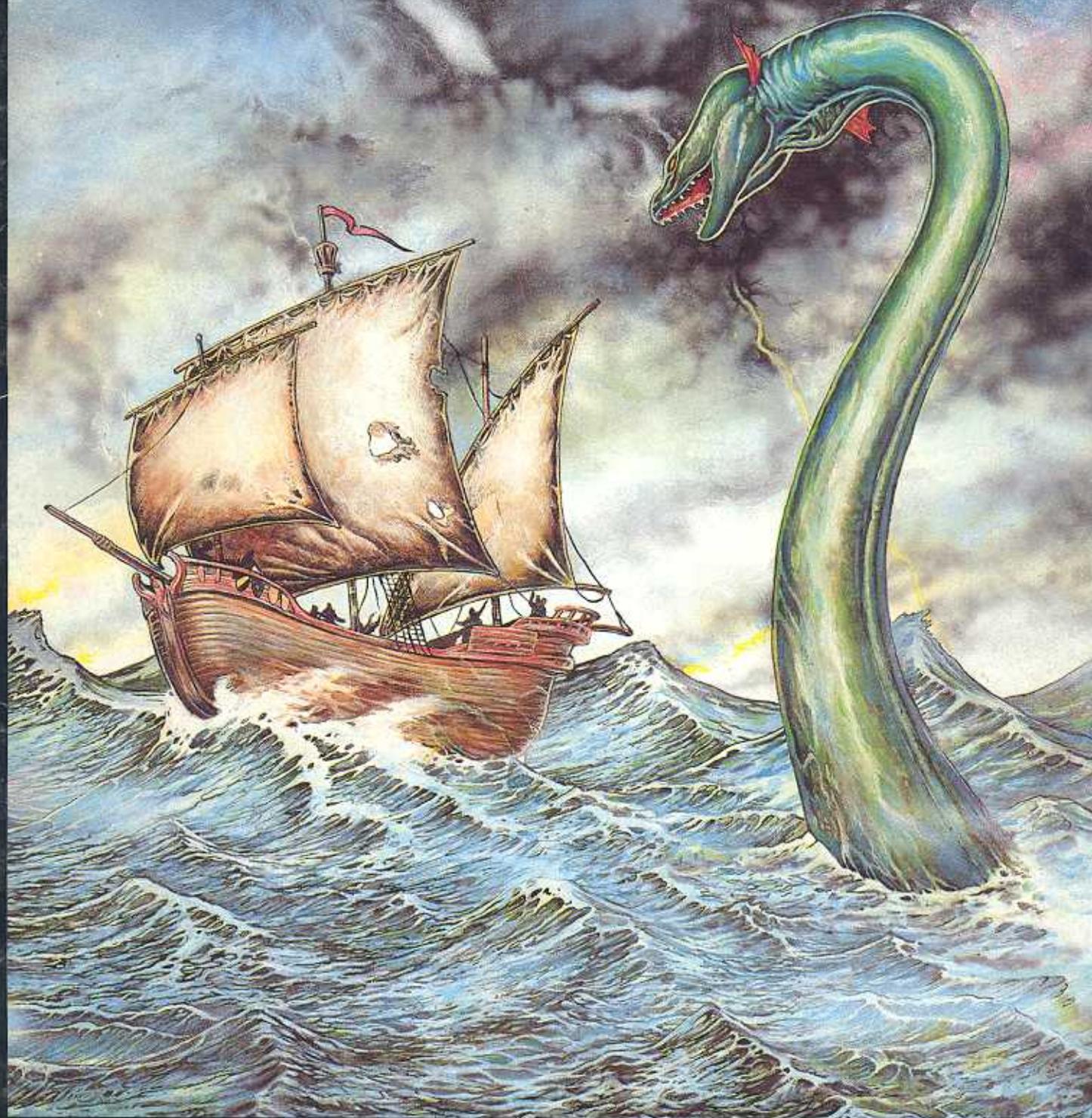


Denis Gerfaud

A L'HEURE DU VAISSEAU

un scénario Rêve de Dragon



Ludodélire

Prix public conseillé : 75 F.

ISBN 2-907102-05-2 N°10

Denis Gerfaud

A L'HEURE DU VAISSEAU

Miroir des Terres Médiannes n° 10



Ludodélire

Chers Rêveurs

Bienvenue à bord! Tout a été mis en œuvre pour que la traversée de ce Miroir N°10 vous laisse un des meilleurs souvenirs!

Après tous ces périples à travers collines et forêts, il fallait bien s'attendre, tôt ou tard, à déboucher sur la mer et continuer le Voyage au gré des courants. Ce que propose A l'Heure du Vaisseau, c'est précisément de s'embarquer, de troquer les routes poussiéreuses contre les vents chargés d'embruns.

Aventure maritime? Pour être précis, c'est surtout une histoire de navire et de marin. En ce qui concerne la mer elle-même, on ne peut être aussi formel. Ce qui est sûr, cependant, c'est que mer et vaisseau sont faits pour aller ensemble... Alors? — Eh bien, ce sera peut-être la quête des voyageurs de faire aboutir le mariage.

Que les Gardiens des Rêves se rassurent: il n'est pas question de s'embarquer sans provisions! On trouvera donc, après le scénario, des règles additionnelles de Navigation aussi complètes et jouables que possible: caractéristiques des vaisseaux, force des vents, etc.

Autres règles: une nouvelle façon d'appréhender les maladies et les empoisonnements. Un système plus riche et plus rationnel (je l'espère) tout en restant facile à jouer.

Une innovation: les Vrai-Révants. Des règles optionnelles qui visent à redonner de l'intérêt à jouer un non-haut-révant.

Et pour couronner le tout, en guise de pavillon noir, des révélations sur la suicidaire voie de Thanatos, avec des précisions sur l'usage de l'Autométamorphose en Bête.

Vous hésitez encore? — Non? — Alors larguez les amarres!...

D. Serfant.

A L'HEURE DU VAISSEAU



usqu'à présent, les voyageurs s'étaient toujours déplacés à pied ou à dos de monture : il était temps de leur faire prendre la mer. *A l'Heure du Vaisseau* est une introduction aux aventures maritimes et au cortège de péripéties que cela évoque : îles lointaines, tempêtes, pirates... Cependant, le vent du large ne se gagne pas si facilement. Pour pouvoir s'embarquer, il faut d'abord trouver la mer. Et c'est essentiellement à cette quête que convie le présent scénario.

Semblable dans son principe au *Cidre de Nathuit* ou au *Parfum d'Onirose*, *A l'Heure du Vaisseau* est un scénario de quête-souvenir. Motivés par une découverte incongrue : un chantier naval installé en pleine campagne, les voyageurs vont tous faire le même rêve d'archétype : et ce rêve va déclencher un vieux désir : trouver la mer... Cette quête en vaut une autre et a l'avantage de donner un but au voyage. Et puis la voie à suivre semble toute tracée. Une rivière passe à proximité. En toute logique, son cours devrait tôt ou tard aboutir à la mer. Une quête toute simple, en vérité. Hélas, rien n'est jamais si simple dans le rêve des Dragons !

La rivière en question ne mène pas à la mer, et aussi absurde que cela paraisse a priori, c'est le vaisseau construit en plein

champ qui est le bon. Le double-problème posé par le scénario va être de découvrir cette vérité, puis de prendre place à bord du bateau.

Une autre quête va ainsi se substituer provisoirement à la première et, dans un premier temps, à l'insu des voyageurs. Persuadés de suivre la voie qui les mènera à la mer, ils vont se rendre compte que la piste les ramène au départ. Font-ils réellement fausse route?... Avec un peu d'intuition, ils devraient alors envisager que la solution peut être à portée de leurs mains et qu'il est inutile d'accumuler les kilomètres.

Le capitaine du futur vaisseau, en effet, même s'il est un peu dérangé comme le sont tous les haut-révants, n'est pas complètement fou, et a des raisons pertinentes de faire construire un bateau aussi loin de tout rivage. Bien qu'il apparaisse comme un tyran local, sa tyrannie n'est pas purement gratuite. Les voyageurs pourront percevoir à jour ses motivations, et découvrir qu'en définitive, leurs désirs sont les mêmes : prendre la mer.

De fait, la solution envisagée est assez radicale : pourquoi cheminer des dizaines de jours quand une déchirure du rêve peut vous « transporter » instantanément ? Tel est le projet insensé du capitaine haut-révant : créer une déchirure, en espérant se retrouver en pleine mer avec le bateau. Les voyageurs seront-ils assez fous pour le suivre sur cette voie ou préféreront-ils sagement s'abstenir ? C'est ce que la fin du scénario nous dira...

Finalement, si tout se passe bien, leur rêve d'archétype réalisé, les voyageurs cramponnés au bastingage et bercés par la houle seront prêts pour de véritables aventures maritimes, au choix du Gardien des Rêves. En ce qui le concerne, *A l'Heure du Vaisseau* n'est qu'une introduction à ces aventures et ne va pas plus loin. Pour aller plus avant, les règles additionnelles de *Navigation* permettront de prendre résolument le large.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Ce scénario peut être indifféremment joué par un groupe de voyageurs débutants ou expérimentés, du moment qu'ils n'ont encore jamais vu la mer dans leur « incarnation » présente. C'est la condition *impérative*, faute de quoi le rêve d'archétype n'aurait aucune raison d'être. En revanche, l'affrontement direct étant plutôt à éviter et la réussite dépendant davantage de la jugeotte des joueurs que de la force de frappe de leurs personnages, le niveau d'expérience reste secondaire. De fait, ce scénario conviendrait parfaitement à des *joueurs* relativement habitués aux méandres oniriques, et des *personnages* débutants. Des personnages nouvellement « réincarnés » feraient idéalement l'affaire.

S'il est *impératif* que les personnages n'aient jamais connu la mer (ni les côtes ni les villes portuaires), cela n'empêche

pas qu'ils puissent avoir des niveaux en *Navigation*. Ce serait illogique ailleurs qu'en *Rêve de Dragon* ; mais ces connaissances, larvées car jamais encore utilisées, peuvent déjà provenir de souvenirs de l'archétype.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES —

Au sortir du *gris rêve* et d'une déchirure probable, les voyageurs débouchent dans une vallée forestière non loin d'un petit village. Là, bûcherons et charpentiers sont occupés à la construction d'un énorme bateau. Ils sont supervisés par un haut-révérant qui prétend que la fin du 3e Age est proche et que bientôt la mer prendra la place de la terre et vice-versa. C'est pour parer à ce déluge qu'il fait construire le *Grand Vaisseau du Quatrième Age*. Tout n'a pas été sans heurts, et le haut-révérant n'occupe son actuelle position de chef que depuis une émeute qui a partagé les habitants. L'ancien chef a été pendu et ses partisans survivants ont quitté le village.

A ce stade d'introduction, les voyageurs sont libres de leurs actes. Rien ne les oblige à faire ou à ne pas faire quoi que ce soit. Mais bientôt, tous vont faire le même rêve d'archétype, avec pour résultat le désir profond de se retrouver sur le pont d'un grand voilier avec tout autour la mer à perte de vue... Ils peuvent alors attendre sur place l'arrivée du déluge ou

rechercher plus activement la mer. Il est probable qu'ils choisissent la seconde solution et quittent le village.

Non loin coule une rivière nommée la *Mouche*. En toute logique, les voyageurs devraient en suivre le cours, d'autant plus qu'ils auront pu subodorer un « double-sens onirique » à une comptine apparemment absurde chantée par les enfants et prendre cela pour un viatique. « Cours ! cours après la Mouche ! » dit la comptine. C'est en effet la bonne solution, quoique pour des raisons totalement imprévisibles au départ.

Vingt kilomètres plus loin, avant le village suivant, la *Mouche* se sépare en deux bras et va se perdre dans des marais. S'y enfoncer n'apportera que des dangers gratuits. Au village, en revanche, les voyageurs pourront apprendre l'existence d'une certaine Moscata, surnommée *la Mouche*, une jeune fille à l'existence plutôt libre, qui ne cesse de vagabonder. C'est naturellement « après elle » qu'il faut « courir ».

Après leur défaite contre le haut-révérant, les « rebelles » ne sont pas allés bien loin. Ils se sont installés dans les collines au sud du second village. Moscata leur rend de fréquentes visites. En suivant la jeune fille, les voyageurs pourront les rencontrer.

Au départ, l'idée des fugitifs était d'aller le plus loin possible et de fonder un village ailleurs. Mais leur chef a rêvé qu'une jeune fille lui tendait un « Oeuf de Dra-

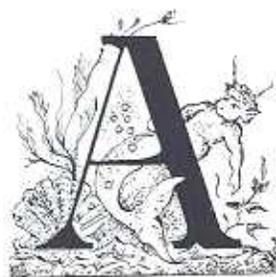
gon », avec lequel il pourrait vaincre le haut-révérant et retrouver son foyer. Et ce rêve a changé leurs projets. Plus question de fuir lâchement : ils veulent trouver l'oeuf, et munis de cette arme, revenir se venger.

Zoologiquement, un « Oeuf de Dragon » ne peut exister ; mais, alchimiquement parlant, c'est le nom qu'on donne à une décoction de certaines herbes rares. Une fois enchantée, la potion a la vertu d'obliger celui qui l'a bue à dire la vérité. Munis de ce renseignement, les voyageurs entreprendront sans doute d'élaborer la potion, puis de revenir au village du vaisseau. Normalement, ils devraient avoir les rebelles pour alliés.

Les voyageurs ont maintenant des atouts dans leur jeu, mais tout va dépendre de leur façon de jouer. Trois grandes voies peuvent être envisagées : soit les voyageurs s'associent au projet du haut-révérant (qui a l'avantage de s'y connaître en navigation), soit ils le supplantent et se substituent à lui, soit ils déchaînent les villageois, furieux d'avoir été dupés si longtemps. Mais si le vaisseau est détruit, ils peuvent dire adieu à leur quête d'archétype... A eux de voir comment tirer le plus habilement les marrons du feu.

Finalement, si tout se passe bien, ils se retrouveront en pleine mer, et, leur archétype remémoré, ils seront prêts à affronter le grand large... C'est sur cette perspective que s'achèvera *A l'Heure du Vaisseau*.

GLUPNO



Au sortir du *gris rêve*, les voyageurs se retrouvent en train de suivre un sentier forestier. C'est le début de l'été et il fait beau. Il doit être l'heure de la Couronne, et des rayons de soleil filtrent entre les frondaisons. Le sentier est tout juste une piste, sinueuse, serpentant au gré du terrain. La forêt bruit normalement, insectes et chants d'oiseaux.

Il arrive souvent que ce soit un incident particulier, un spectacle ou un son, qui rappelle à la réalité ceux qui sont en *gris rêve*, comme une bousculade tire un dormeur de son sommeil. Or, un autre bruit parvient également aux oreilles des voyageurs, sourd et répétitif, à environ un kilomètre en aval du sentier. Et tandis que tout redevient clair autour d'eux, ils

ont l'impression que c'est précisément ce bruit qui vient de les tirer des brumes du *gris rêve*. Et pourtant, il n'a rien que de très courant. OUIE/Srv en Ext à 0 ou Srv en Forêt à +3 peut l'interpréter, et à juste titre, comme le choc de la cognée d'un bûcheron.

LES BUCHERONS

Un kilomètre plus au Sud, le sentier débouche sur une grande clairière triangulaire. La trouée est due au déboisement, comme en témoignent de nombreuses souches fraîchement coupées. Au-delà, c'est la lisière. Et de fait, une demi-douzaine de bûcherons sont en train d'y travailler. Deux d'entre eux sont en train d'abattre un hêtre ; les autres élaguent un arbre déjà tombé. Non loin, sur le sentier, deux troncs complètement dépouillés reposent sur un long chariot bas où

sont attelés une paire de bœufs. Apercevant les voyageurs, les bûcherons cessent le travail et dévisagent les arrivants.

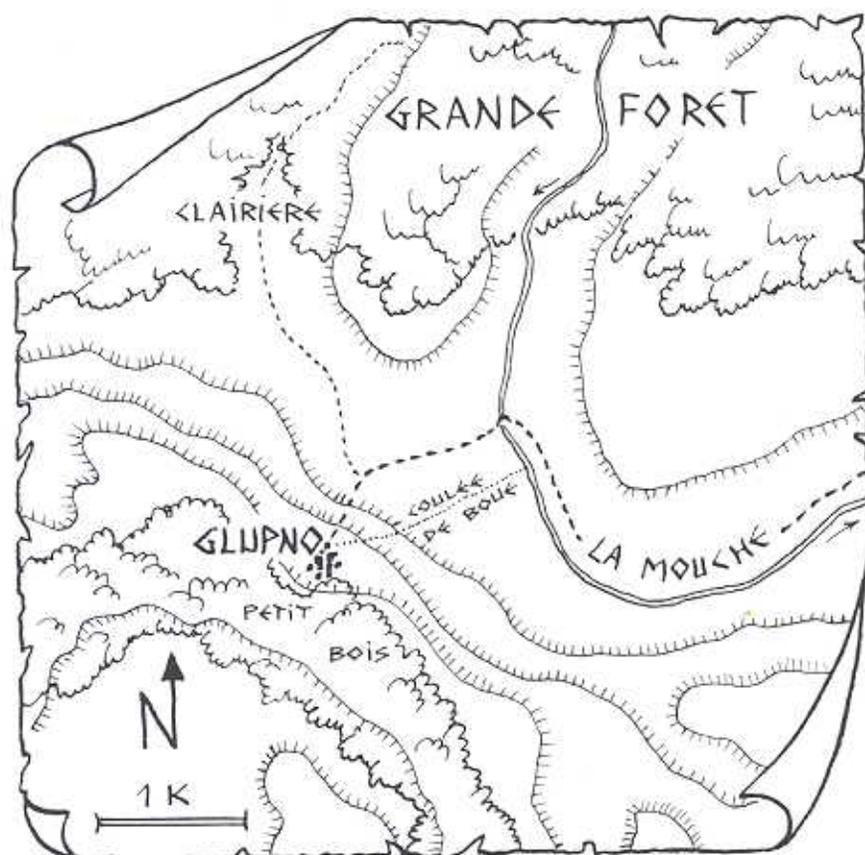
En réponse aux questions des voyageurs sur la région et le lieu où ils se trouvent, leurs souvenirs de *gris rêve* étant des plus vagues en ce qui concerne ces derniers jours, les bûcherons ne feront pas de mystères. Celui qui dirige l'équipe, un dénommé *Tomblast*, colosse pourvu d'une pillosité monstrueuse, leur répondra en substance :

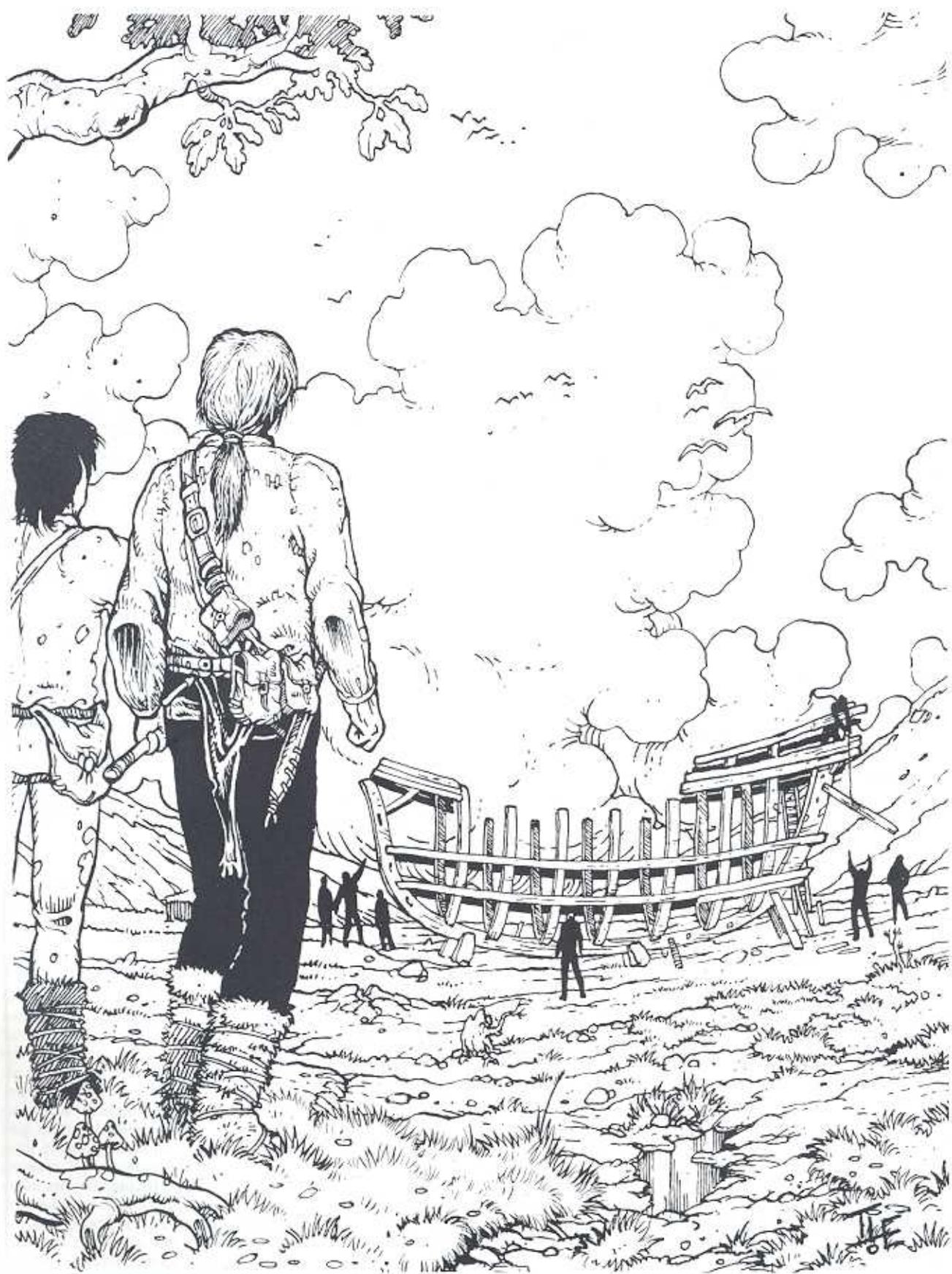
« On est du village de *Glupno*, un peu plus loin sur le coteau... Au Nord, vous devez le savoir si vous en venez, c'est la forêt jusqu'aux montagnes. A l'Ouest, il y a un plateau, mais l'herbe y est pauvre, et il n'y a personne. Au Sud de *Glupno*, c'est pareil. A l'Est, le long de la rivière, il y a d'autres villages. Le plus proche de *Glupno*, c'est *Trudnik*. Mais c'est tous des fous, là-bas ! » Lors, si les voyageurs sont un peu plus curieux et veulent savoir pourquoi on est fou à *Trudnik*, ou à quoi est destiné tout ce bois, *Tomblast* leur répondra : « On leur a proposé de travailler ensemble au vaisseau, mais ils veulent pas ! Ils veulent même pas réserver leur place ! Des irresponsables !... »

Et les voyageurs pourront apprendre que tout le village de *Glupno* travaille actuellement à la construction d'un grand vaisseau sous la direction d'un certain capitaine *Gribkin*. Les bûcherons abattent les arbres nécessaires, la scierie travaille sans relâche pour débiter les planches, la forge pour marteler les clous, les femmes sont employées au filage et tissage des étoffes qui serviront à fabriquer les voiles. Or, le village est loin de tout rivage, la rivière fait 3 mètres de large, il n'y a pas de lac dans les environs, et à la vérité, avant l'arrivée du capitaine *Gribkin*, aucun des villageois n'avaient entendu parler de la mer ailleurs que dans les chansons...

« Mais elle arrive, conclura *Tomblast*. Elle arrive, la mer ! Et il faut faire vite, car les signes se rapprochent !... » Et les voyageurs s'entendront finalement annoncer la nouvelle la plus ahurissante :

« C'est la fin du Troisième Age. Bientôt la mer prendra la place de la terre et inversement. Seuls seront sauvés ceux qui auront su s'embarquer à temps, et c'est





pourquoi nous construisons le Grand Vaisseau du Quatrième Âge... »

Les voyageurs pourront encore apprendre que le capitaine Gribkin n'est pas originaire du village. Il est arrivé il y a un peu plus d'un mois, porteur de la terrible

nouvelle. Au début, personne ne voulait le croire, mais les signes ont commencé à se manifester : une énorme trombe d'eau, surgie du néant à quelques mètres du sol, qui s'est mise à couler pendant des heures. Et cela s'est répété. Maintenant, plus personne ne conserve de doutes.

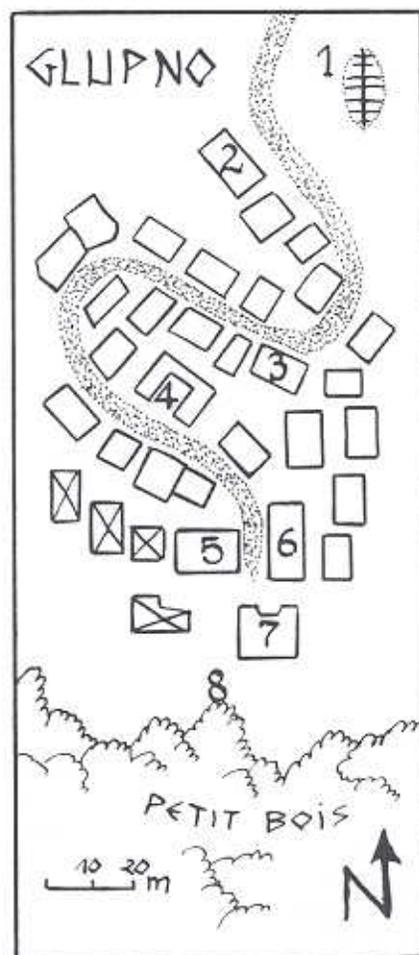
Mais les bûcherons ont du travail et ne peuvent perdre leur temps à bavarder.

Pour de plus amples renseignements, les voyageurs devront s'adresser à *Snarklof*, le maître de la scierie. C'est lui qui dirige les travaux.

LE VILLAGE

Le sentier emprunté par les voyageurs s'élargit jusqu'à devenir un véritable chemin, et Glupno apparaît bientôt, étagé sur le flanc d'un coteau à environ 2 kilomètres au Sud de la forêt. Un embranchement continue vers l'Est et franchit la *Mouche*, une rivière de 3 mètres de large, par un pont de bois.

Ni pauvre ni riche, Glupno serait un village banal sans l'étrange occupation de ses habitants. L'agglomération comporte une trentaine de bâtiments, tous en bois et couverts de chaume, sauf le dernier, tout en haut, qui est en pierre. C'est là que loge Gribkin. Les voyageurs s'y rendront sans doute, et chemin faisant, en remontant la grande rue du village, ils pourront faire connaissance avec les principaux villageois et leurs activités.



1. Le Grand Vaisseau

C'est dans un vaste pré, tout en bas du village, que les villageois construisent le vaisseau. Ils n'en sont encore qu'au tout début : seules l'étrave et les principales nervures de la coque sont en place, maintenues par des cales. L'ouvrage ressemble à une monumentale arête de poisson. Terminé, le bâtiment devrait faire une bonne vingtaine de mètres de long. VUE/Charpenterie à 0 et VUE/Navigation à 0 permettent de voir que le début

TOMBLAST, né à l'heure de la sirène, 32 ans, 1m94, 113 k.

TAILLE	16	VOLONTE	12	VIE	16
APPARENCE	09	INTELLECT	08	ENDURANCE	31
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	11	VITESSE	14
FORCE	16	ELOQUENCE	10	Protection	d2
AGILITE	13	REVE	12	+ dom	+3
DEXTERITE	12	CHANCE	11		
VUE	09	Mêlée	14		
OUIE	08	Tir	10		
ODORAT	12	Lancer	13		
GOUT	10	Dérobée	09		

Corps à corps	niv +4	init 11	+ dom (+3)
Hache 2 mains	niv +6	init 13	+ dom +7
Esquive	niv +4		

Course 3/ Saut +3/ Discrétion -2/ Escalade -1/ Charpenterie +4/ Equitation -1/ Srv Forêt +8/ Botanique -3/ Légendes -6/ Lire & écrire -3.

Note. Quand il travaille, Tomblast est torse nu (protection 0). Il ne revêtira sa cotte de cuir (d2) que s'il prévoit de se battre.

est correct et de supposer que le vaisseau pourrait être terminé pour la fin de l'été, d'ici deux mois. Une demi-douzaine d'hommes sont actuellement à l'ouvrage.

Non loin du chantier, dévalant en plus ou moins droite ligne vers la rivière, on peut remarquer comme un lit de ruisseau à sec, ou le résultat d'une coulée de boue. C'est d'autant plus étrange que cela semble prendre sa source juste à côté du vaisseau. Si les voyageurs interrogent les ouvriers, pour toute réponse ils leur désigneront la scierie.

2. La scierie

C'est un long hangar ouvert où une dizaine d'hommes sont actuellement occupés à scier, recouper, raboter, etc. Tous les outils sont évidemment manuels, il n'y a pas de machines. Les ouvriers sont supervisés par un homme blond, grand et sec, aux yeux gris pâle : Snarklof. Il se dirigera de lui-même vers les voyageurs.

A leurs questions, il confirmera les déclarations des bûcherons en quelques phrases sèches et sans fioritures inutiles. Puis il ajoutera :

SNARKLOF, né à l'heure du Faucon, 32 ans, 1m88, 72 k.

TAILLE	11	VOLONTE	15	VIE	12
APPARENCE	12	INTELLECT	10	ENDURANCE	27
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	08	Protection	d2
AGILITE	14	REVE	10	+ dom	0
DEXTERITE	15	CHANCE	10		
VUE	12	Mêlée	13		
OUIE	15	Tir	13		
ODORAT	09	Lancer	12		
GOUT	06	Dérobée	12		

Epée longue	niv +3	init 09	+ dom +3
Dague	niv +3	init 09	+ dom +1
Corps à corps	niv +1	init 07	+ dom (0)
Esquive	niv +3		

Course +1/ Saut +2/ Discrétion -2/ Escalade 0/ Charpenterie +10/ Equitation +3/ Srv Ext +3/ Légendes -6/ Lire & écrire -1.

Note. Snarklof est un des rares villageois possesseur d'une épée, quoiqu'il ne la porte pas en permanence. Il est par contre toujours armé d'une dague et vêtu de cuir souple.

« Remerciez votre étoile de vous avoir conduits jusqu'ici ! Si vous voulez prendre place à bord du Grand Vaisseau quand le moment sera venu, vous avez le choix : soit participer activement à sa construction, sous mes ordres ; soit réserver une place payante. Dans ce cas, c'est 10 pièces d'argent par personne, plus une pièce de bronze par livre de bagages. Si vous travaillez, vous serez nourris à bord ; sinon, la nourriture sera à votre charge. Mais on pourra vous en vendre. Le capitaine estime que la traversée durera trois mois... »

Il est évident dès le premier abord que Snarklof n'est pas un rigolo et que travailler sous ses ordres ne doit pas être rose tous les jours. Pendant qu'il parle aux voyageurs, aucun ouvrier ne se mêle de la conversation ni n'interrompt son travail. Aux autres questions posées par les voyageurs, il répondra très laconiquement qu'il n'a rien à ajouter, que tous les faits ont été exposés, et que les voyageurs sont libres de survivre ou de périr... S'ils émettent des doutes quant au bien-fondé de toute l'histoire, il répondra simplement, sans se départir de son calme ni de sa froideur, que les signes se sont déjà manifestés trois fois, et il désignera l'étrange coulée de boue séchée. Ce n'est qu'interrogé sur Gribkin qu'il semblera s'émouvoir d'un peu plus de chaleur : « Le capitaine Gribkin est notre sauveur, dira-t-il. Il avait prévu tous les signes, car il sait lire dans les étoiles et pratique la *méditation draconique* qui lui permet d'entendre le murmure des Dragons ! » Mais l'on n'en tirera rien de plus.

A ce point de l'histoire, les voyageurs désireront sans doute avoir un entretien avec le dénommé *capitaine Gribkin*. Snarklof répondra : « Il médite toujours à cette heure-ci et ne doit pas être dérangé. Mais vous pouvez toujours essayer. Il habite dans la maison en pierre tout en haut du village. Les miliciens vous renseignent. » Et sur ces mots, il retournera surveiller ses hommes.

3. La forge

C'est là que travaille *Darkling*, le forgeron, aidé de deux apprentis. Tout comme la scierie a été reconverte en chantier naval, la forge est reconverte en fabrique de clous et autres pièces de métal nécessaires au vaisseau. Sans parler de l'entretien et de la fabrication des outils. *Darkling* est un homme trapu, mais plutôt petit et court sur jambes, brun aux yeux noisette. Contrairement à *Snarklof*, il travaille en sifflotant. Il a l'air jovial et de bonne humeur. Si les voyageurs vont vers lui, il interrompra son travail et bavardera quelques moments. On entendra de sa bouche confirmation de toute l'histoire, ainsi que quelques détails supplémentaires.

Seule la population active du village travaille effectivement au vaisseau, environ soixante personnes, hommes et femmes. Pour les vieillards et les enfants, inaptes au travail, les parents ont dû réserver une place à bord moyennant espèces sonnantes,

DARKLING, né à l'heure des Epées, 35 ans, 1m67, 76 k.

TAILLE	12	VOLONTE	11	VIE	14
APPARENCE	11	INTELLECT	10	ENDURANCE	27
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	14	VITESSE	12
FORCE	14	ELOQUENCE	11	Protection	d2
AGILITE	12	REVE	13	+ dom	+1
DEXTERITE	14	CHANCE	13		
VUE	09	Mêlée	13		
OUIE	07	Tir	11		
ODORAT	06	Lancer	12		
GOUT	10	Dérobée	10		

Epée large	niv +3	init 09	+ dom +4
Masse 1 main	niv +3	init 09	+ dom +3
Dague	niv 0	init 06	+ dom +1
Corps à corps	niv +3	init 09	+ dom (+1)
Esquive	niv +3		

Course +1 / Saut +1 / Discrétion 0 / Escalade 0 / Equitation +3 / Srv Ext +1 / Armurerie +7 / Légendes -6 / Lire & écrire 0.

Note. *Darkling* possède une épée mais ne la porte pas en permanence.

WÉA, née à l'heure du Serpent, 39 ans, 1m77, 63 k.

TAILLE	09	VOLONTE	14	VIE	11
APPARENCE	09	INTELLECT	11	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	08	VITESSE	12
FORCE	11	ELOQUENCE	08	Protection	d2
AGILITE	13	REVE	12	+ dom	0
DEXTERITE	15	CHANCE	09		
VUE	15	Mêlée	12		
OUIE	14	Tir	15		
ODORAT	07	Lancer	13		
GOUT	07	Dérobée	12		

Dague	niv 0	init 06	+ dom +1
Corps à corps	niv 0	init 06	+ dom (0)
Fouet	niv +5	init 11	+ dom (+2)
Esquive	niv +3		

Course 0 / Saut -1 / Discrétion +5 / Escalade -1 / Equitation +5 / Premiers Soins 0 / Srv Ext +3 / Légendes -6 / Lire & écrire -1.

Note. Rappelons que *Fouet* se joue avec *Lancer*. Plutôt que la façon indiquée dans les règles, utiliser le système suivant pour les dommages du fouet. Jouer normalement le jet d'encaissement (à +2 et - protection) et utiliser la table suivante : **01-10** -1d4 END, contusion / **11-15** -1d6 END, contusion / **16-19** -2d6 END, blessure légère / **20+** -3d6 + END, blessure légère. Les possibilités d'être sonné restent normales.

et, et cela n'a pas été sans grincements de dents. *Gribkin* joue maintenant le rôle de chef du village, mais cela ne s'est pas fait non plus tout seul. *Louzeur*, l'ancien chef, était contre lui, épaulé par *Nitrath*, l'hôte de l'ancienne maison des voyageurs, et une dizaine d'autres villageois. *Louzeur* voulait l'expulser du village, qu'il aille raconter ses boniments ailleurs. Mais les signes sont apparus : les trombes d'eau venues de rien. On a frôlé la panique. Les disputes ont dégénéré en

bagarre, puis en bataille rangée. *Nitrath* a été tué par *Bullneck*, qui dirige maintenant les miliciens, et *Louzeur* a été arrêté et jugé.

« Son crime est clair ! a déclaré *Gribkin*. En empêchant la construction du vaisseau, c'est votre mort à tous qu'il souhaite ! Une mort horrible ! Il veut vous voir noyés, le ventre gonflé, les yeux rongés par les bigorneaux et les doigts de pieds dévorés par les crabes !... » Alors

des femmes lui ont jeté des pierres ; puis il a été pendu. Il se balance toujours, à l'orée du bois qui couronne le coteau ; mais les corbeaux se sont bien occupés de lui, et il ne devrait pas tarder à se débrancher tout seul...

Le reste des « mutins », une demi-douzaine, s'est enfui vers Trudnik et on n'en a plus eu de nouvelles. Gribkin s'est installé dans la maison de Louzeur. Ce dernier, veuf, avait deux filles. Gribkin a déclaré qu'elles n'étaient pas responsables du crime de leur père, et elles vivent toujours dans la maison, quoiqu'on ne les

voit jamais. Quant à la maison des voyageurs, Gribkin a déclaré qu'elle ne servirait plus à rien ; et c'est devenu le quartier général de la nouvelle milice. Tous ces événements datent de 10 jours.

4. La filature

La filature est installée dans les granges d'une ferme abandonnée par les « rebelles ». 25 femmes, de 15 à 50 ans, y travaillent de l'aube au crépuscule, sous la férule de la responsable : maîtresse Wéa. C'est une femme d'environ 40 ans, grande et maigre, aux cheveux châtain

clair et aux yeux sombres, vêtue et bottée comme un homme. Elle porte une dague à la ceinture, et un long fouet de cuir ne quitte jamais sa main. Certaines ouvrières, parmi les plus jeunes, travaillent en sanglotant. La filature comprend deux sections : le tissage proprement dit, et la fabrication des cordages. Dans la cour entre les deux granges, une femme d'une trentaine d'années est agenouillée en plein soleil, les poignets liés à un court poteau. Elle ne porte que sa jupe et son dos nu est tout zébré de marques rouges.

Interrogée, maîtresse Wéa sera encore moins loquace que Snarkof et ne fera que répéter ce que les voyageurs connaissent déjà. En ce qui concerne la « punie », une dénommée *Alcéïade*, c'est la deuxième fois qu'elle casse une navette !

BULLNECK, né à l'heure du Poisson Acrobate, 31 ans, 1m73, 77 k.

TAILLE	12	VOLONTE	10	VIE	13
APPARENCE	10	INTELLECT	06	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	07	VITESSE	14
FORCE	14	ELOQUENCE	10	Protection	d4
AGILITE	14	REVE	08	+ dom	+1
DEXTERITE	12	CHANCE	11		
VUE	11	Mêlée	14		
OUIE	10	Tir	11		
ODORAT	13	Lancer	12		
GOUT	12	Dérobée	11		

Epée bâtarde	niv +5	init 12	+ dom +5
Lance 1 main	niv +4	init 11	+ dom +3
Fléau	niv +3	init 10	+ dom +3
Dague	niv +3	init 10	+ dom +2
Corps à corps	niv +4	init 11	+ dom (+1)
Bouclier	niv +5		
Esquive	niv +4		(-1 malus armure)

Course +3/ Saut +3/ Discrétion +3/ Escalade +1/ Equitation +4/ Srv Ext +3/ Légendes -9/ Lire & écrire -6.

Note. Bullneck est toujours armé de son épée et d'un bouclier moyen. Bien qu'il connaisse la lance et le fléau, ce ne sont pas ses armes de combat.

MILICIENS

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

Corps à corps	niv +3	init 09	+ dom (+1)
Lance 1 main	niv +4	init 10	+ dom +3
Fléau	niv +2	init 08	+ dom +3
Bouclier	niv +4		
Esquive	niv +4		(-1 malus armure)

Course 2/ Saut -2/ Discrétion 0/ Escalade 0.

Note. Ces caractéristiques moyennes correspondent aux 8 miliciens.

5. La milice

Sa maison ayant été incendiée lors de l'émeute, Bullneck s'est installé à demeure dans l'ancienne maison des voyageurs. C'est un homme de taille moyenne, à la tête complètement rasée, barbe et cheveux. Mentalement, c'est un paranoïaque sujet à des colères subites. Quand il ne comprend pas, ou ne comprend plus, il frappe. Il ne reçoit d'ordres que de Gribkin. Ce dernier a expliqué que lorsque les signes ne feraient plus aucun doute pour les autres villages, le vaisseau exciterait les convoitises et qu'il faudrait le défendre. Alors il entraîne la milice d'une main de fer, secrètement rongé par l'angoisse que le vaisseau ne soit pas prêt à temps.

La milice ne comprend que 8 hommes fixes ; mais les ouvriers sont entraînés une heure par jour à utiliser leurs outils comme des armes. Les miliciens sont vêtus de cuir rigide, armés de lances à une main, de courts fléaux et de boucliers.

Hors des entraînements, deux d'entre eux patrouillent dans le village, deux restent au quartier général et surveillent le magasin, deux stationnent devant la maison de Gribkin, et les deux derniers dans le hall de la maison. Bullneck peut se trouver n'importe où, au choix du Gardien des Rêves.

6. Le magasin

C'est une grange soigneusement close et toujours surveillée par les miliciens. Sur l'ordre de Gribkin, toutes les réserves de grain, de vin et de salaisons y ont été rassemblées. Elles serviront à approvisionner le vaisseau, et nul n'a le droit d'y toucher dans l'intervalle, sous peine de mort.

7. La maison de Gribkin

C'est une belle maison de pierre blanche, d'un seul étage, située tout en haut du village. Gribkin se l'est appropriée après la défaite de Louzeur. De même que son actuel occupant, la maison sera décrite plus en détail au chapitre suivant.

8. Le pendu

Le sommet du coteau est couronné d'un petit bois de châtaigniers. C'est là, pendu

à la maîtresse branche d'un arbre de lisière, que se balance Louzeur. Comme il est juste dans l'axe de la grande rue, on peut l'apercevoir de n'importe quel point du village.

Les maisons marquées d'une croix ne sont plus que des fondations jonchées de poutres calcinées. Elles furent incendiées lors de l'émeute qui aboutit à la défaite de Louzeur.

VILLAGEOIS COMBATTANTS

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

Corps à corps	niv + 2	init 07	+ dom (+ 1)
Hache 2 mains	niv + 3	init 08	+ dom + 3
Barre de fer	niv + 2	init 07	+ dom + 2
Esquive	niv + 3		

Course 0/ Saut -2/ Discrétion -2/ Escalade -2.

Note. Ces caractéristiques moyennes sont valables pour les 5 bûcherons de Tomblast, qui utilisent la *hache*; et pour 6 des charpentiers de Snarklof, les seuls qui acceptent de se mêler à un combat, et qui manient la *barre de fer*.

COURS APRES LA MOUCHE

Dans ce village besogneux où tout le monde travaille au vaisseau, seuls quelques vieillards et les très jeunes enfants sont oisifs. Ces derniers, à peu près libres de toute surveillance, vont et viennent à leur guise, jouant à toutes sortes de jeux : chat, cache-cache, etc.

A un moment (à choisir par le Gardien des rêves), les voyageurs pourront entendre trois petites filles, en train de sautiller sur une espèce de marelle, chanter la comptine suivante :

*Cours ! cours après la Mouche !
De l'autre côté du ciel,
Là où l'eau de sa bouche
Attrape un goût de sel !...*

Le Gardien des rêves est invité à glisser ce fait divers parmi d'autres descriptions et sans trop s'y apesantir. Logiquement, à ce stade de l'histoire, les voyageurs ne devraient y prêter que peu d'attention. Mais le lendemain, quand ils auront fait leur rêve souvenir et qu'ils ré-entendront les enfants chanter ce poème, un certain déclic — espérons-le — devrait alors se produire.

LE CAPITAINE



Gribkin est effectivement un ancien capitaine de vaisseau, doublé d'un haut-révant, médiocre mais vicieux. La mésaventure qui lui est arrivée, banale

pour nombre de voyageurs, l'a particulièrement vexé, et il a décidé d'y remédier à sa façon. Cela tient en peu de mots.

Alors que son bateau mouillait dans l'anse d'une île inconnue et que, descendu à terre, il explorait le territoire, il se retrouva brusquement ailleurs... En tant que navigateur et haut-révant, il n'ignorait pas que les trois quarts des déchirures du rêve sont situées en mer, ou donnent sur la mer. C'est ce qui produit les courants, si utiles aux déplacements. Après

avoir évité des centaines de déchirures marines, il enragea de s'être laissé avoir par une déchirure terrestre. Qui plus est, comme il s'en convainquit au premier village rencontré, le pays où il se retrouvait maintenant était si éloigné des côtes que la plupart des habitants ne connaissaient la mer que comme une légende.

UNE IDÉE TORDUE

Que faire pour retrouver la mer et récupérer un bateau ?... Marcher des centaines de kilomètres, peiner en route pour assurer sa subsistance ? Non, c'est bon pour les voyageurs ! Gribkin avait une meilleure opinion de lui-même. C'est en arrivant à Glupno, village d'excellents charpentiers, qu'il eut son idée. Une idée tor-

due, il en convint lui-même, mais une idée valable, se persuada-t-il encore plus. Il allait se faire construire un nouveau bateau par ces braves gens, sélectionner les plus doués comme équipage, et quand tout serait au point, il monterait à bord et tenterait d'accomplir une magie impossible : un rituel d'enchantement sur un bout de cordage, par exemple. Le résultat serait de créer une nouvelle déchirure du rêve.

Une chance sur deux ; la déchirure pourrait être jaune, déchirure d'arrivée. En espérant qu'il n'en sorte rien de trop mauvais, il n'y aurait qu'à réitérer jusqu'à ce que cela soit mauve. Et alors, tonnerre de dragon ! vu la proportion de déchirures marines, ce serait vraiment un hasard malheureux s'il ne se retrouvait pas transporté en pleine mer avec son bateau !... Aussitôt dit, aussitôt fait. Et le

Gardien des Rêves a déjà compris comment il s'y est pris pour embobiner les villageois crédules et se débarrasser des plus lucides.

Quoique gros et laid, Gribkin ne manque ni d'éloquence ni de charisme. Il a commencé par se prétendre astrologue et exposé ses craintes sur la prétendue fin du Troisième Age, mais sans suggérer de solution dès l'abord, faisant mine d'être complètement dépassé par ces événements en puissance. Et petit à petit, en le dirigeant habilement, il a amené le maître charpentier, Snarklof, à avancer lui-même l'idée d'un bateau, comme si elle était sienne. Le plus dur était fait. Continuant de jouer le jeu, Gribkin a émis des doutes. Un tel bateau pourrait-il être construit à Glupno ? Aurait-on seulement le temps ? Snarklof, que « sa propre idée » séduisait décidément, a répondu que, pour peu qu'on lui en fournisse les plans, il s'affirmait capable de construire n'importe quoi.

Il ne restait plus qu'à ferter correctement le poisson. Quelques zones de transmutation d'air en eau créèrent un mini-déluge avant d'aller grossir le cours de la Mouche. Et ce fut la consternation générale.

« Eh bien, dit Gribkin, il se trouve que j'ai moi-même été navigateur autrefois et que je pourrais peut-être vous dessiner les plans d'un vaisseau, mais est-ce bien raisonnable ? »

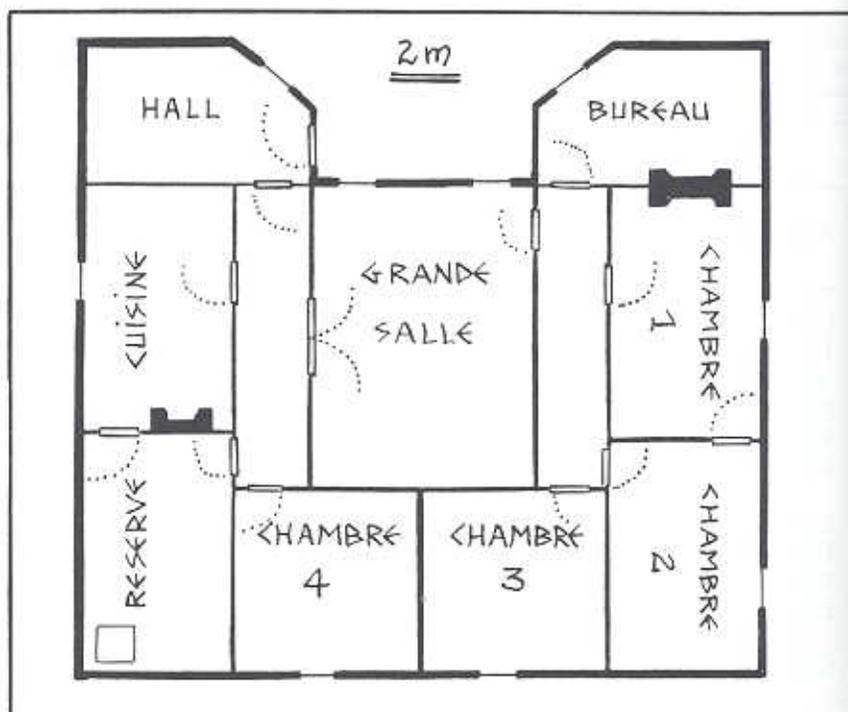
— C'est ça ou mourir, capitaine ! hurla alors Bullneck, complètement paniqué à l'idée d'aller affronter les poissons dans leur élément.

— On peut toujours essayer », murmura Snarklof que l'idée d'être sauveur en second séduisait de plus en plus. Et ce fut fait.

Gribkin prit alors le commandement, répartissant les tâches, commençant même à punir les indolents, au grand déplaisir de Louzeur de se voir ainsi supplanté. Il y eut encore des discussions ; puis, dix jours avant l'arrivée des voyageurs, cette fameuse émeute où la question du commandement fut définitivement réglée. Et on en est là...

LA GRANDE MAISON

Dominant le village, c'est une belle maison de pierre blanche, d'un seul niveau, couverte de tuiles beiges. Entre les deux avancées du hall et du bureau, des roses et des glaïeuls s'épanouissent dans un jardin. Une allée de gravier ratissé mène à la porte d'entrée. Intérieurement, toutes les salles sont dallées de grès brun ; les murs sont blanchis à la chaux ; et les plafonds ont des poutres peintes. Les fenêtres ont des petits carreaux de verre légèrement ambré et des volets intérieurs.



TIMEO, né à l'heure du Poisson Acrobate, 35 ans, 1m72, 71 k.

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

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

Course -2/ Discrétion -2/ Srv Ext -1.

DONNA, née à l'heure de la Couronne, 32 ans, 1m59, 66 k.

TAILLE	10	VOLONTE	10	VIE	11
APPARENCE	11	INTELLECT	08	ENDURANCE	22
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	VITESSE	12
FORCE	08	ELOQUENCE	09	Protection	0
AGILITE	08	REVE	11	+ dom	0
DEXTERITE	13	CHANCE	12		
VUE	11	Mêlée	08		
OUIE	10	Tir	12		
ODORAT	12	Lancer	10		
GOUT	13	Dérobée	09		

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

Discrétion -1/ Commerce 0/ Cuisine +7/ Premiers soins +3/ Srv Ext -1.

Hall. La porte d'entrée, de bois massif et ferré, n'a pas de serrure. Elle ne se verrouille qu'intérieurement, par deux solides loquets. Pièce d'accueil, le hall est à peu près dépourvu de meubles : une grande vasque de terre vernissée avec des capucines, deux tabourets et un banc de bois sculpté. Deux miliciens y stationnent ordinairement, prêts à répondre au moindre besoin.

Cuisine. Pièce munie d'un âtre, on y trouve le fournement habituel, et c'est là que les deux serviteurs se tiennent le plus souvent, *Timéo* et *Donna*. Ce ne sont pas les serviteurs originels de la maison, ces derniers, fidèles à Louzeur, ayant fui au nombre des rebelles. C'est un couple dont la maison a été incendiée. Ils ont tous les deux une quarantaine d'années. Timéo est reconnaissant à Gribkin de lui avoir donné cette place de confiance et considère son nouveau maître avec vénération. L'opinion de Donna est plus réservée. Elle désapprouve la façon dont Gribkin se comporte avec les filles de Louzeur. Mais cela ne l'empêche pas de mettre un point d'honneur à ce que sa cuisine soit irréprochable.

Réserve. Pièce fermée à clé (difficulté -3), on y trouve nourriture et fournitures usuelles à l'entretien d'une maison. Une trappe dans le plafond, accessible par une échelle, donne accès aux combles. Ces dernières, très basses (1m20 sous la faîtière), ne contiennent que poussière. La maison n'a pas de cave.

Bureau. Egalement fermé à clé (-3), le bureau de Louzeur est devenu celui de Gribkin. Équipé d'un âtre, meublé d'un beau tapis de laine, d'une large table, d'une chaise capitonnée à accoudoirs, de deux coffres et de diverses vasques de fleurs, c'est une pièce confortable. La table supporte tout ce qu'il faut pour écrire. L'un des coffres, non verrouillé, contient une réserve de parchemins vierges, plumes, chandelles, etc. ; le second (verrouillé -3) contient les archives de Louzeur sur la marche du village, et par-dessus, plusieurs rouleaux de la plume de Gribkin ; plans détaillés du futur vaisseau, liste de matériel à fabriquer et à embarquer, ainsi que deux parchemins draconiques.

Un examen des plans et listes suivis d'un jet d'INTELLECT/Lire & Ecrite à 0 puis d'un jet d'INTELLECT/Navigation à +3, pourra convaincre que Gribkin s'y connaît réellement en navigation et que si son vaisseau est bien construit selon ses prévisions, il sera tout à fait fonctionnel.

Les parchemins draconiques sont deux parchemins de recherche. La première a abouti et contient la formule de *Transmutation Élémentale d'Eau en Air*, difficulté de lecture -6, malus général à l'utilisation -5 %. La seconde n'aboutit à rien par aucune voie. Eventuellement, si lue par Hypnos avec une difficulté -7, elle peut laisser entrevoir la recherche inaboutie d'une invocation, mais sans autre précision.

NORAMI, née à l'heure de la Lyre, 15 ans, 1m60, 58 k.

TAILLE	08	VOLONTE	10	VIE	10
APPARENCE	13	INTELLECT	08	ENDURANCE	20
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	VITESSE	12
FORCE	06	ELOQUENCE	12	Protection	0
AGILITE	11	REVE	12	+ dom	-1
DEXTERITE	10	CHANCE	10		
VUE	10	Mêlée	08		
OUIE	11	Tir	10		
ODORAT	09	Lancer	08		
GOUT	08	Dérobée	12		

Corps à corps niv -4 init 0 + dom (-1)
Esquive niv -2

Course -2/ Saut -3/ Discrétion -2.

BEHAITE, née à l'heure des Epées, 13 ans, 1m48, 32 k.

TAILLE	06	VOLONTE	09	VIE	09
APPARENCE	12	INTELLECT	09	ENDURANCE	18
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	11	VITESSE	12
FORCE	04	ELOQUENCE	11	Protection	0
AGILITE	08	REVE	12	+ dom	-2
DEXTERITE	09	CHANCE	10		
VUE	10	Mêlée	06		
OUIE	10	Tir	09		
ODORAT	10	Lancer	06		
GOUT	09	Dérobée	11		

Esquive niv -2

Course -3/ Discrétion -2.

Chambre 1. C'est la chambre de Gribkin, toujours verrouillée (-3). Comme la précédente, elle est chauffée et confortablement meublée : table, chaises, grand lit à baldaquin, deux coffres non verrouillés contenant l'un de la lingerie (serviettes, draps, etc.), l'autre des vêtements de bonne qualité pouvant convenir à un personnage pas très grand et plutôt gros. Sous l'oreiller du lit, une cassette de fer (verrouillée -6) contient le trésor de Gribkin : 11 pièces d'or, 32 d'argent, ainsi que deux bagues en or respectivement incrustées d'un saphir (taille 5 / pureté 4) et d'un rubis (taille 6 / pureté 6). La première bague peut être évaluée 3 PO et la seconde à 5 PO. Le trésor ne provient pas uniquement de la « vente des places », mais pour une bonne part des économies du défunt Louzeur.

Chambre 2. C'est là que dorment *Béhaite* et *Norami*, les filles de Louzeur, ou qu'elles sont enfermées quand Gribkin n'a plus besoin d'elles. Toutes les deux sont très jeunes, encore adolescentes. Béhaite a 13 ans et Norami 15. Elles ont de longs cheveux châtain, ordinairement nattés, des yeux bleus, et sont plutôt jolies. Béhaite est mince, presque mai-

gre ; et Norami, plus mûre, possède déjà tout des rondeurs féminines. Depuis la prise de pouvoir de Gribkin, leur vie est complètement bouleversée. Elles vivent dans l'angoisse, la terreur de déplaire à Gribkin et d'être battues. La dernière fois qu'elles ont quitté la maison, ce fut pour assister à l'exécution de leur père.

Depuis, elles sont cloîtrées dans leur chambre, sauf quelques heures par jour où elles doivent tenir compagnie à Gribkin dans la grande salle, vêtues d'une simple chemise légère, et obéir à ses moindres désirs. Ce dernier adore être caressé par leurs petites mains fraîches.

Leur chambre est bien meublée, mais ne contient plus aucune valeur : un double lit à étage, deux chaises, un tapis, une coiffeuse avec miroir de verre et vasque pour contenir de l'eau, objets de toilette, ainsi qu'un coffre à linge et un autre de vêtements. La porte donnant dans la chambre de Gribkin est toujours verrouillée. Le volet intérieur est toujours fermé, condamné par des clous.

Chambres 3 et 4. Jamais verrouillées. La chambre 3 est celle de Timéo et



Donna. Ordinaire, elle ne contient aucune valeur. La chambre 4 est meublée, mais vide d'occupants.

Grande salle. Vaste et claire, la pièce est meublée de plusieurs tapis, d'une grande table entourée de sièges sculptés, et de plusieurs coffres de linge et de vaisselle. C'est là, près d'une des fenêtres, que se tient ordinairement Gribkin quand il n'inspecte pas les divers travaux ou n'écrit pas dans son bureau. Aucune des portes de cette salle n'est jamais verrouillée.

Les clés. Timéo porte sur lui la clé de la réserve ainsi que celle de la chambre des filles (la porte donnant sur le couloir, uniquement). Toutes les autres clés de porte ou de coffre sont en permanence sur Gribkin.

GRIBKIN

C'est un homme de 50 ans, petit et gros. Ses yeux bleus sont enfoncés entre les triples plis de ses paupières et ses bajoues grasses ; il a la bouche à la fois sensuelle et torve, avec la lèvre inférieure légèrement pendante ; et quelques touffes de poils blond-roux perpétuellement collés de sueur en guise de cheveux et de barbe. Il affecte des manières simples et modestes, et parle toujours d'une voix très douce. Personne de l'a jamais vu s'emporter. Mais quand il donne un ordre, quoique sa voix reste posée, l'éclat de ses petits yeux interdit toute contradic-

tion. Quand il doit punir, sa voix devient encore plus douce, et il semble accablé, presque au bord des larmes, comme si toute la responsabilité qui lui incombe maintenant était un fardeau trop lourd pour un homme simple et bon comme lui. En réalité, c'est un fieffé comédien, égoïste, sensuel et rusé.

Peu intellectuel, c'est en revanche un haut-révant peineux. Il ne connaît que peu de formules et n'utilise la magie qu'avec parcimonie. Récemment, il s'est forcé à rechercher la formule d'*Eau en Air*, pour le cas où il faudrait écopet rapidement après le franchissement de la déchirure. Il s'est également mis à la recherche d'une invocation de matelots expérimentés, mais sans succès ; et il a virtuellement abandonné.

Actuellement, il passe ses matinées à inspecter les travaux et ses après-midi à pratiquer sa « méditation draconique », activité qui ne doit être perturbée sous aucun prétexte. En début de soirée, il reçoit les principaux responsables (Tomblast, Snarklof, Darkling, Wéa et Bullneck) et leur communique les résultats de sa méditation. Certaines fois, il semble confiant et prévoit un nouveau délai avant le déluge ; d'autres fois, il serre les mains de tout le monde en pleurant, puis ravalant ses larmes, il bégaye : « Excusez-moi, mais j'ai senti l'imminence d'un nouveau signe... »

Ce n'est bien sûr que comédie. En réalité, sa « méditation » consiste à s'empiffrer de pâtisseries cuisinées par Donna et à lutiner Béhaite et Norami.

GRIBKIN, né à l'heure du Vaisseau, 50 ans, 1m60, 90 k, ambidextre.

TAILLE	13	VOLONTE	13	VIE	14
APPARENCE	07	INTELLECT	13	ENDURANCE	27
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	12	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	13	Protection	0
AGILITE	09	REVE	13	+ dom	+ 1
DEXTERITE	12	CHANCE	12		
VUE	14	Mêlée	10		
OUIE	10	Tir	13		
ODORAT	13	Lancer	12		
GOUT	14	Dérobée	08		

Dague mêlée	niv + 3	init 08	+ dom + 2
Corps à corps	niv + 3	init 08	+ dom (+ 1)
Dague de jet	niv + 8	init 14	+ dom + 1
Esquive	niv + 3		

Course 0/ Saut 0/ Discrétion 0/ Escalade 0/ Charpenterie + 8/ Comédie + 8/ Commerce + 6/ Equitation + 3/ Srv Cité + 5/ Srv Ext + 3/ Natation 0/ Navigation + 10/ Astrologie + 6/ Botanique 0/ Chirurgie 0/ Légendes + 5/ Lire & écrire + 3/ **Oniros + 3/ Hypnos + 3.**

O/ BARQUE DE REVE (Lac) R-8 rl +	+ 05 % en C12
O/ AIR EN EAU (Cité) R-8 r6	+ 30 % en F11
O/ EAU EN AIR (Désert) R-4 r2	- 5 % général
O/ BOIS EN FEU (Désert) R-4 r2	+ 20 % en C12
O/H DECALAGE TEMPOREL (Désolation) R-7 r3 +	+ 40 % en D11
OH/ NON-AGRESSIVITE (Sanctuaire) R-6 r6	+ 60 % en D14
H/ GUERRIER SORDE (D13) R-7 r8	+ 05 % en D13

Demi-rêve : Plaines de Xnez E13

En réserve :

- H Décalage Temporel + 4 (12 r), Vaisseau, en D11
- H Non-Agressivité, Couronne, en D14
- H Guerrier Sorde, en D13

Note. Gribkin est usuellement vêtu de bottes, de chausse moulantes de drap gris et d'une ample tunique de lin bleu clair. A sa ceinture pendent ses clés. Il ne semble pas armé. En réalité, il garde une excellente dague de jet dans chacune de ses bottes. En cas de problème, le Décalage Temporel lui est destiné ; et le Non-Agressivité est prévu pour l'heure de naissance de Darkling, dont il se méfie.

L'ENTREVUE

A moins de forcer l'entrée, ce n'est pas avant le début de l'heure de la Lyre que les voyageurs pourront rencontrer Gribkin. En attendant, avec un jet d'ÉLOQUENCE/Discours à 0, le mieux qu'ils pourront obtenir sera de patienter dans le hall. À défaut, les gardes de l'extérieur ne les laisseront même pas entrer. Dans tous les cas, la réponse sera la même : « Le capitaine est en méditation draconique et ne doit pas être dérangé. » Et il est évident qu'au moindre coup de force, les choses se gâteront aussitôt.

« Méditation draconique » est une expression que les villageois répètent après Gribkin sans trop savoir ce que cela veut dire, sinon que c'est grâce à cela qu'il peut pressentir l'imminence des signes. De mémoire d'homme, il n'y a jamais eu de haut-révant à Glupno, et bien que le terme soit connu, les villageois n'en savent pas très bien non plus la signification. (Pour nombre d'entre eux, « haut-révant » signifie « qui rêve tout haut », autrement dit, « qui parle en dormant ». Selon cette acception, il y a peut-être une bonne douzaine de haut-révants à Glupno.)

Gribkin recevra les voyageurs dans la grande salle, seul (les gamines ayant préalablement été congédiées). Avec un art consommé, il leur expliquera la soi-disant situation, jouant le rôle du pauvre homme débordé qui tente de mettre ses quelques talents au service du bien général. Il ne se présentera que comme astrologue. Si un voyageur lui demande s'il est haut-révant, il chuchotera d'une voix douce : « Peut-être... Je ferme les yeux, j'ouvre mon esprit et mon cœur, et il me semble entendre murmurer des voix... Des images de l'avenir m'apparaissent parfois... Peut-être est-ce cela le haut-réve, je me le suis souvent demandé... » Bref, il se fichera parfaitement de leur tête.

En substance, après leur avoir exposé les faits « officiels », il leur fera la même proposition : travailler ou réserver leur place en payant. S'ils veulent passer la nuit à Glupno, on pourra les loger dans une grange moyennant 3 PB par personne. S'ils ont faim, ils pourront partager l'ordinaire des miliciens dans l'ex-maison des voyageurs, pour encore 3 PB par personne. (Tout cela est excessivement cher !)

De fait, les voyageurs sont absolument libres. Aucune des deux alternatives, payer ou travailler, n'est obligatoire. Ils peuvent fort bien continuer leur route et « laisser ces fous à leurs délires » ; personne ne les contraindra à quoi que ce soit. Mais ils sentiront probablement qu'il y a quelque chose d'anormal dans l'histoire. Sans parler des injustices flagrantes : le labeur forcé, l'argent extorqué pour embarquer les vieillards et les enfants, les ouvrières fouettées ; et pourquoi ne voit-on jamais les filles de Lou-

zeur si elles sont toujours en vie et si Gribkin leur a « pardonné » ?... Dès lors, il n'est pas impossible qu'ils veuillent mettre leur grain de sel (et de sable) dans la mécanique. Ils en sont tout aussi libres, mais ils ont intérêt à jouer fin.

Tout dépendant d'eux, il est impossible de prévoir la trame des futurs événements. Le scénario ne peut que décrire la situation actuelle, au Gardien des Rêves d'en extrapoler les réactions.

D'une manière générale, Glupno vit dans la peur et l'angoisse. Pour les mieux lotis, les chefs, c'est la peur de ne pas terminer le vaisseau à temps. Pour les autres, c'est la même crainte, doublée de celle des privations et des punitions incessantes. Il est évident que si le pot aux roses était découvert, ils seraient soulagés. Mais pour cela, il faudrait une *preuve*. Et aussi éloquents soient-ils, la parole des voyageurs contre celle de Gribkin ne vaudra rien. La seule preuve possible, c'est Gribkin lui-même qui peut la donner, *en se désavouant*.

Par ailleurs, il y a trois personnes qui sont extrêmement satisfaites de leur nouveau rôle. Ce sont Snarklof, Wéa et Bullneck. Chacun dans leur sphère, ils agissent en maîtres absolus, et n'ont aucune envie que les choses changent. Tomblast et Darkling sont différents. Darkling, le plus perspicace, a depuis longtemps subodoré un coup fourré, mais il est curieux de voir jusqu'où les choses pourront aller. Éventuellement, un bon début de preuve, et surtout un plan *constructif*, pourrait le convaincre d'aider les voyageurs à renverser la vapeur. Dans ce cas, il en parlerait à Tomblast (son ami de longue date) et celui-ci marcherait avec lui, apportant le soutien de ses bûcherons. Tomblast, le plus neutre des deux, ne peut être convaincu que par Darkling, pas directement.

Dans tous les cas, la conspiration doit être maintenue secrète jusqu'au moment final. Au moindre soupçon, Gribkin, Snarklof, Wéa ou Bullneck réagiront féroce-ment. Si les voyageurs ne sont pas tués dans un combat, ils seront arrêtés, puis après un jugement sommaire, pendus en compagnie de Louzeur. Une fin de scénario plutôt misérable...

LE REVE

Mais le lendemain matin, qu'ils soient encore à Glupno ou aient repris la route, les voyageurs vont se réveiller avec le souvenir d'un rêve étrange et marquant. Dans ce rêve, chacun s'est retrouvé à bord d'un vaisseau, à peu près des mêmes dimensions que celui qui se construit à Glupno, un vaisseau ponté, avec châteaux à l'arrière et à l'avant, pourvu d'un équipage nombreux, et gréé de grandes voiles triangulaires et carrées. Et ce vaisseau navigait, sur une mer sans limite. Aussi loin que portât la vue du rêveur, et sur les 360 degrés de l'horizon : la mer, rien que la mer, une infinité de vagues moutonnantes.

Et au réveil, une certitude profonde naîtra en chacun des rêveurs, que ce rêve était en fait un *souvenir*, l'écho d'une « vie » antérieure. Et chacun pourra se demander : « Mais qui étais-je, dans ce rêve antérieur ? Pourquoi étais-je à bord d'un bateau, étais-je alors marin, moi qui présentement n'ai jamais vu la mer ?... » Et une autre certitude naîtra alors dans le cœur de chacun, que s'ils pouvaient maintenant, dans ce rêve-ci, *réellement* se retrouver à bord d'un grand vaisseau ponté, avec la mer à perte de vue tout autour, ils pourraient reprendre leur rêve interrompu et se souvenir de cette incarnation passée. Nul doute alors qu'ils pourraient re-bénéficier d'une ancienne expérience. Et chacun se sentira empli de l'importance de cette *quête personnelle*.

Les voyageurs ont trois mois pour réaliser cette quête. Ensuite, l'importance du rêve s'estompera. S'ils y parviennent, ils se souviendront qu'ils ont effectivement été marins, ou marchands au long cours, ou corsaires... En termes de jeu, chacun pourra augmenter directement sa compétence *Navigation* jusqu'au niveau de son archétype. Si par exemple un personnage a actuellement -11 en *Navigation*, mais que son archétype indique +5, il passe à +5. Tous passeront donc au minimum à zéro, de quoi pouvoir continuer en de meilleures conditions les aventures maritimes. Si un personnage est déjà au niveau de son archétype (ou l'a dépassé), il gagne à la place son niveau archétypique de *Charpenterie*. Naturellement, le Gardien des Rêves ne devra révéler cela qu'à la fin.

Après le rêve, les voyageurs se poseront sans doute des questions. Gribkin aurait-il raison ? Avons-nous une chance de voir la mer en prenant place à bord du Grand Vaisseau du Quatrième Âge ? Ou ne ferions-nous pas mieux de suivre la rivière, dont tôt ou tard, d'affluent en affluent, les eaux devraient normalement rejoindre la mer ?...

Comme pour corroborer cette seconde hypothèse, la comptine parviendra à nouveau à leurs oreilles, chantonnée par des enfants ; et cette fois, l'analogie devrait les faire tiquer.

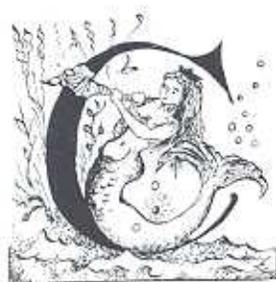
*Cours ! cours après la Mouche !
De l'autre côté du ciel,
Là où l'eau de sa bouche
Attrape un goût de sel !...*

De l'autre côté du ciel, c'est-à-dire loin au delà de l'horizon, Là où l'eau de sa bouche attrape un goût de sel, c'est-à-dire à l'embouchure, où les eaux se confondent avec celles, salées, de la mer.

Naturellement, il faut pour cela qu'ils sachent que la rivière s'appelle la Mouche. Si, la veille, ils ne songent pas directement à s'en enquêter, c'est au Gardien des rêves de glisser ce renseignement, banal, dans la conversation d'un des villageois.

Dès lors, motivés par leur rêve-souvenir et (peut-être) influencés par la comptine, les voyageurs devraient quitter Glupno et suivre la rivière.

LA MOUCHE



Le chapitre suppose que les voyageurs descendent le cours de la Mouche dans l'espoir de se rapprocher de la mer. S'ils veulent suivre une autre direction, le

Gardien des Rêves devra improviser. Mais il est probable qu'ils suivent d'eux-mêmes ce chemin-là, d'autant plus que la seule route qui part de Glupno suit la rivière, et qu'en dehors de la vallée, les collines sont plutôt inhospitalières.

LA REGION

Au Sud de la Grande Forêt s'étend un vaste plateau bosselé de collines, à la terre crayeuse, mal irriguée et peu fertile, sauf le long de la vallée de la Mouche. Plus on va vers le Sud et l'Est, plus le relief s'accroît, les collines devenant de véritables petites montagnes.

A 20 kilomètres à l'Est de Glupno, la route commence à s'éloigner du bord de la rivière. A cet endroit, le sol devient marécageux, et la Mouche se sépare en deux bras, l'Eyle et l'Apate, bientôt dissi-

mulés par des rangées d'arbres. Six kilomètres plus loin, on arrive à Trudnik, sur le bras Nord. La route ne va pas plus loin. Plus à l'Est, de véritables marais, glauques et brumeux, s'étendent à perte de vue : les Sépulcreux.

A Trudnik, un gué permet de traverser le cours peu profond de l'Eyle, et la route rejoint bientôt Ussiel, 3 kilomètres plus loin, sur la rive Sud de l'Apate. La zone comprise entre les deux bras, à l'Ouest des Sépulcreux, est appelée les Ecrevards par les habitants des villages. C'est un patchwork de tourbières, d'îlots de sable, de fondrières et de mares stagnantes. En été, il s'en dégage une odeur de putréfaction assez prenante. Les Ecrevards doivent en effet leur nom à ce que les habitants d'Ussiel et de Trudnik vont y abandonner leurs charognes, et à ce que les écrevisses, dont c'est la principale nourriture, abondent dans les trous d'eau.

Les dépouilles des Humains ont droit à un sort plus digne, quoique assez voisin. Revêtu de ses plus beaux habits et entouré des objets qu'il chérissait de son vivant, le mort est allongé sur un petit radeau de joncs ; et la frêle embarcation est livrée au courant de l'Eyle ou de l'Apate, qui l'entraîne vers les grands marais de l'Est. Ajouté au fait que nul ne sait où ces

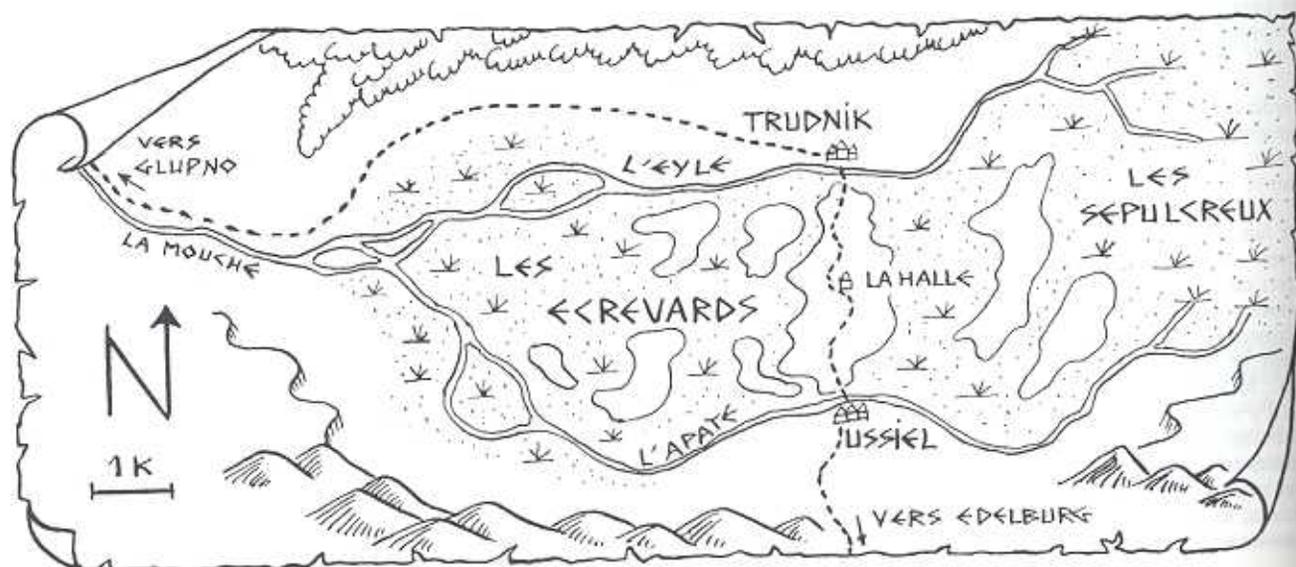
marais finissent, et qu'il s'en dégage donc une idée d'éternité, c'est la raison pour laquelle on les nomme les Sépulcreux.

Après Ussiel, la route se poursuit vers le Sud, serpentant entre des collines rocheuses et escarpées, de véritables petites montagnes. Cette région, peu fréquentée par les habitants des villages, est appelée les Brocasses. A trois ou quatre jours de marche plus au Sud, on arrive à Edelburg, une bourgade plus importante.

Edelburg est laissée à l'entière improvisation du Gardien des Rêves, car les voyageurs n'ont rien à y faire, en ce qui concerne du moins le présent scénario. Si, négligeant les signes et les indices, ils laissent les villages derrière eux et continuent jusqu'à Edelburg, le Gardien des Rêves a deux possibilités : soit il imagine une péripétie qui les remet sur le bon chemin ; soit il se sert d'Edelburg comme point de départ pour une nouvelle aventure.

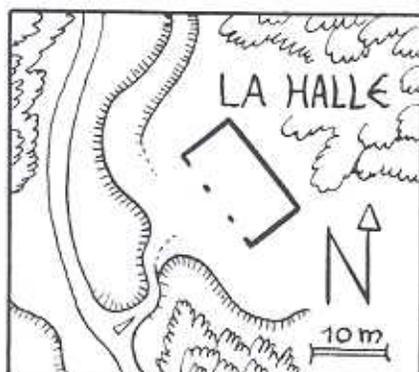
LES VILLAGES

De part et d'autre des Ecrevards et séparés d'environ 3 kilomètres, Trudnik et Ussiel sont des villages jumeaux. Tous les habitants se connaissent mutuellement et



entretiennent d'excellentes relations. D'une manière générale, tout au long de ce chapitre, ce qui est dit pour Trudnik est valable pour Ussiel et réciproquement.

Les deux villages sont à peu près de la taille de Glupno, avec des maisons de bois et de tourbe. Dans les deux cas, un gué permet de franchir le bras d'eau. Essentiellement agricoles, les agglomérations sont entourées de champs, de prés et de bosquets. Une partie des terres cultivées se trouvent dans la partie fertile des Ecrevards, autour de la Halle.



La Halle

Située à mi-chemin des deux villages, au sommet d'un terre verdoyant, la Halle est tout ce qui subsiste d'un troisième village. C'est une vaste grange ouverte, comme un grand préau, surmontée d'un grenier à foin, et couverte de chaume noirci. La salle unique, rectangulaire, fait 15 mètres de long sur 8 de large et 5 de haut. Sous la poutre faîtière, le grenier fait 2 mètres de haut.

Il y a deux générations, le hameau qui l'entourait fut ravagé par un incendie. La grange elle-même fut endommagée quoique non détruite. Les sinistrés se réfugièrent soit à Trudnik, soit à Ussiel. Le hameau ne fut pas reconstruit, sauf la grange en partie épargnée qui fut reconstruite. Aujourd'hui, la Halle appartient à la fois à Trudnik et à Ussiel. Meublée en permanence de banes et de quelques tables, elle sert de salle des fêtes.

Car le trait principal des villages jumeaux est un goût nettement plus marqué pour les réjouissances que pour le travail. Toute occasion est bonne pour célébrer ceci ou cela ; et il ne se passe pas de semaine sans que la Halle ne résonne de chants, de musique et de danse, et souvent jusqu'à une heure fort avancée de la nuit.

A Trudnik comme à Ussiel, rares sont les villageois qui n'ont pas un petit talent, qui de conteur ou de chanteur, qui de joueur de flûteau ou de gratteur de tortue-corde (sorte de mandoline de fabrication locale dont la caisse est une carapace de tortue d'eau des Ecrevards). Et d'une façon globale, hommes et femmes, jeunes et vieux, tout le monde aime rire, boire et danser.

Il en résulte naturellement que champs et prés ne sont pas aussi bien tenus qu'ils pourraient l'être, et que les animaux, un peu négligés, ont un air de grande résignation chaque fois que monte un son de flûte. Mais telle est la vie dans les villages : « Danse avec tes deux pieds pendant qu'ils tiennent encore ! Demain, tu gliseras peut-être au fil des Sépulcreux... »

MOSCATA

Fille de voyageuse, Moscata a été abandonnée toute petite à Ussiel (ou à Trudnik ?), et soignée tantôt par l'un, tantôt par l'autre, puis bientôt par elle-même, elle a toujours vécu dans la plus grande liberté. Dans les villages, on la surnomme la Mouche.

C'est aujourd'hui une jeune fille de 16 ans, à la peau brune, aux cheveux noirs et aux grands yeux sombres. Petite et fine, elle a le visage triangulaire, la poitrine quasiment inexistante et la taille incroyablement mince. Quoique pas vraiment jolie, elle possède un certain charme personnel.

Toujours à vagabonder de-ci de-là, jamais là où on la croit, débarquant toujours à l'improviste et disparaissant de même, elle vit de cueillette et de pêche. Elle n'a pas sa pareille pour pêcher les écrevisses, qu'elle troque parfois pour améliorer son ordinaire. Elle est la seule à oser s'aventurer dans le labyrinthe des Sépulcreux, là où pousse l'ortigal noir, une herbe de soin recherchée. Été comme hiver, elle va pieds nus, vêtue en tout et pour tout d'une tunique de lin grossier, usée et déchirée en maints endroits.

De fait, il ne tiendrait qu'à elle de mener une existence plus confortable. Quoiqu'elle soit secrète et peu communicative, les gens des villages l'aiment bien. N'ont-ils pas commencé par la recueillir ? Mais telle la mouche dont on la sur-



nomme, la sauvageonne veut rester libre d'aller où il lui plaît, ne devoir sa subsistance qu'à elle-même, et s'envoler quand bon lui semble.

LA FETE

A Trudnik (ou à Ussiel), les voyageurs seront bien accueillis. Pour peu qu'ils soient eux-mêmes avenants, ou qu'ils comptent parmi eux un musicien, jongleur ou comédien quelconque, leur arri-

MOSCATA, née à l'heure du Vaisseau, 16 ans, 1m52, 39 k.

TAILLE	06	VOLONTE	14	VIE	10
APPARENCE	10	INTELLECT	07	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	16	VITESSE	12
FORCE	08	ELOQUENCE	07	Protection	0
AGILITE	17	REVE	13	+ dom	-1
DEXTERITE	12	CHANCE	15		
VUE	12	Mêlée	12		
OUIE	12	Tir	12		
ODORAT	15	Lancer	10		
GOUT	10	Dérobée	16		

Corps à corps niv 0 init 06 + dom (-1)
Esquive niv +7

Course +5/ Saut +5/ Discrétion +8/ Escalade +6/ Acrobatie +7/
Natation +5/ Srv Ext +10/ Srv Marais +7.

vée sera le prétexte à organiser une fête. Quel que soit le village par où ils arrivent, leur présence sera connue en face dans l'heure qui suit. Les deux populations se joindront à la soirée, qui aura naturellement lieu à la Halle. Dans tous les cas, faute de maison des voyageurs, les voyageurs pourront coucher dans l'ex-grenier à foin qui surplombe la salle des fêtes.

Avec une célérité qui dénote une grande habitude, chopes, cruchons, écuelles, braseros pour les brochettes et les écrevisses grillées, seront apportés à la Halle pour en compléter l'ameublement ; et si l'ambiance est bonne, la fête pourra durer jusqu'à la fin de l'heure de l'Araignée. Au Gardien des Rêves d'improviser le détail des plaisirs. Pour une fois qu'on les écoute et qu'on les demande, ce peut être une bonne occasion pour les personnages experts en chant, danse, musique, etc., de révéler leur savoir-faire. Seule ombre au tableau : pas question de faire la manche après le spectacle. Les villageois trouveraient cela aussi incongru que déplacé.

Faute de vignoble, il n'y a pas de vin dans les villages. A la place, on consomme un cidre de poire, les poiriers sauvages étant abondants dans les Ecrevards. C'est une boisson assez forte : 25 cl. -2.

LES FUGITIFS

Les villageois sont au courant de la construction du grand vaisseau et de la prédiction du capitaine Gribkin, mais ils ne s'en soucient guère. Quand ceux de Glupno sont venus leur proposer de s'associer au projet, ils n'ont reçu qu'un grand éclat de rire, franc et massif. Rien d'étonnant à ce que les angoissés de Glupno les prennent pour des fous !

C'est pourquoi, si les voyageurs veulent avoir des renseignements, devront-ils faire les premiers pas et poser des questions précises. Personne, dans les villages, ne parlera d'emblée d'un sujet qui n'intéresse personne. Les villageois répondront sans détour sur ce qu'ils savent, mais ne rajouteront pas de détail superflu. Le sujet les ennue. Non pas qu'il les gêne ou leur fasse peur, mais il n'est pas amusant. « Parlons donc plutôt de ce nouveau pas de danse inventé par la fille des Untel. Vous commencez par deux sauts à cloche-pied en levant les bras, puis... », etc.

Les fugitifs de Glupno sont arrivés à Trudnik il y a une dizaine de jours (plus le temps mis par les voyageurs pour arriver eux-mêmes). Ils étaient sept, mais deux d'entre eux étaient salement blessés. Ils ont raconté leur histoire : l'émeute, les maisons incendiées, Louzeur capturé (ils sont partis avant de savoir qu'il a été pendu) ; et ils ont demandé aide et asile. Naturellement, les villageois ont proposé une grande fête en leur honneur, mais à la déception générale, ils ont décliné la proposition. Finalement, ils ont passé la nuit dans le grenier de la Halle et sont

repartis au matin. L'un d'eux avait des pièces d'argent, et ils ont acheté des provisions de route. Ils ont pris la route du Sud, vers Edelburg. « Des gens bien tristes ! », affirmera un villageois.

Ces renseignements ne pourront toutefois être obtenus que si les voyageurs s'enquerraient précisément de l'éventuel passage des fugitifs. Parler de Glupno et du vaisseau ne suffira pas.

De fait, les fugitifs ne sont pas allés bien loin. Ralentis par leur blessé, ils n'ont parcouru qu'une dizaine de kilomètres dans les Brocasses avant d'installer leur camp. Leur idée première était de fuir à tout jamais la région, mais, comme on le verra au chapitre suivant, *Dobber*, celui qui les dirige, a fait un rêve marquant, avec pour résultat qu'il est persuadé de trouver bientôt une « arme » qui lui permettra de renverser Gribkin. Au projet de fuite s'est ainsi substitué celui de revanche.

Aux villages, on est persuadé qu'ils sont déjà bien loin, à Edelburg, voire au-delà. Il n'y a qu'une seule personne qui sache leur présence bien plus proche, ainsi que le lieu exact de leur cachette : c'est Moscata, la *Mouche*. Le matin de leur départ, elle les a suivis de loin en loin, curieuse, intriguée ; et quand ils ont décidé de se cacher pour élaborer leur nouveau plan de représailles, elle n'a pas eu trop de mal à découvrir leur retraite.

Or, si l'un des blessés va déjà mieux, le second est bien prêt de mourir. Et la jeune fille, quoique pas foncièrement égoïste, disons plutôt égocentrique, s'est sentie bouleversée pour la première fois de sa vie par la souffrance d'un de ses semblables. En le voyant, jeune et le visage pourtant creusé par la souffrance, elle a senti des larmes couler de ses propres yeux et un goût de sel lui piquer le fond de la gorge, elle qui n'avait jamais pleuré — et bien rarement encore — que sur ses propres infortunes.

Depuis, il ne se passe pas de jour qu'elle ne visite le camp des fugitifs. Elle apporte des herbes de soin, les meilleures, celles qu'on trouve dans les endroits les plus secrets des Sépulcreux. Elle soigne le blessé, elle reste agenouillée près de lui, elle ne veut pas qu'il meure. Les autres ont accepté sa présence ; ils ont admis qu'ils pouvaient lui faire confiance. Elle les aide à subsister, à poser des pièges à oiseau, à cueillir ; elle ne troque plus ses écrevisses aux villages, elle les apporte au camp des fugitifs. Elle ne demande rien en échange, simplement qu'on lui permette de rester près du blessé ; elle ne veut pas qu'il meure...

LA PISTE

Si les voyageurs ne s'intéressent pas aux fugitifs et continuent vers le Sud, ils passeront à côté du scénario. Mais en réalité, dans un premier temps, il est facultatif qu'ils s'y intéressent du moment qu'ils

s'intéressent à la Mouche. C'est la seule vraie piste.

Naturellement, si la comptine des enfants de Glupno n'a pas retenu leur attention, et s'ils ne suivent la rivière que parce que c'est le seul chemin, ils risquent à nouveau de passer à côté du principal.

Dans tous les cas, ils seront sans doute déçus de voir la rivière se diviser en deux bras. Lequel est le bon ? Pire encore, de voir abandonner le nom de *Mouche* pour ceux, malicieux, de l'*Eyle* et de l'*Apate*, ce qui laisse entrevoir une dissection sans remède. Enfin, de devoir affronter la vastitude brumeuse des Sépulcreux.

Et là encore, s'ils ne parlent pas eux-mêmes de la Mouche, et surtout, du fait qu'ils courent après, c'est mal parti pour eux.

Dans les villages, le nom de la *Mouche* est essentiellement associé à l'insaisissable Moscata. Certes, on sait que c'est également le nom de la rivière avant qu'elle ne se divise, mais ici, on a surtout affaire à l'*Eyle* et à l'*Apate*, et en ce qui concerne la Mouche, c'est avant tout Moscata.

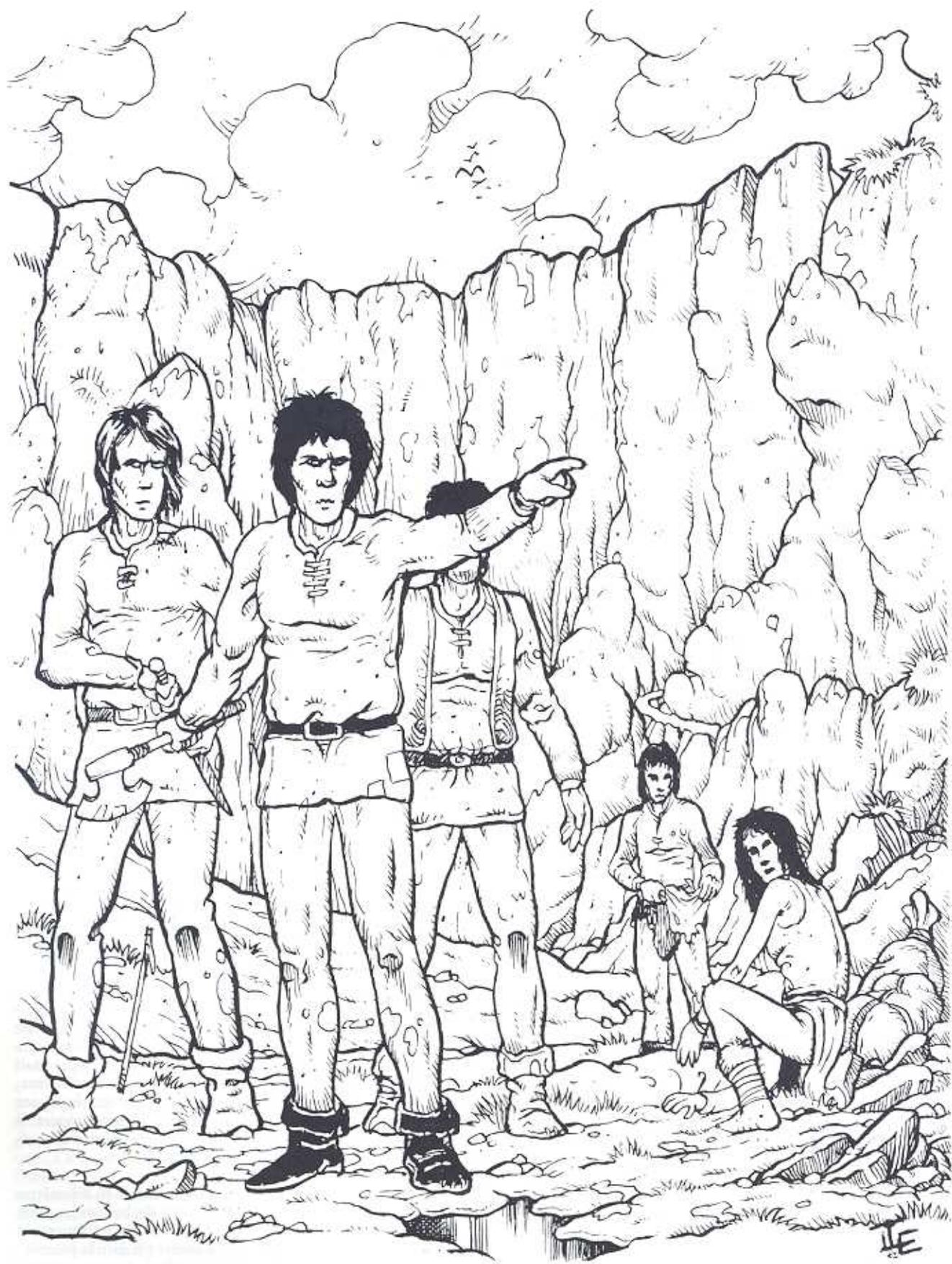
En conséquence, toute référence à la Mouche de la part des voyageurs, croyant parler de la rivière, sera automatiquement interprétée comme une référence à la jeune fille. Si un voyageur explique qu'il court après la mouche, un villageois pourra éclater d'un rire joyeux et répliquer : « Vous n'êtes pas le seul ! » — ou quelque chose du même genre. Au Gardien des Rêves de faire durer le quiproquo à sa convenance, en jouant plus ou moins finement.

En ce qui concerne la jeune fille, elle ne sera pas présente à la fête lors de l'arrivée des voyageurs. Ceux-ci ne pourront qu'en entendre parler. Avec un peu d'intuition, ils devraient alors comprendre que rien n'est vraiment changé : il faut toujours courir après la Mouche, même si cette dernière a changé d'apparence.

Le lendemain, Moscata fera une courte apparition à Ussiel, et l'un des voyageurs pourra avoir une chance de l'apercevoir. La jeune fille semblera presque aussitôt disparaître comme par enchantement.

Pour la suite, il est indispensable que les voyageurs finissent par pister Moscata jusqu'au bout, c'est-à-dire jusqu'au camp des fugitifs. Au Gardien des Rêves d'improviser la partie de chasse et de cache-cache, en donnant un solide fil à retordre aux voyageurs, mais, à moins qu'ils ne commettent des bévues énormes, en les faisant tout de même parvenir au but à la longue. Noter que Moscata ne fait pas que visiter le camp, elle va pêcher, cueillir des herbes de soin, et peut ainsi promener les voyageurs un certain temps.

Noter également que, théoriquement, les voyageurs ne savent pas pour quelle rai-



son *exacte* ils courent après la jeune fille. A moins d'une intuition extraordinaire (du genre de celle qu'on peut avoir quand on a déjà lu le scénario), ils n'ont aucune raison de penser qu'elle va rejoind-

re les fugitifs de Glupno, lesquels sont supposés bien loin depuis longtemps. Ils courent après la Mouche, parce que c'est ce que dit la comptine. Et pourquoi ? Pour trouver la mer...

Ce n'est que plus tard qu'ils pourront comprendre que les fugitifs, en les ramenant à Glupno, les ramèneront au vaisseau qui, lui, pourra les mener à la mer. Dans l'intervalle, il y a peu de chances

qu'ils aient une vision très claire de la situation. Il est donc probable qu'ils cherchent, non pas à savoir où va la Mouche, mais à la rattraper, avoir un entretien avec elle, lui poser des questions.

Or, si la sauvageonne devient extrêmement méfiante dès qu'elle arrive aux environs de la retraite des fugitifs, elle peut se laisser aborder beaucoup plus facilement aux alentours des villages ou dans les Ecrevards. Mais bien entendu, aucune de ses réponses ne satisfera les voyageurs.

La mer ?... — c'est une « grande eau » dont parlent les chansons. Où peut-on la trouver ?... — dans les chansons ! Puis, si un voyageur un peu plus perspicace lui demande ce qu'elle va faire « de l'autre côté d'Ussiel », elle répondra : « Je fais ce qui me plaît... » Et elle cherchera aussitôt à prendre la fuite. Si un voyageur encore plus perspicace lui demande qu'est-ce qui la fait pleurer de l'autre côté d'Ussiel, sa réaction sera encore plus vive ; et elle évitera désormais les voyageurs.

Moscata n'est pas tant un être qui raisonne qu'un être instinctif, et elle est méfiante jusqu'au bout des ongles.

Même si elle n'a pas très bien compris pourquoi les fugitifs se cachent, elle sait qu'ils ne veulent pas être découverts. Aucune éloquence ne peut avoir prise sur elle. Aucune force non plus. Elle ne veut pas risquer la mort de celui qu'elle aime, et cet amour donne un bonus insensé à sa volonté.

Après une ou deux entrevues avec Moscata, les voyageurs peuvent donc fort bien se décourager, penser qu'ils se sont finalement trompés, que ce n'est pas elle, la « mouche » qu'il faut suivre. Ils auront tort, naturellement.

D'une part, la comptine dit « là où l'eau de sa bouche attrape un goût de sel... » Vis-à-vis d'une personne, et non plus d'un cours d'eau, l'interprétation est assez évidente. Il doit certainement s'agir de larmes. Il faut donc trouver dans les collines du Sud un endroit où, pour une raison encore à découvrir, la jeune fille pleure. Tant que cela n'est pas accompli, rien n'est fait. D'autre part, s'ils observent bien ses allées et venues, les voyageurs devraient finir par remarquer qu'elle se rend dans les Brocasses avec des écrevisses, herbes, etc., et revient toujours

les mains vides. Est-elle uniquement une maniaque du pique-nique solitaire ?

Toutes ces raisons devraient pousser les voyageurs à persévérer.

Notons pour finir que plus on approchera de la retraite des fugitifs, et plus Moscata sera prudente et méfiante. Une discrétion exemplaire sera de rigueur du côté des voyageurs. Et il sera plus judicieux de ne lancer qu'un ou deux éclaireurs à ses trousses, parmi les plus discrets. Même si chacun a séparément de bons talents de dérobée, un groupe de 4 ou 5 personnes (plus les armes, les sacs, et le Guerrier Sorde de service) aura perdu d'avance.

La magie peut néanmoins être utilisée efficacement pour tout ce qui est ruse, dissimulation et « télécommunication » : zones de Miroirs, de Silence, d'Illusions, Yeux d'Hypnos, Harpe et Miroir d'Hypnos, Bulle Volante pour mieux repérer les lieux (pas trop discret), Autométamorphose en Bête. Ce sortilège (sur qui l'on trouvera des précisions additionnelles en fin de Miroir) est un peu risqué, mais combien efficace dans ce genre de situation.

L'OEUF DE DRAGON



ur la route d'Edelburg, à une dizaine de kilomètres au Sud d'Ussiel, un petit sentier monte à l'assaut des hauteurs, vers l'Ouest. Au-delà

des premières collines, on peut voir les sommets de la rangée suivante, beaucoup plus escarpées, de véritables petites montagnes. De la route, le sentier n'a rien de remarquable ; ce n'est qu'une piste parmi d'autres, débouchant des collines, tantôt vers la gauche, tantôt vers la droite. Les fugitifs ont soigneusement effacé leurs traces ; et Moscata n'en laisse jamais aucune. Il faudra donc avoir vu la jeune fille l'emprunter pour le différencier des autres. De vallons en ravins, au bout de 3 kilomètres, il finit par mener à la gorge où sont établis les fugitifs de Glupno.

De la route, la fumée du feu de camp est invisible, trop éloignée. Il faut s'en approcher dans un rayon de moins de deux kilomètres pour avoir une chance de la remarquer : VUE/Srv en Extérieur (ou en Collines) à -4. Si le hasard fait se rapprocher du camp, la difficulté peut baisser. Noter d'autre part que la région est accidentée. A moins de se livrer fréquemment à l'escalade, souvent difficile, il est impossible d'aller en ligne droite. Il faut suivre le tracé des pentes et des vallons. D'une manière générale, la survie dans ces collines est de difficulté -4.

LES REBELLES

Ce ne sont pas des guerriers professionnels, ni même vraiment des combattants. La colère et le désespoir ont fait d'eux des rebelles, des « mutins » selon le terme

employé par Gribkin, mais ce sont surtout des villageois déboussolés, qui ne savent plus très bien de quoi demain sera fait. Ils sont au nombre de sept, mais comme on l'a vu au chapitre précédent, l'un d'eux, un jeune homme de 17 ans nommé *Timo*, est dans un état précaire. Il est gravement atteint à la poitrine et souffre de la *fièvre blanche*.

Alors qu'ils se trouvaient à 10 kilomètres au Sud d'Ussiel, il y a dix bonnes journées de cela, l'état de *Timo* a brusquement empiré. Il était encore tôt dans la journée, mais il a fallu s'arrêter, dresser un camp dans les collines et faire du feu. Le blessé claquait des dents malgré le chaud soleil.

Et c'est cette nuit-là que les projets ont changé. *Dobber* (un ex-bûcheron de l'équipe de Tomblast) a fait un rêve. Mais pas n'importe quel rêve, un de ces songes marquants dont on sent qu'ils ont une

vérité à transmettre, un message de l'avenir à révéler, un espoir à offrir. Tout le monde, un jour ou l'autre, fait un rêve de ce genre : le fait n'a rien de très exceptionnel. Mais il est suffisamment rare pour qu'on s'y arrête. Or, on ne doit jamais traiter les rêves à la légère, et ceux de ce genre-là encore moins que les autres. Les villageois de Glupno le savent, et Dobber aussi bien que quiconque.

Dans ce rêve, Dobber escaladait une montagne, jusqu'à une caverne s'ouvrant dans la paroi. Et là, dans la pénombre, assise sur ses talons, une jeune fille maigre et brune tenait un Œuf entre ses mains, un œuf tout bleu. « C'est un œuf de Dragon, dit-elle. Il te permettra de vaincre ton ennemi, de retrouver ton foyer et l'estime de tes amis. Car de même que l'œuf de canard contient dans son jaune le rêve du futur canard, l'Œuf de Dragon contient dans son bleu l'essentiel de tous les rêves. Et il n'y a qu'une vérité, une seule : celle du rêve des Dragons... » Et Dobber, dans son rêve à lui, qui, à vrai dire, n'était ni bleu ni jaune, mais peut-être un mélange des deux, un vert tendre et lumineux comme celui d'une toute nouvelle espérance, Dobber, donc, tendait vers l'œuf une main tremblante, quand il se réveilla. Il faisait jour. Un de ses compagnons était penché sur lui.

« Dobber ! fit-il. Joskar a attrapé une fille, une rôdeuse. Qu'est-ce qu'on en fait ? »

— Avec un œuf ? » s'entendit répondre Dobber. Puis il se réveilla tout à fait.

C'était Moscata, qui n'avait fait aucun effort pour se soustraire à la capture. Tout ce qu'elle voulait, c'était s'approcher du blessé. Elle apportait des herbes.

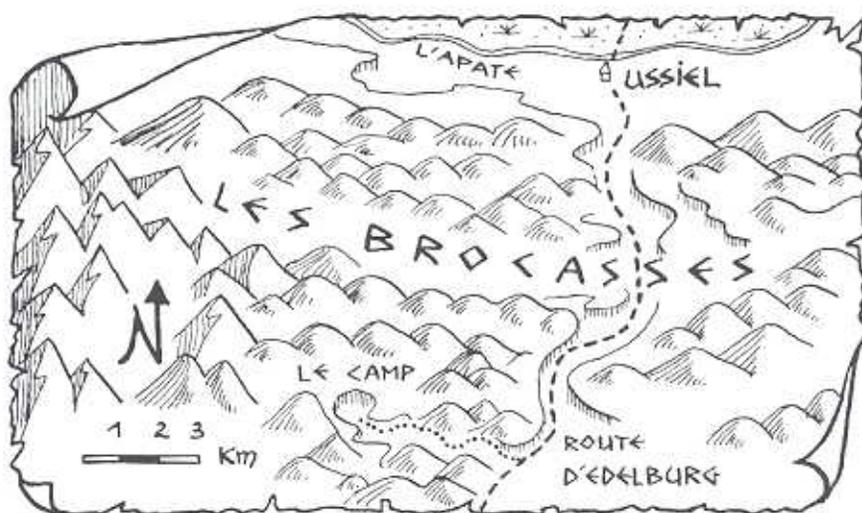
A vrai dire, Dobber ne reconnut pas formellement ses traits comme ceux de la jeune fille de son rêve. Mais il y avait des ressemblances : la minceur, la peau sombre. Interrogée, elle ne put que hocher la tête. Non, elle ne savait pas ce qu'était un œuf de Dragon. Elle ne savait même pas qu'ils poussaient des œufs. « Les Dragons sont réellement des créatures ?... Je croyais que c'était un autre mot pour désigner les rêves ? »

Dobber fit part de son rêve à ses compagnons. Et tous furent d'accord avec lui pour admettre que ce n'était pas un rêve ordinaire. L'espoir reparut au sein du groupe. Fuir n'était pas la bonne solution. Ce qu'il fallait, c'était retourner à Glupno, faire comprendre aux autres, renverser Gribkin. L'œuf de Dragon leur donnerait la victoire.

« Mais quel œuf ? demanda pourtant l'un d'eux.

— Je ne sais pas encore », répondit Dobber en se retournant vers Moscata. Assise sur ses talons, la jeune fille caressait doucement le front fiévreux de Tino. Il allait mal.

« Ce n'est peut-être pas un œuf véritable, reprit-il. De toute façon, on ne peut rien



DOBBER, né à l'heure du Château Dormant, 32 ans, 1m88, 91 k.

TAILLE	14	VOLONTE	12	VIE	15
APPARENCE	11	INTELLECT	08	ENDURANCE	29
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	13	VITESSE	14
FORCE	15	ELOQUENCE	11	Protection	d2
AGILITE	13	REVE	15	+ dom	+2
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	09	Mêlée	14		
OUIE	08	Tir	10		
ODORAT	08	Lancer	12		
GOUT	07	Dérobée	10		

Corps à corps	niv +3	init 10	+ dom (+2)
Hache 2 mains	niv +5	init 13	+ dom +6
Esquive	niv +3		

Course +3/ Saut +3/ Discrétion -2/ Escalade +1/ Charpenterie +4/ Equitation -1/ Srv Ext +3/ Srv Forêt +8/ Légendes -6/ Lire & écrire -3.

Note. Dobber est botté et revêtu d'une cotte de cuir.

Caractéristiques moyennes des Rebelles.

TAILLE	10	VOLONTE	10	VIE	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	VITESSE	22
FORCE	12	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	11	Mêlée	11	+ dom	0
DEXTERITE	11	Tir	10	Protection	0
VUE	10	Lancer	11		
OUIE	09	Dérobée	11		

Dague	niv +2	init 07	+ dom +1
Corps à corps	niv +2	init 07	+ dom (0)
Fronde	niv +2	init 07	+ dom 0
Esquive	niv +2		

Course 0/ Saut -2/ Discrétion -2/ Escalade 0/ Srv Ext +3.

Note. D'autres compétences plus spécialisées, artisanat ou autre, peuvent être attribuées à certains individus aux choix du Gardien des Rêves.

faire tant que Tino est dans cet état. Il faut attendre... »

Et c'est ainsi que Moscata fut adoptée.

Depuis, les choses ont un peu évolué. Tino ne va toujours pas mieux. A de légères améliorations succèdent des rechutes soudaines. Moscata vient le voir tous les jours, mais ses herbes ne sont pas assez puissantes. Les premiers temps, Dobber interrogea longuement la jeune fille ; puis il finit par admettre qu'elle ne savait rien ni ne dissimulait rien non plus. Et pourtant, son arrivée était un signe. Il ne pouvait s'empêcher de croire à son rêve.

Elle connaissait quelques cavernes dans les montagnes environnantes. Ensemble, ils allèrent les explorer. Mais toutes étaient vides, naturellement, et aucune ne correspondait vraiment à la caverne du rêve.

Le groupe

Outre Dobber et Tino, le groupe comprend 5 autres personnes : *Selep, Edax, Jaskar, Horsz* et *Troja*. On ne trouvera ci-après que des caractéristiques moyennes pour l'ensemble des cinq, mais le Gardien des Rêves est libre de les différencier à son gré. Aucun d'eux toutefois n'est ni très fort ni très agile. Ils n'ont que des vêtements ordinaires et ne sont armés que de couteaux (assimilés à des dagues) et de frondes. Dobber, par contre, a toujours sa hache.

Horsz et son épouse, Troja, étaient les anciens serviteurs de Louzeur. En ce sens, ils connaissent parfaitement les dispositions intérieures de la grande maison blanche. Horsz était le second blessé. Quand les voyageurs prendront contact avec le groupe, sa blessure aura rétrogradé au stade de *légère*, mais il lui manquera toujours 2 points de Vie. Son état n'inspire aucune inquiétude.

LE CAMP

Les rebelles ont installé leur camp au fond d'un cirque naturel d'une trentaine de mètres de diamètre, jonché de rochers d'éboulement. Le cirque est entouré de falaises abruptes sur toute sa circonférence, sauf au Nord, seul endroit où un col escarpé permette l'accès. Outre la rocaille, le sol du cirque est envahi d'épineux et d'herbes pauvres.

Légende des plans et schémas

1. Col d'accès, toujours surveillé par deux rebelles, un de chaque côté.

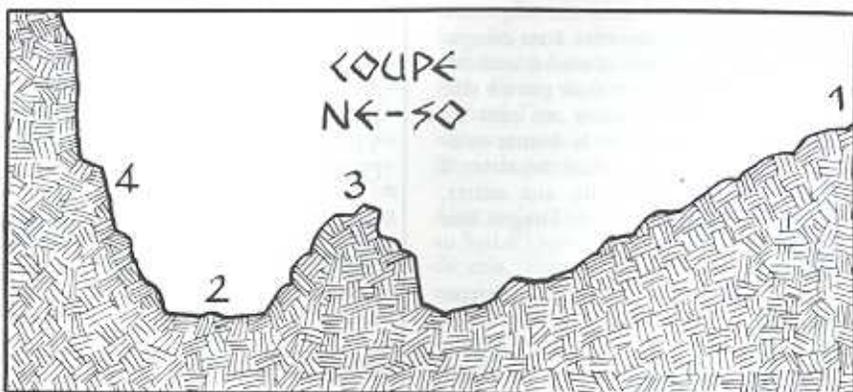
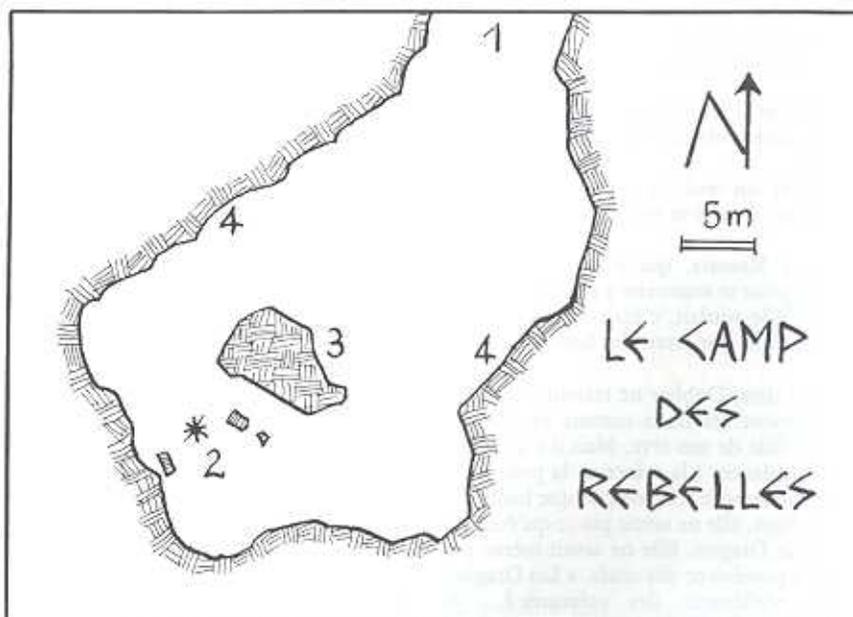
2. Camp. Litières d'herbes sèches ; réserve de branchages ; feu entretenu au minimum ; provisions d'eau. C'est là que gît Tino, en proie à la fièvre.

TINO, né à l'heure du Roseau, 17 ans, 1m70, 65 k.

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

Dague	niv + 2	init 07	+ dom + 1
Corps à corps	niv + 2	init 08	+ dom (0)
Fronde	niv + 2	init 07	+ dom 0
Esquive	niv + 2		

Note. A l'entrée en scène des voyageurs, Tino viendra d'entériner le degré 5 de la maladie et de perdre son 10^e point de Vie, totalisant donc zéro. (Son F.R.CONST est de 3.) Il est inconscient et respire avec peine.



3. Gros rocher de 8 mètres de haut sur autant de large. Hormis la fumée quand le feu est allumé, il dissimule le camp depuis la sortie du col.

4. Falaises abruptes de 25 mètres de haut (difficulté moyenne d'escalade : -8, un jet tous les 5 mètres.)

REACTIONS

Ici encore, tout dépendra du comportement particulier des voyageurs. Le premier mouvement de Dobber sera de croire que Moscata les a finalement trahis, et il saisira sa hache, aussitôt imité par les autres qui s'armeront comme ils pourront. Si les voyageurs réagissent aussi mal, ils gâcheront en quelques rounds de combat les fruits péniblement acquis depuis le début. Cependant, avec un minimum d'éloquence et de franchise, la situation peut vite s'éclaircir.

Il suffira que les voyageurs expliquent franchement et sans rien omettre pourquoi ils ont suivi Moscata, sans craindre de parler de la comptine. « Cours ! cours après la Mouche ! » Cet argument peut leur sembler puéril, et ils hésiteront peut-être à en faire état. Or, paradoxalement, c'est lui, et lui seul, qui pourra convaincre Dobber de leur bonne foi.

En fait, le paradoxe n'est pas si grand qu'il paraît. Une histoire mieux ficelée pourrait peut-être finir par convaincre le bûcheron, mais il faut se rappeler qu'il vit dans l'attente d'un *signe*, d'un événement aussi *symbolique* que les scènes de son rêve, et qui soit relié d'une façon ou d'une autre à Moscata. La comptine, qui provoquerait le rire chez un tout autre que lui, dans une toute autre situation, recevra donc un écho favorable.

D'autant qu'elle est claire, cette comptine, son dernier sens caché enfin révélé aux voyageurs ! La jeune fille après qui ils ont couru depuis Ussiel, est maintenant agenouillée à quelques mètres d'eux, et des perles de larmes s'accrochent au coin de ses lèvres...

Le malade

Tino est mourant. Il vient de passer au degré 5 de la fièvre blanche, perdant un 10^e point de Vie (2 pour sa blessure grave, 1 pour être tombé inconscient, 7 pour les 5 degrés de maladie). Au degré 5, la durée est de 6 heures. Comme il vient juste de l'atteindre, il devra jouer un jet de CONSTITUTION 6 heures plus tard. Ce jet est ajusté négativement soit par la gravité de la maladie, soit par la perte de points de Vie, en prenant le plus grave des deux. Autrement dit, 6 heures plus tard, il devra jouer un jet de CONSTITUTION à -10. Ce malus peut éventuellement être corrigé par le bonus d'un remède. Moscata essaie de lui faire prendre une décoction d'Ortigal Noir, mais ce remède n'a qu'un bonus de +4, ne ramenant le jet de CONSTITUTION qu'à -6. Peu de chances, en vérité...

Mais les voyageurs pourront peut-être le sauver, tout dépendant de leurs aptitudes : rituel de Guérison des Maladies, Enchantement de la décoction d'Ortigal Noir, administration de Sable-Poudre ou de Tournegraisse s'ils en possèdent. Noter

LA FIEVRE BLANCHE

C'est une fièvre infectieuse, mortelle, qui accompagne souvent les blessures graves. Elle se caractérise par un rapide affaiblissement général, une forte élévation de la température, accompagnée de délire. Tout autour de la blessure, la chair devient blanche et purulente.

Gravité 4

Malignité 3

Remède Sable-Poudre +15/ Tournegraisse +10/ Ortigal Noir +4

0. Durée 6 heures

1. Durée 12 heures

2. Durée 12 heures

3. Durée 12 heures

4. Durée 12 heures

5. Durée 6 heures

F. Durée 2 heures

Effet Vie -2 ; vertiges, fièvre

Effet Vie -2 ; idem + délire

Effet Vie -1 ; purulence de la plaie

Effet Vie -1 ; idem

Effet Vie -1 ; idem + difficulté respiratoire

Effet Vie -2 ; idem aggravé (mort)

que ces deux remèdes, respectivement granulés et gelée épaisse, ne sont pas des fluides, donc non enchantables (voir les nouvelles règles de *Maladies* en fin de Miroir). Soulignons enfin que pour faire avaler quelque chose à un personnage inconscient, il faut réussir un jet de DEXTERITE/Premiers soins à zéro.

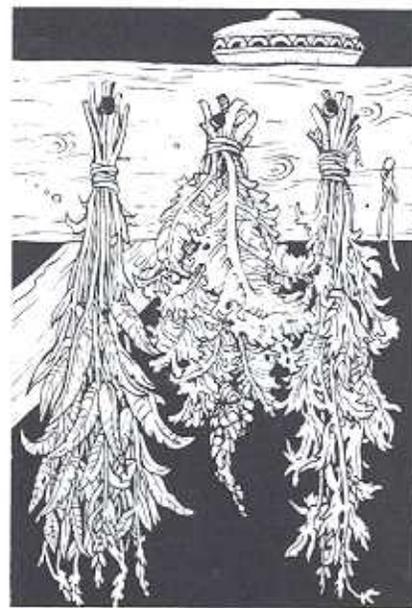
Si les voyageurs sauvent Tino de la mort, ils gagneront non seulement sa reconnaissance, mais celle, sans borne, de Moscata.

L'OEUF DRACONIC

A son tour, Dobber parlera de son rêve et demandera aux voyageurs s'ils savent ce qu'est un Œuf de Dragon. Aucun jet de Légendes ni de Zoologie ne pourra les renseigner. En revanche, INTELLECT/Alchimie à 0 permettra de savoir que « Œuf Draconic », parfois également appelé « Œuf de Dragon » est le nom que les alchimistes donnent à une potion de vérité. Et INTELLECT/Alchimie à -3 permettra de savoir qu'il s'agit d'une simple décoction de trois herbes rares : *Ortigal Bleu*, *Bleudamère* et *Cyanophile*. Ces trois herbes ont la particularité de rendre un jus bleu, ce qui semble coller avec la couleur de l'œuf du rêve de Dobber. Naturellement, le second jet d'INTELLECT/Alchimie n'est possible que pour les personnages qui ont réussi le premier.

Si le second jet n'obtient qu'une réussite normale, on saura que l'Œuf Draconic est une « potion de vérité », sans plus. S'il obtient une significative ou mieux, on saura que le buveur de ladite potion devient incapable de proférer le moindre mensonge, mais qu'il peut toujours mentir par omission. Si la potion est enchantée, le buveur ne peut même plus mentir

par omission et répond à toute question avec une franchise absolue. L'Enchantement doit comprendre 3 points de rêve ; et le buveur doit manquer un jet de résistance r% selon la règle usuelle. Enchanté ou non, l'effet dure 12 heures.



Dans tous les cas, on saura que pour obtenir la potion, il suffit de faire bouillir les trois herbes en quantités égales. Aucun laboratoire sophistiqué n'est nécessaire : une gamelle, de l'eau pure et du feu suffisent. Pour une potion, il faut 12 brins de chaque herbe. Une quantité inférieure annule tout effet ; une quantité supérieure détruit l'équilibre et a le même résultat négatif. La potion doit être réduite jusqu'à obtention de 10 centili-



tres. Pour obtenir l'effet, l'intégralité des 10 centilitres doit être ingérée. Une fois réduite, la décoction a une belle couleur bleue. Elle dégage un léger parfum de menthe, avec un goût de réglisse citronnée.

Mais Alchimie ne veut pas dire Botanique. Nombre d'alchimistes vont acheter leurs herbes toutes prêtes chez l'herboriste et seraient incapables de les reconnaître dans la nature. Si les voyageurs savent maintenant le nom des trois herbes nécessaires, encore faut-il qu'ils les con-

naissent, botaniquement parlant. Il faudra réussir un jet d'INTELLECT/Botanique pour chaque plante.

REFLEXIONS

S'ils ne sont pas entièrement sourds aux symboles, les voyageurs devraient maintenant se figurer la situation plus clairement. Tout a commencé à Glupno, tout doit finir de même. Dobbet a rêvé que Moscata lui offrait le moyen de vaincre

Gribkin. Or, qu'a-t-elle apporté, en définitive ? Leur propre présence, à eux, les voyageurs... C'est à eux d'aider les rebelles, et réciproquement, les rebelles les aideront. Mais comment ? En réalisant l'Œuf Draconic, évidemment. Mais pourquoi ? Que faire d'une potion de vérité ?...

Ils devraient alors commencer à comprendre que Gribkin n'est pas seulement un parasite, un profiteur ou un tyran, mais qu'il a un *secret*, et qu'une fois découvert, ce secret peut leur être utile, à eux, personnellement.

Naturellement, rien n'est encore gagné. Il faut d'abord réaliser la potion, puis revenir à Glupno, et là, la faire boire au capitaine. Les deux premières parties du plan ne devraient pas présenter trop de problèmes : mais la troisième est plus facile à dire qu'à faire.

LES SEPULCREUX

Un philosophe du Second Age avait coutume de dire : « Une aventure où les personnages ne finissent pas tôt ou tard par patauger dans les marais, c'est comme un poulet froid sans mayonnaise. » Quoique son authenticité nous paraisse douteuse, cet aphorisme n'en demeure pas moins exact. Et une fois de plus, pour ne pas déroger aux traditions, les voyageurs vont se retrouver dans les enfers mouillés d'un marais bien glauque, avec ses lagunes, ses bras morts, ses bancs de sable, immobiles ou mouvants, ses poches de boue, ses arbres morts et pourrissants, la brume éternelle et le silence... Enfin, quand on dit « silence ! »... Ce ne sont partout que « plop ! » et « bloup ! », là où de grosses bulles éclosent mystérieusement au ras des eaux noires ; « plouf ! », là où *quelque chose* vient de plonger au centre de ce qui n'est plus maintenant qu'un cercle de mousse verdâtre ; « snap ! », là où une liane apparemment inoffensive vient de bouger au passage d'un insecte. Dans le lointain brumeux monte un hurlement strident, un cri d'agonie qui laisse deviner une mâchoire horrible se refermant sur une chair tendre. Et les grenouilles, crapauds et autres batraciens aux yeux globuleux ! Leurs coassements sont incessants, et pourtant on ne les voit jamais ! Et les moustiques, on aimerait les entendre davantage et ne pas tant les voir ! C'est par nuages entiers qu'ils s'abatent sur les voyageurs et les harcèlent jusqu'au sang ! Et les vipères, noires ou jaunes ? Et les araignées, rouges ou vertes ? Et les scorpions tachetés, et les scolopendres thanatiques ?... Soyons justes en ce qui les concerne. Ils ont en général la courtoisie de vous surprendre avec la plus grande discrétion.

Parmi tout cela, l'Ortival Bleu cherche visiblement à se faire oublier. Il se cache, il se fait tout petit, imité avec zèle par la Bleudamère et la Cyanophile. Pour ces pauvres plantes, les voyageurs ne

représentent-ils pas l'horreur-même du prédateur ?

On devine donc que la cueillette des herbes ne sera pas une partie de plaisir. Logiquement, Moscata devrait accompagner les voyageurs, et son dévouement sera d'autant plus grand qu'ils auront sauvé Tino. Elle connaît l'Ortigal Bleu, et quoique la plante lui ait toujours paru sans intérêt, elle sait où en trouver. Les deux autres, par contre, lui sont totalement inconnues. Peut-être en a-t-elle vu, mais sans jamais y prêter attention. Si l'Ortigal ne pose donc aucun problème, les voyageurs auront l'entière responsabilité de découvrir les deux autres. A défaut, la jeune fille connaît bien les Sépulcreux et peut éviter au groupe les pièges les plus grossiers.

D'une manière générale, c'est au Gardien des Rêves d'improviser les hasards de l'expédition. Nous nous bornerons à quelques suggestions.

D'abord (et ce n'est pas une suggestion), la Bleudamère et la Cyanophile existent bel et bien dans les marais. Elles ne seront pas faciles à trouver, mais elles y sont.

La Fièvre Brune et l'Ortigal

Glaucque. La fièvre brune (voir la nouvelle version en fin de Miroir), véhiculée par les moustiques, est sans doute la plus grande prédatrice de tout le marais. Or, l'Ortigal Glaucque (autre cousin de la nombreuse famille des Ortigals) a la propriété de repousser les moustiques. Si Moscata est avec les voyageurs, son premier soin sera d'en trouver. Il suffit de se frotter la peau avec les feuilles. L'Ortigal Glaucque dégage une odeur fétide de pourriture, mais c'est une question de choix. Sans Ortigal Glaucque, chaque personnage devra jouer pour chaque heure passée dans le marais un jet de CHANCE à -4 (plus ajustement astrologique, donc -8 dans le pire des cas, et zéro dans le meilleur). En cas d'échec, la fièvre peut être contractée : passer au jet de CONSTITUTION. L'écran d'Ortigal Glaucque n'est malheureusement pas à toute épreuve. S'ils s'en enduisent, les voyageurs devront tout de même jouer un jet de CHANCE, mais toutes les deux heures, et avec un bonus de +4 (donc 0 dans le pire des cas et +8 dans le meilleur).

Plus jeune, Moscata a contracté plusieurs fois la fièvre brune, chaque fois plus bénigne, et a toujours réussi à s'en tirer, en sorte qu'elle est aujourd'hui virtuellement immunisée. Si les voyageurs sont seuls, il faudra un jet d'INTELLECT ou d'EMPATHIE/Srv en marais à zéro pour entrevoir les risques et connaître la parade de l'Ortigal Glaucque.

Les Voix. Occasionnellement, un voyageur entendra une voix surgir de la

LES HERBES

Ortigal Bleu : INTELLECT/Botanique à 0.

C'est une variété d'Ortigal, différenciée par la couleur bleue des veinures de ses feuilles. Il dégage un léger parfum mentholé. En infusion légère, c'est une bonne boisson digestive, mais trop concentrée, provoque des brûlures d'estomac. L'Ortigal Bleu n'a aucune vertu curative : ce n'est pas une herbe de soin. Comme les autres variétés d'Ortigal, il affectionne les lieux humides et semi-aquatiques.

Bleudamère : INTELLECT/Botanique à -2.

C'est une sorte de chicorée frisée aux feuilles vert sombre à l'extrémité violacée. Comme les deux autres herbes, sa sève est bleue. Malgré son goût fortement amer, ses feuilles sont parfois utilisées pour se frotter les gencives. Elle les assainit et blanchit les dents. Isolément, la Bleudamère n'a aucune autre vertu. On la trouve de préférence au bord des cours d'eau et dans les lieux humides et frais.

Cyanophile : INTELLECT/Botanique à -3.

C'est une liane aquatique, bleu sombre, poussant exclusivement dans les marais. Sa sève, bleu pâle, est utilisée dans la fabrication des meilleures encres bleues. (C'est également un des pigments utilisés par les Cyans pour teindre leur maroquinerie.) Inoffensive à dose réduite, elle provoque des vomissements douloureux (quoique sans gravité réelle) si prise en grande quantité.

On peut se demander comment trois herbes, aussi banales isolément, arrivent à produire conjointement une telle potion. Chaque alchimiste a son mot à dire sur le sujet, mais leurs élucubrations nous entraîneraient trop loin, hors des limites du présent scénario.

brume ou d'un lieu quelconque : fondrière, talus pourrissant, etc... Une voix humaine, rauque et basse, qui chuchote le nom du voyageur d'un ton pressant. Détail important, seul le voyageur appelé entendra la voix, les autres n'entendront rien. Interrogée, Moscata répondra que ce sont les voix des morts. Ne pas oublier que les Sépulcreux sont le grand cimetière de la région. Et si le voyageur demande ce que cela signifie, pourquoi les « morts » l'appellent-ils, lui, précisément ? la jeune fille se contentera de baisser les yeux et de murmurer d'un air gêné : « En général, je crois que ce n'est pas un très bon présage... » En réalité, il n'y aura aucune conséquence et l'origine des voix ne pourra pas être élucidée. Ce n'est qu'une suggestion gratuite, purement destinée à faire stresser.

Le Cimetière Marécageux. La plupart des radeaux mortuaires finissent

par converger vers le même point mort des marais. Là, parmi les algues et les roseaux gris, s'agglutinent des dizaines de dépouilles, mêlées aux débris des embarcations. Un spectacle hautement morbide. Certains corps sont en partie momifiés par une gangue de boue, d'autres ne sont plus que des ossements verdâtres. A demi enlisés dans la fange, on devine les contours d'une statuette ou d'un instrument de musique, objets que le mort a conservés près de lui pour son dernier voyage. Les voyageurs sont naturellement libres de fouiller la tombe marécageuse dans l'espoir de tomber sur quelque chose d'intéressant. Le Gardien des Rêves est tout aussi libre de faire vagabonder çà et là quelques entités de cauchemar.

Enfin, comme nous l'avons dit, si les herbes sont finalement trouvées, préparer la décoction ne posera aucun problème. C'est une recette à la portée de n'importe quelle ménagère.

LE VAISSEAU



Dès l'Oeuf Draconic achevé, il n'y aura plus aucune raison de s'attarder dans les parages, à part la santé de Tino. Si les voyageurs ne peuvent rien pour lui, il y a de fortes

probabilités qu'il meure le jour suivant. Moscata demandera qu'on l'inhume dans une fosse. Pour une raison que les voyageurs ne comprendront que plus tard, quand ils visiteront les marais, elle ne voudra pas que son corps soit livré aux eaux glacées des Sépulcreux. Et la jeune fille n'ira pas plus loin.

S'il est sauvé, par contre, elle se joindra à l'expédition de retour. Ce ne sera pas un poids mort. Les voyageurs auront pu apprécier avec quelle efficacité instinctive elle sait être discrète et se dérober. C'est l'éclaireur par excellence. De toute façon, on attendra pour partir que Tino soit complètement remis, y compris de sa blessure grave. La magie peut grandement accélérer les choses.

LE RETOUR

Le retour ne devrait comporter aucun incident notable. Les vivres devant commencer à manquer sérieusement, il est probable qu'on repassera par Ussiel et Trudnik pour se réapprovisionner. Naturellement, les villageois folâtres proposeront à nouveau d'organiser une grande fête. Et les rebelles tenteront de s'y soustraire.

D'une façon générale, durant tout le retour, leur comportement sera une intense paranoïa ; et le Gardien des Rêves est invité à la pousser au paroxysme, ne serait-ce que pour donner un intérêt à cette charnière du scénario en elle-même assez vide. Le but visé étant de jouer avec les nerfs des voyageurs.

Les rebelles s'exagèrent le pouvoir de Gribkin et sont persuadés qu'il a lancé partout des espions à leurs trousses (d'où la façon dont ils s'étaient précédemment

tranchés). D'abord, ils ne voudront pas repasser par les villages. Acheter des provisions est certes indispensable, et ils fourniront leurs dernières réserves d'argent pour cela, mais ils demanderont aux voyageurs de s'en charger. En ce qui les concerne, il faut qu'on les croit toujours au loin.

Reste le problème de la traversée de la rivière. Les seuls gués sont aux abords des villages. Dobber proposera finalement de ne pas traverser la rivière. A la place, longer la rive droite de la Mouche, hors route, pour finir par arriver au Sud de Glupno. « Vous pensez bien que la route doit être surveillée en priorité ! » expliquera-t-il aux voyageurs.

Puis il proposera de ne marcher que la nuit, et de se dissimuler le jour. Et bien entendu, pas question d'allumer aucune torche, lanterne, ni de faire aucun feu.

Dans un premier temps, les rebelles n'iront pas jusqu'à Glupno. Ils installeront un camp dissimulé dans les collines du Sud, à environ deux heures de marche du village. Cette fois, leur paranoïa sera assez explicable : leur vie ne vaut pas cher à Glupno, tandis que les voyageurs, eux, sont censés être neutres. Ce sera donc à ces derniers, éventuellement accompagnés de Moscata, de tenter les premières reconnaissances.

A ce stade du scénario, il devient impossible d'entrevoir la ligne des événements. Selon les voyageurs, la fin de l'aventure, qu'elle réussisse ou non, peut prendre les tournures les plus inattendues. Tout dépendant en premier lieu de leur précédent comportement. Ont-ils quitté le village en bons termes ? Y a-t-il déjà eu des heurts, des combats ? On se bornera donc à souligner les directions les plus probables.

L'ACCUEIL

Rien n'a vraiment changé au village, sinon un durcissement évident. Durant l'absence des voyageurs (qui n'a pas dû

excéder une semaine), les « signes » se sont encore manifestés, augmentant l'angoisse des responsables. Snarklof et Wéa sont devenus plus tyranniques que jamais, tandis que Bullneck intensifie l'entraînement de ses hommes, faisant redoubler les surveillances. Durant ces quelques jours, le travail a considérablement avancé : la coque est terminée, et l'on s'attaque au façonnage des mâts. Hormis le bruit des outils, le village est silencieux. Un silence lourd d'une attente oppressante. Même les enfants se taisent, chants et comptines semblent oubliés.

Cette fois, les voyageurs seront accueillis avec méfiance. Car on ne les aura pas oubliés. On leur posera la question tout net : « Pourquoi revenez-vous ?... » Et l'on exigera une réponse précise.

Soit les voyageurs, pris d'un remords tardif, ont compris que leur seule chance de salut était dans le Grand Vaisseau du Quatrième Age, et dans ce cas, ils sont encore les bienvenus. Les signes se multiplient et l'on manque de bras. Mais pas question de folâtrer. Selon leurs aptitudes apparentes, les voyageurs seront répartis dans les différents groupes de travaux, et la moindre indiscipline aura punie. Un ou deux des plus « combattants » pourront s'engager dans la milice : entraînement intensif. Les voyageuses, s'il y en a, iront automatiquement aux ateliers de tissage, sous la férule de maîtresse Wéa.

S'ils ne veulent pas travailler, ils devront réserver leur place en payant *maintenant*, et durant leur absence, le prix aura doublé : c'est désormais 20 PA par personne, plus les bagages. De même, pas question de les loger et de les nourrir gratuitement en attendant le départ. Ils devront à nouveau payer un prix exorbitant.

Si aucun de ces deux choix ne leur plaît, on les priera de déguerpir immédiatement. Tout le monde ici a une tâche importante à accomplir, et l'on n'a pas besoin d'intrus dans les jambes.

Il est évident qu'aucun de ces choix (travailler, payer, partir immédiatement) ne conviendra aux voyageurs. A eux de voir comment ils se débrouillent.



TACTIQUES

Comme on le suppose bien, un affrontement ouvert a peu de chances de réussir. Darkling, le forgeron, est toujours le même, quoiqu'un peu plus renfermé. Les autres lui ont fait des critiques, on le soupçonne de ne pas vraiment faire confiance au capitaine. Si les voyageurs vont le trouver, il sera toujours aussi amical, mais on ne pourra pas espérer grand chose de lui, du moins dans un premier temps. Il semble évident, toutefois, que si une nouvelle émeute éclatait, il ne se rangerait pas du côté de Bullneck.

Tombast, le chef des bûcherons, n'a pas changé non plus. Il est toujours aussi neutre. S'il doit choisir un côté, il choisira celui qu'aura lui-même pris Darkling.

En ce qui concerne les rebelles, campés à l'extérieur, ils ne sont pas non plus prêts pour un coup de force. S'ils sont revenus, c'est à cause du rêve de Dobber et de l'Œuf Draconic. Ils mettent tout leur espoir dans la potion. Ils attendront donc de voir l'effet qu'elle produit avant d'agir véritablement.

La Potion

Tout le problème va consister à la faire ingérer à Gribkin. Et cela va sans dire, ce n'est pas une mince affaire. Les voyageurs peuvent tenter de s'introduire de force dans la grande maison blanche et obliger Gribkin à la boire sous la menace des armes. Mais est-ce bien réaliste ? Et aux regards des villageois, que vaudront des aveux attachés par la force ?

De fait, la meilleure solution peut consister à mêler secrètement la potion à la nourriture de Gribkin. C'est techniquement faisable. Du moment que les 10 centilitres sont ingérés, peu importe qu'ils le soient en compagnie d'autres denrées. Or, n'oublions pas en quoi consiste la « méditation draconique » de Gribkin, occupation qui lui prend tous ses après-midi ; à lutiner Béhaite et Norami, les filles de Louzeur, tout en s'empiffrant de tartes, crèmes et autres entremets cuisinés par Donna. Et n'oublions pas non plus que la potion possède un petit goût de réglisse et de citron, saveurs qui n'auraient rien de déplacé dans un dessert. Il suffirait dès lors de verser le liquide bleu dans la préparation de l'un de ses desserts, et le tour serait joué. Aucun risque de se tromper de cible : les douceurs sont exclusivement réservées au capitaine, même les gamines n'y ont pas droit. Le soir venu, lors de l'entrevue rituelle avec les responsables des diverses sections, Gribkin pourrait alors tenir un tout autre discours ! L'effet de la potion, rappelons-le, est de 12 heures.

Mais pour envisager un tel plan, encore faut-il être au courant des habitudes gastronomiques de Gribkin, que seuls connaissent les deux serveurs et les filles de Louzeur. Pour cela, un espionnage systé-

matique de la maison sera sans doute nécessaire. Horsz et Troja, les ex-serviteurs, pourront en décrire tous les aménagements intérieurs, emplacement des portes, des meubles, etc. Il n'y a aucune raison pour que cela ait beaucoup changé depuis leur départ. Puis en définitive, il faudra s'introduire. A ce stade, si les sorts adéquats sont possédés, la magie peut grandement aider à la discrétion.

Les serveurs

Timéo, rappelons-le, est un inconditionnel de Gribkin. Il lui voue une reconnaissance sans borne. Son épouse, Donna, est plus mitigée. C'est une femme honnête et droite. En ce sens, elle sert Gribkin loyalement, car elle n'a rien à lui reprocher personnellement, mais en même temps elle réproouve profondément la façon dont il se conduit avec les gamines. C'est par cette « faiblesse » que les voyageurs auront le plus de chances de la toucher.

Il faudra d'abord la mettre en confiance, ne pas critiquer ouvertement Gribkin, mais progressivement s'apitoyer avec elle sur le sort des filles. Noter que la condition actuelle de Béhaite et de Norami n'est pas vraiment un secret. Tout le monde sait qu'elles sont encore en vie et pas trop maltraitées, les serveurs donnent souvent de leurs nouvelles, et on entend parfois leur voix. Mais comme elles n'ont pas le droit de sortir, on ne les voit jamais. Et Donna a trop honte de ce qui se passe durant les « méditations draconiques » pour oser le révéler au reste du village. Il faut dire que personne ne lui a jamais non plus posé de question précise.

Bref, si tact et finesse sont employés, on pourra progressivement l'amener à jouer un rôle dans l'histoire : lui confier la potion pour qu'elle la verse elle-même dans un dessert. Il faudra toutefois qu'elle ne conserve aucun soupçon. En toute logique, n'importe qui penserait immédiatement qu'il s'agit de poison, et Donna la première.

Dire la vérité dans ce cas-là ne servira pas à grand chose. Les voyageurs peuvent présenter la potion comme un aromate particulièrement rare. Mais pour dissiper les doutes, il faudra longuement parler cuisine. Donna est en effet un fin cordon bleu, et a conscience de sa valeur. Il faudra piquer sa curiosité, la tenter, l'amener à désirer elle-même vouloir tenter cette nouvelle recette. Pour cela, il faudra impérativement réussir un jet d'ÉLOQUENCE/Cuisine à -5.

Mieux encore, en restant sur le chapitre des gamines, on peut tenter de lui faire croire qu'il s'agit d'une potion sans danger, mais capable de calmer les ardeurs du monsieur. Si les voyageurs ont pensé à fabriquer plusieurs potions, ils peuvent en confier deux à la cuisinière en lui proposant d'en tester une sur un animal quelconque, chat ou chien. Elle vera bien que ce n'est pas du poison. De fait, ce plan est celui qui a les meilleures chances de réussite.

Béhaite et Norami

Le « mystère » des filles de Louzeur peut intriguer les voyageurs. La vérité, si elle n'est pas très belle, est en revanche si banale que les voyageurs peuvent au contraire imaginer tout autre chose. Horsz et Troja, de même que les autres rebelles, auront pu les décrire. Il se peut qu'ils décident de les libérer, ou du moins, que leur objectif premier soit la résolution de ce mystère. L'entreprise peut réussir, tout dépendant de la façon dont ils s'y prennent.

S'ils réussissent, les filles de Louzeur seront un atout considérable. Mais à eux de ne pas le jouer n'importe comment. Les villageois supportent la tyrannie de Gribkin parce que lui seul s'y connaît en matière de vaisseau : à ce niveau, ils sont prêts à tout accepter. Mais le détournement de mineures, voilà qui n'a rien à voir avec le déluge ! Gribkin aura beau prétendre qu'il n'y est pour rien, qu'il ne fait cela qu'à contrecœur, car tels sont les impératifs de la méditation draconique, etc., etc., les villageois en seront profondément choqués, et il ne faudra plus grand chose pour déclencher un nouveau soulèvement. Or, si celui-ci a lieu prématurément, avant la révélation du secret de Gribkin, les voyageurs risquent de n'en tirer aucun bénéfice.

Le mieux qu'ils pourront obtenir, plutôt que des révélations publiques, c'est la connaissance des habitudes de Gribkin, du talon d'Achille qu'est sa gourmandise, ainsi qu'un moyen de pression sur lui-même ou sur Donna. Faire chanter Gribkin sera sans doute le plus difficile, car le haut-révant ne se laissera pas faire comme ça. La servante, par contre, peut craquer beaucoup plus facilement. Alors qu'elle était témoin des agissements de Gribkin, pourquoi n'a-t-elle jamais rien révélé ? Son silence fait d'elle une complice. Pour se racheter, elle devrait alors accepter sans trop protester d'utiliser la potion contre son maître.

Les responsables

Dans tous les cas, les voyageurs se heurteront toujours au trio Snarklof, Wéa, Bullneck. Ces trois-là ont pris goût au pouvoir et n'entendent pas le lâcher de si tôt. En fait, ils aimeraient même supplanter Gribkin et commander à sa place, non pas en l'éliminant complètement, car ils sont persuadés de la véracité des signes, mais en l'utilisant. Simple renversement des rôles.

C'est une raison supplémentaire pour que le traitement des filles de Louzeur ne soit pas trop prématurément révélé. Le trio affecterait d'être aussi choqué que le reste du village ; et ce serait le prétexte idéal pour prendre véritablement le commandement et ne faire de Gribkin qu'un subalterne à leurs ordres.

Or, une fois le secret révélé, les voyageurs se rendront compte qu'ils ont davantage besoin du capitaine haut-révant que de

tous les autres. C'est là le paradoxe douloureux de l'histoire.

LE SECRET

Sous l'influence de la potion, Gribkin ne pourra s'empêcher de répondre franchement. Et aussi ahurissante que soit son histoire, l'Œuf Draconic témoignera qu'il s'agit bien de la vérité !

On apprendra ainsi l'histoire du marin haut-révant, telle que décrite au chapitre 2, le pourquoi véritable de la construction du vaisseau, et son espoir que la

déchirure créée le ramène à la mer...

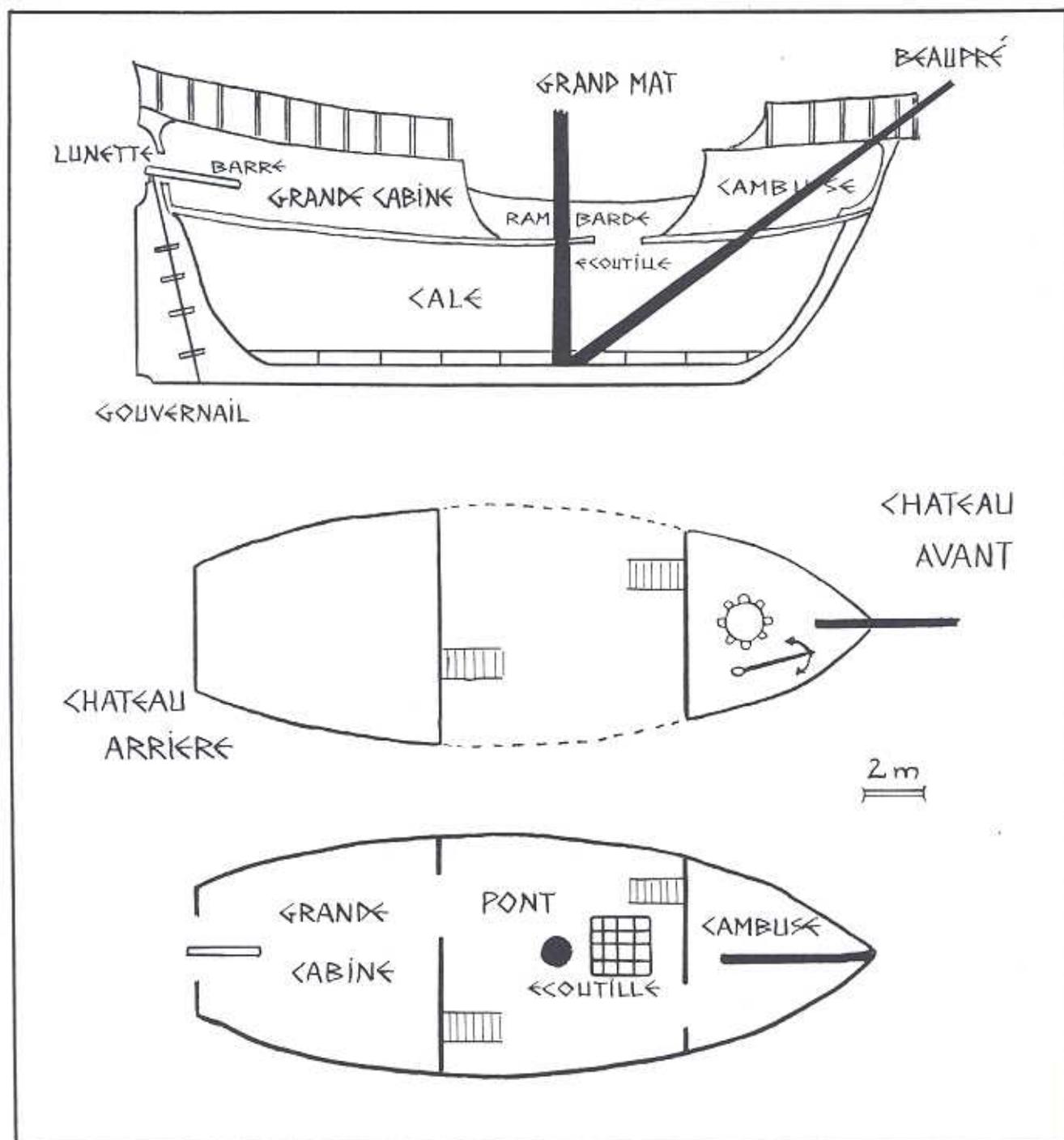
Les voyageurs en seront probablement éberlués, et tout autant désemparés. Car n'oublions pas que toutes leurs actions depuis leur rêve d'archétype auront été accomplies « à l'aveuglette », influencées ou guidées par des symboles plus ou moins clairs : comptine, rêve de Dobber, etc... Ils ne savent pas vraiment pourquoi ils sont revenus à Glupno ni pourquoi ils affrontent à nouveau le haut-révant. Tout ce qu'ils désirent, c'est voir la mer ; et voilà que le moyen finalement proposé est plus insensé que tout ce qu'ils auraient jamais pu supposer !

A leur grand dam, ils vont réaliser que les

vraies difficultés ne font que commencer.

Soit ils renoncent, accablés devant une entreprise aussi risquée, quittent Glupno, et tentent de découvrir véritablement la mer. Soit ils coopèrent au projet de Gribkin. Dans le premier cas, ils sortent du scénario, et qu'ils trouvent ou non la mer fait partie d'une autre histoire. Dans le second cas, tout va dépendre autant de leurs actions passées que de leurs actions futures. A ce stade de l'aventure, encore moins que précédemment, le scénario est tout sauf directif.

Si Gribkin a révélé son secret dans le privé, c'est-à-dire rien qu'en présence des voyageurs, ces derniers peuvent décider de s'allier à lui, ou du moins « allier »



LE VAISSEAU

LONGUEUR	21	VITESSE	5 / 5 / 3
LARGEUR	7	MANŒUVRE	0 / 0 / -2
TIRANT D'EAU	2,5	EQUIPAGE	10 hommes
RESISTANCE	30		
STRUCTURE	14		
GREEMENT	grand mât, beaupré, 2 voiles carrées, une voile d'étai.		

étant un bien grand mot, de marcher avec lui. A ce niveau, ils peuvent avoir des moyens de pression : la révélation de sa conduite avec les filles de Louzeur ou de la supercherie elle-même. Mais ce dernier argument ne peut être qu'un bluff.

Car si les aveux de Gribkin ont lieu publiquement, ne serait-ce qu'en présence du trio des responsables, ou sont rendus publics, la conséquence immédiate sera une nouvelle « mutinerie », avec comme répercussion directe la prise du pouvoir par le trio, l'exécution du haut-révant, et la destruction du vaisseau désormais inutile. Or, non seulement les voyageurs ont besoin du vaisseau, mais ils ont besoin de quelqu'un qui sache naviguer. Et il n'y a qu'une seule personne à Glupno qui remplisse ces conditions : Gribkin. Et c'est bien là que le bât blesse : renverser l'usurpateur, non pour libérer le village, mais pour continuer à l'abuser à sa place !

Un moyen terme serait pourtant possible : renverser Gribkin, dénoncer toute la supercherie, mais demander aux villageois qu'ils ne détruisent pas le vaisseau. Plus encore, qu'ils achèvent l'œuvre commencée, non plus sous la menace de la peur ou des punitions, mais disons en guise de gratitude. Un tel plan, de loin le meilleur, est envisageable, mais il ne peut réussir qu'à une seule condition : la non-intervention du trio. Dans tous les cas, donc, Snarklof, Wéa et Bullneck devront être éliminés. Noter que, privés de leur chef, les miliciens ne demanderont qu'à redevenir de paisibles villageois.

L'HEURE A SONNE

En supposant que tout aille pour le mieux, le vaisseau sera terminé un mois plus tard. Les ex-rebelles suggéreront qu'il soit baptisé *LA MOUCHE*, en l'honneur de Moscata, mais les voyageurs sont libres de lui donner un autre nom.

Bien assise sur ses cales, c'est maintenant une nef de 21 mètres de long sur 7 de large, c'est-à-dire assez ronde, munie de deux mâts, grand mât et beaupré, et

grée de grandes voiles carrées. Pourvue de vivres (environ 1 000 points de SUST) et d'eau douce (600 litres en 12 tonneaux de 50 litres), ainsi que d'un peu d'outillage et de pièces de rechange (toile, cordage), elle est prête à prendre la mer.

Un tel bâtiment demande de 15 à 20 hommes d'équipage. Gribkin comptait n'entrôler finalement qu'une douzaine d'hommes, parer au plus pressé avec cet équipage restreint, et engager de véritables marins au premier port. Selon que le capitaine est toujours là ou non, ce plan peut être plus ou moins respecté. Dans tous les cas, les voyageurs doivent bien se douter que 5 ou 6 personnes, qui plus est inexpérimentées, seront insuffisantes. En termes de jeu, bien que ce soit sous-estimé, on supposera de 10 personnes l'équipage minimum.

La déchirure

Une déchirure du rêve créée volontairement (ou involontairement) en tentant d'accomplir une magie impossible peut être jaune ou violette (arrivée ou départ), faire 3d6 mètres de diamètre et durer 1d100 heures. Elle est toujours centrée sur le haut-révant (voir Miroir n° 4). Quel que soit son diamètre, un objet ne peut jamais être coupé en deux s'il n'entre qu'en partie dans la zone. Soit il est vraiment trop gros, et il n'est pas affecté, soit il subit intégralement l'effet de la zone. En ce qui concerne le lieu d'arrivée, ce peut virtuellement être n'importe quoi. Les déchirures sont des accidents et, par définition, n'obéissent à aucune loi. Il n'y a donc aucun moyen de prévoir quel sera le rêve d'arrivée. Certes, la mer en comporte de très nombreuses, mais ça ne veut rien dire. On peut tout aussi bien arriver en pleine cité, au cœur d'un désert, en plein ciel, ou dans le cratère d'un volcan en éruption...

Le plan de Gribkin est donc complètement fou, et les voyageurs le sont tout autant s'ils acceptent de le suivre, lui ou son idée, dans une combine aussi foireuse. Une telle folie ne mérite que...

...qu'une folie tout aussi grande dans le rêve des Dragon ! Et si rien que pour voir leurs têtes, on les faisait vraiment se

retrouver en pleine mer, avec rien que des vagues à perte de vue tout autour ! C'est eux qui seraient bien attrapés ! Allez ! chiche ! on le fait !...

On peut donc finalement admettre que le plan marchera, mais pas forcément au premier essai. La déchirure créée a en effet une chance sur deux d'être jaune. Si tel est le cas, elle peut soit n'apporter rien du tout, soit apporter quelque chose, au gré du Gardien des Rêves. Il serait assez pittoresque que des Groins en surgissent. On assisterait alors au spectacle inusité d'un groupe de Groins pirates, montant à l'abordage d'un navire posé sur cales, le tout bien au sec dans un paysage de collines !

CONCLUSION

Tout semblera sombrer dans une explosion silencieuse et noire, suivie d'une affreuse sensation de vertige. Plus de haut ni de bas, de gauche ni de droite, les secondes semblent durer des siècles, et inversement...

Puis les voyageurs prendront conscience que le sol bouge, qu'il bouge même énormément sous leurs pieds. (Ce qui signifie au moins qu'il y a à nouveau un sol et qu'ils ont à nouveau des pieds.) Puis la vue leur reviendra, accompagnée de la sensation d'un vent humide et salé. Ils sont toujours à bord du vaisseau, mais le village a disparu. Plus de collines, plus de forêt, rien que le moutonnement des vagues à l'infini.

Là s'achèvera *A l'Heure du Vaisseau*. Pour les péripéties qui ne manqueront pas de suivre, le relai passe entièrement aux mains du Gardien des Rêves. A lui de choisir le lieu d'arrivée, les conditions de navigation qui vont suivre, gros temps, bonne brise, calme plat, la population des environs, pirates, monstres marins, etc... C'est une aventure complètement différente qui va commencer.

Si les voyageurs se sont embarqués seuls, sans autre « équipage », il est évident que le voyage commencera plutôt mal. Que peuvent espérer 4 ou 5 personnes complètement ignardes en navigation à bord d'un navire de cette taille ? Souhaiter ne pas faire naufrage trop vite, c'est à peu près tout.

Heureusement, dès la première nuit, leurs rêves d'archétype reviendront en force, sollicités par leur présente situation et leur « quête » réalisée. Chacun se souviendra de ce passé lointain où la mer n'était pas une entière inconnue, et gagnera directement son niveau d'Archétype en Navigation, soit zéro minimum.

Lors, ne confondant plus gouvernail et beaupré, c'est avec aux lèvres un vieux chant de marin que les voyageurs pourront enfin hisser la grand'voile.

