



DENIS GERFAUD

CHATEAU DORMANT

REVE DE DRAGON

Denis Gerfaud

CHATEAU DORMANT

UN VOYAGE POUR
REVE DE DRAGON

Texte
Couverture
Dessins
Plans
Frises
Maquette
Corrections
Production

Denis Gerfaud
Florence Magnin
Rolland Barthélémy
Sir Hill Johnback
Franck Achard
Fabrice Lamidey
Thierry Grandjean
Fabrice Benoist
Frédéric Weil



Château Dormant

ISBN 2-909934-9

RÊVE DE DRAGON est une marque déposée par Denis Gerfaud





Château Dormant est une aventure onirique, proposant aux personnages de retrouver la source de leur archétype. Ce thème a souvent été abordé dans *Rêve de Dragon*, sous forme de souvenirs à rechercher et de situations à recréer constituant la trame même du scénario. La façon dont le sujet est traité ici est toutefois différente. Il va s'agir, non pas de retrouver de supposés souvenirs, arbitrairement décidés par le scénario, mais de retrouver la source même des souvenirs, source symbolisée par le Château Dormant. C'est une quête d'archétype à l'état pur, un voyage onirique initiatique.

La quête d'archétype fait en effet partie de *tous* les scénarios, quand bien même elle n'en est pas le sujet principal. Suite à un combat, par exemple, les personnages reçoivent du stress ; puis, la nuit venue, ils dorment et rêvent. A l'heure du Château Dormant, comme l'indiquent précisément les règles, ils jouent leurs jets de stress et transforment celui-ci en expérience. Voilà pour le côté technique. Mais que se passe-t-il au niveau des personnages ? Durant cette heure du Château Dormant, ils connaissent une forme de rêve particulière qui leur permet un bref aperçu de leurs vies antérieures ; l'espace d'un instant, leur archétype retrouve toute son unité. Mais le Fleuve de l'Oubli est un obstacle à toute forme de rêve (on ne l'apprendra pas aux haut-révants), en sorte qu'au réveil, les personnages ne rapportent finalement avec eux que quelques bribes de souvenirs, quelques « points d'expérience » çà et là grappillés.

L'heure du Château Dormant est l'heure du sommeil par excellence, et donc du rêve. Avant que le Vaisseau ne lève l'ancre vers un jour nouveau, elle symbolise tous les acquis du jour accompli. C'est entre les murs de ce château que sont entreposés souvenirs et expériences. Le Château Dormant est le gardien du passé, la forteresse des souvenirs. Et chacun tente d'y pénétrer, nuit après nuit, en quête de soi-même.

Tel est le symbolisme de ce petit château perché dans les nuages, et le point de départ prétexte de cette aventure : la quête du *Château Dormant*.

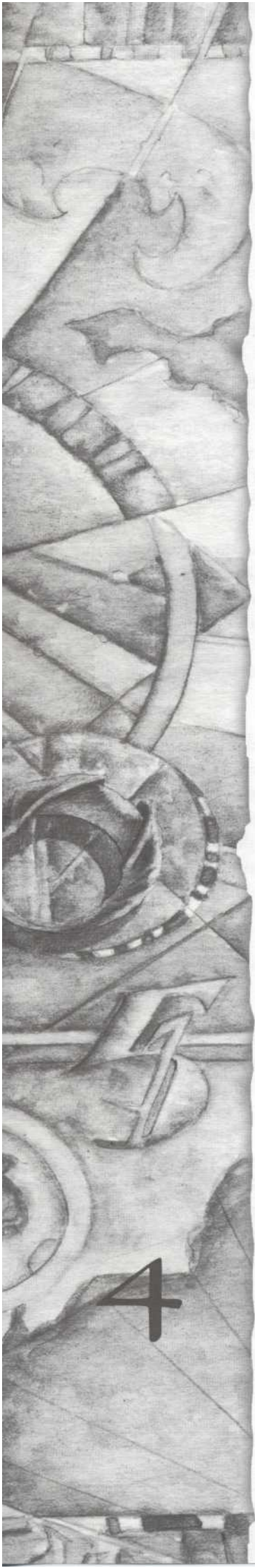
Tout commence alors que les voyageurs marchent dans les nuages en direction d'un merveilleux château aérien. Là, ils aperçoivent d'autres personnages, déjà dans la place, qui ne sont autres qu'eux-mêmes. Puis ils se rendent compte qu'il leur est impossible de pénétrer dans le château ; et c'est alors qu'ils se réveillent, ne prenant seulement conscience qu'il ne s'agissait que d'un rêve... Un peu plus tard, dans la « réalité », ils tombent sur un étrange personnage, un « Hermite » à la barbe violette, qui leur déclare d'emblée (comme s'il connaissait leur rêve) qu'on n'accède pas aussi facilement au Château Dormant ! C'est une quête ; cela se mérite ; il y a des épreuves et des gardiens. Puis de leur donner (comme si cela allait de soi) les premiers indices sur les épreuves en question...

Ainsi est lancée la machine et est donné le *ton* de l'aventure : symbolique et initiatique. Une suite d'épreuves à affronter pour retrouver le chemin perdu du Château Dormant.

Car en corollaire, à partir de cet instant, les personnages vont cesser de transformer journallement leurs points de stress en expérience. Ce stress n'en sera pas moins abondant, étant donné les situations difficiles à affronter, mais tous les points en seront conservés jusqu'à la fin. Ce n'est qu'au Château Dormant retrouvé qu'ils seront enfin transformés en expérience.

Ainsi présentée, la quête s'adresse tout autant aux *joueurs* qu'aux *personnages* et n'en est que plus motivante. Après que l'Hermite ait posé le problème en termes de quête et d'épreuves, les joueurs devraient se sentir pour le moins piqués par la curiosité ; après qu'ils aient constaté d'eux-mêmes que le Château Dormant (à savoir leur expérience) est effectivement gardé, ils devraient se sentir réellement motivés pour entreprendre l'aventure.

Cela dit, cette dernière n'est pas l'unique quête possible du Château Dormant, la seule façon d'y accéder. Le Château Dormant n'est qu'un symbole et il en existe autant qu'il y a de personnages et d'archétypes. On supposera que l'*initiation* proposée est celle qui correspond précisément aux personnages. Par ailleurs, l'aspect symbolique ne s'applique qu'à la structure générale du scénario et à sa finalité. Pratiquement, l'aventure reste concrète : un *voyage*, avec ses difficultés, ses PNJ, ses recherches et enquêtes, ses pièges à déjouer, ses monstres à combattre ou à éviter.



Prélude au Voyage

Les voyageurs

Château Dormant peut être joué par un groupe de 4 à 6 voyageurs d'expérience moyenne. Des combattants sont demandés pour les quelques combats inévitables, de même qu'au moins un haut-rêvant possédant impérativement DÉTECTION et LECTURE D'AURA, pour comprendre le fonctionnement du miroir magique qui est l'outil principal du scénario. Il est également indispensable qu'un personnage possède au moins un niveau zéro en Astrologie (Sciences dans la version Oniros) pour comprendre l'énigme de l'Araignée. Enfin la compétence Maçonnerie sera très utile dans le piège du tombeau.

Mort d'un personnage. Si un personnage meurt, le joueur pourra évidemment en rentrer un autre. Il faudra toutefois que le gardien des rêves commence par lui faire vivre la même introduction, à savoir le rêve interrompu du *Château Dormant*. A son choix, il peut ou non lui faire rencontrer ensuite l'Hermite à la barbe violette, ou se contenter des autres personnages du groupe pour l'introniser. Tous ces renseignements seront certes déjà connus du joueur ; mais cela permet de justifier que son nouveau personnage soit à son tour concerné par la quête.

L'histoire dans ses grandes lignes

S'étant réveillés après avoir cru être sur le point de pénétrer dans le *Château Dormant*, les voyageurs rencontrent un vieillard à la barbe violette, muni d'un étrange bâton sculpté terminé par une tête qui, quoique en bois, semble vivante et parle. Les deux compères paraissent très au courant du rêve des voyageurs et du *Château Dormant* et leur révèlent que le

chemin en est jalonné d'épreuves, notamment de gardiens qui appartiennent aux forces du Réveil, alias le Cauchemar, ou encore Thanatos. Le plus terrible se nomme Quaelioth et ne peut être vaincu que par Dziga, la blanche panthère des neiges. Sur quoi Beau-Bâton (c'est le nom du bâton vivant) ajoute une énigme à propos d'araignée et de l'heure de l'Araignée. Le nom du vieillard n'est pas révélé : de son propre aveu, le découvrir fait également partie de la quête. Puis le singulier duo disparaît dans la forêt.

Continuant leur voyage, les voyageurs apprennent l'existence dans un village voisin d'un antique monument appelé tombeau d'Arachnéon. S'il ne font pas le rapport avec l'araignée de l'énigme, un autre rêve peut le leur suggérer. Les pièges abondent dans ce tombeau. En récompense, on peut y découvrir un miroir magique, dont le pouvoir est de créer un chemin de lune-argent, sorte de passerelle aérienne permettant d'accéder aux Portes de la Lune.

Ces portes, au nombre de deux, sont chacune gardées par une entité de cauchemar : Mélioth et Quaelioth. Mélioth peut (et doit) être vaincu en combat. Fous si les voyageurs s'attaquent à Quaelioth ! L'Hermite n'a-t-il pas précisé que seule Dziga pouvait le vaincre ?

Mélioth vaincu, la porte ainsi libérée donne sur une déchirure du rêve, laquelle mène au pays de Zima. Là, enquête aidant, les voyageurs apprennent l'existence d'une panthère fabuleuse, précisément nommée Dziga, vivant dans la forêt. La découvrir devient leur objectif.

Dziga est une entité de rêve. Elle peut se mesurer à Quaelioth mais la rencontre se solderait par un match nul où les deux périraient, ce qu'elle ne souhaite pas. Pour

vaincre réellement, elle a besoin de se donner des forces en croquant auparavant un *authentique rocher de Salamalek*. Sans expliquer ce dont il s'agit, elle demande aux voyageurs de le lui procurer. Pour toute indication, elle conseille de réutiliser la voie libérée par Mélioth.

Étant retournés aux Portes de la Lune grâce au miroir, les voyageurs retraversent la déchirure, et aboutissent cette fois à l'intérieur de la statue de Zagar, un gigantesque Groin, auquel une tribu, les Zagarates, voue un culte. Ce sont des Humains, mais leurs mœurs sont bestiales : ils ne songent qu'à s'adonner à de furieuses orgies, aidés en cela par une drogue puissante, le *youpi*, dont la recette leur fut autrefois donnée par Zagar. Une zone de Clameurs située dans la tête permet à quiconque se trouve à l'intérieur de faire entendre sa voix.

Tout cela est sans rapport avec la quête, aussi les voyageurs vont-ils songer en priorité à retrouver un lieu civilisé, ce qu'ils découvrent en la proche cité de Guta Percha, laquelle commerce avec une autre cité : Salamalek. Tout s'éclaire et les voyageurs de se diriger vers ce but. Hélas, la route traverse un désert peuplé de Cyans, où de graves problèmes sont à craindre ! Une jeune Cyane sera désireuse de s'emparer de l'Empathie de l'un des voyageurs.

Le *rocher de Salamalek* est le nom donné à une petite pâtisserie. Mais les pâtisseries ne la font plus comme autrefois, par manque d'une certaine épice, la graine de mangale, qui provenait de Guta-Percha et dont le commerce a cessé. Or Dziga a bien précisé : un *authentique rocher de Salamalek* !

Les voyageurs devront se procurer de cette graine et découvrir qu'elle est un des ingrédients du *youpi*. Les Zagarates en interdisent désormais la cueillette de crainte de voir leurs rations de *youpi* diminuer. Utiliser le subterfuge de la statue et se faire passer pour Zagar est un moyen de s'en procurer. Mais n'oublions pas le désert entre Salamalek et Guta Percha, et les Cyans toujours aux aguets...

L'authentique rocher confectionné, les voyageurs retrouvent Dziga aux Portes de

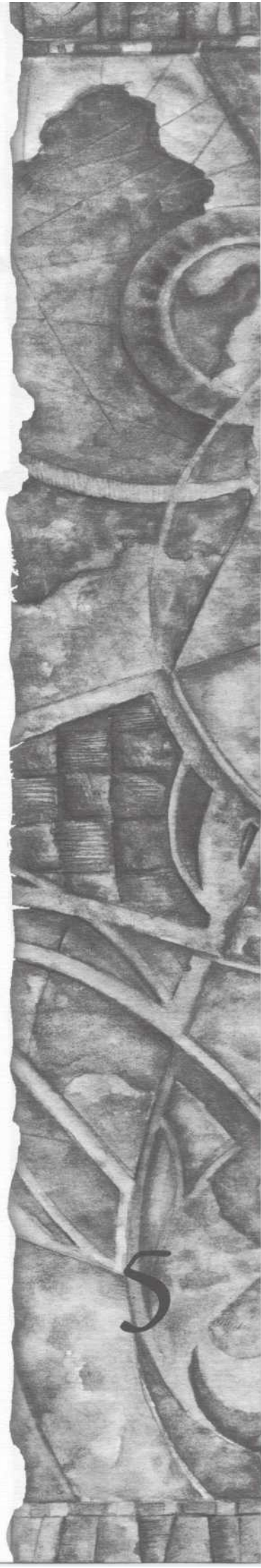
la Lune : elle ne fait qu'une bouchée de Quaelioth ; et celui-ci, avant de disparaître, fait une révélation quant au nom de l'Hermite à la barbe violette.

La deuxième porte ramène précisément l'Hermite. A l'écoute de son nom révélé, ce dernier confie alors Beau-Bâton aux voyageurs, et c'est celui-ci qui va servir de guide jusqu'à la fin, devenu la figure de proue d'un bateau traversant un large fleuve.

S'agit-il du Fleuve de l'Oubli ? La dernière épreuve s'adresse aux *joueurs*. Ils vont devoir s'oublier eux-mêmes pour n'être à cent pour cent que leurs personnages. Une intéressante leçon de jeu de rôle. S'ils y parviennent, les voyageurs pourront aborder à l'autre rive.

Une chimère les y attend, friande comme toutes ses sœurs d'objets magiques à grignoter. Pour l'amadouer, il faut se séparer du miroir et de Beau-Bâton. Ce n'est qu'à ce prix, portés par les ailes de l'entité, que les voyageurs peuvent enfin accéder aux portes du château dans les nuages.

Là, dans une interminable galerie des glaces, ils se redécouvrent eux-mêmes et voient redéfiler les principaux moments de l'aventure comme sur des écrans de cinéma. C'est alors que le stress est enfin transformé en expérience, s'y ajoutant un bonus bien mérité de 100 points... Puis les voyageurs se réveillent à leur point de départ : c'est tout juste l'aube naissante, comme si tout n'avait été qu'un rêve vécu durant le moment fatidique de l'extrême fin de l'heure du Château Dormant.





1. Rêve et Quête

Où les voyageurs se réveillent avant d'avoir pu atteindre le château dans les nuages. Qui sont l'hermite à la barbe violette et son singulier Beau-Bâton ? En quoi les voyageurs sont-ils personnellement concernés par la quête proposée. Quel rôle joue le tombeau d'Arachnéon du village de Martel ? En ce début d'aventure, les réponses à toutes ces questions sont encore loin, et les indices aussi flous que la brume par quoi tout a commencé.

DANS LES NUAGES

C'est dans la brume que commence cette aventure. Il fait nuit, mais tout est nimbé d'une clarté bleutée, comme si la lune luisait brillamment dans le ciel, quoique en vérité on ne la voie pas. Dans cette ambiance cheminent les voyageurs, harnachés de leur équipement habituel. Ils ne savent pas où ils vont, ils ne savent pas ce qu'ils font là : sans doute viennent-ils de sortir du gris rêve.

Peu à peu la brume s'estompe, laissant mieux percevoir le ciel nocturne quoique lumineux. Elle s'estompe dans le ciel, mais reste compacte sous les pieds des voyageurs, moutonnant à l'infini comme un grand champ de neige. Et tandis qu'elle se sépare, la brume révèle un château magnifique à quelques centaines de mètres des voyageurs - magnifique avec ses tourelles élancées, ses ogives, ses clochetons et ses arcades. Le château prend appui sur la brume, comme si son architecture était

née des nuages mêmes. Il n'y a rien d'autre dans le paysage : le ciel, le château, et les nuages où marchent les voyageurs.

Ces derniers peuvent agir à leur guise, mais nul doute qu'ils ne se rapprochent du château féérique. Sur le seuil, un groupe de personnages semble les attendre, immobiles. Les silhouettes en sont familières. S'étant suffisamment rapprochés, les voyageurs constatent alors qu'il s'agit d'eux-mêmes, comme s'ils étaient confrontés à un mystérieux miroir.

Dès ce moment, toutefois, il leur devient impossible d'aller plus avant. Quelque chose les bloque, comme une barrière invisible. C'est en vain qu'ils tentent de continuer à marcher, ils font du sur place, comme s'ils marchaient en rêve... Ce qui est le cas.

Ils se réveillent.



Un rêve

Telle est l'introduction en forme de rêve de cette aventure. Pour cela le gardien des rêves ne doit surtout pas dire aux joueurs : « Vous faites un rêve dans lequel vous marchez dans les nuages, etc. », mais présenter la situation comme si elle était réellement vécue. Au départ, la description est facile, il n'y a que de la brume, ce qui est somme toute assez banal. Si un joueur demande comment est le sol, lui répondre simplement : *brumeux*. Si l'un d'eux s'interroge sur leur présence, répondre : *vous sortez apparemment du gris rêve...* Puis, d'une manière générale, se contenter de décrire la situation, sans explication, mais sans oublier non plus de poser de temps à autre la question habituelle : « Qu'est-ce que vous faites ? » Comme si tout était effectivement réel et l'aventure réellement commencée, non-obstant l'environnement impossible.

Le but de toute l'aventure est de retrouver le château fabuleux. C'est pour cela qu'il doit être présenté comme réel, même si ce n'était qu'un rêve. Donner aux joueurs l'impression qu'ils le touchaient déjà du doigt, qu'ils y étaient presque... C'est ce sentiment de perte, concrétisé par la suite par le blocage des points de stress, qui va constituer toute la motivation des personnages.

Au réveil, donc, il n'y aura pas de commentaire à faire sur ce qui vient d'être rêvé, pas d'explication superflue. Laisser les joueurs commencer à tirer leurs propres conclusions, quand bien même, à ce stade, ils n'ont pas tous les éléments. Simplement décrire le véritable environnement des voyageurs, celui où ils ont dormi.

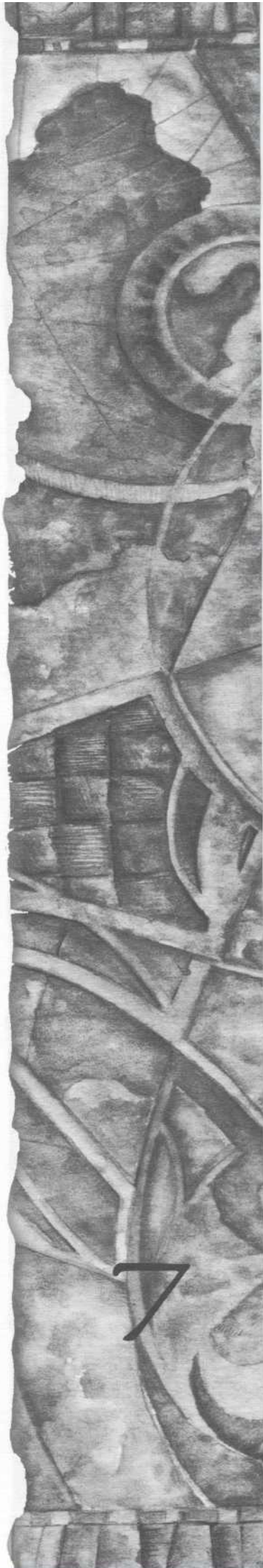
Au réveil

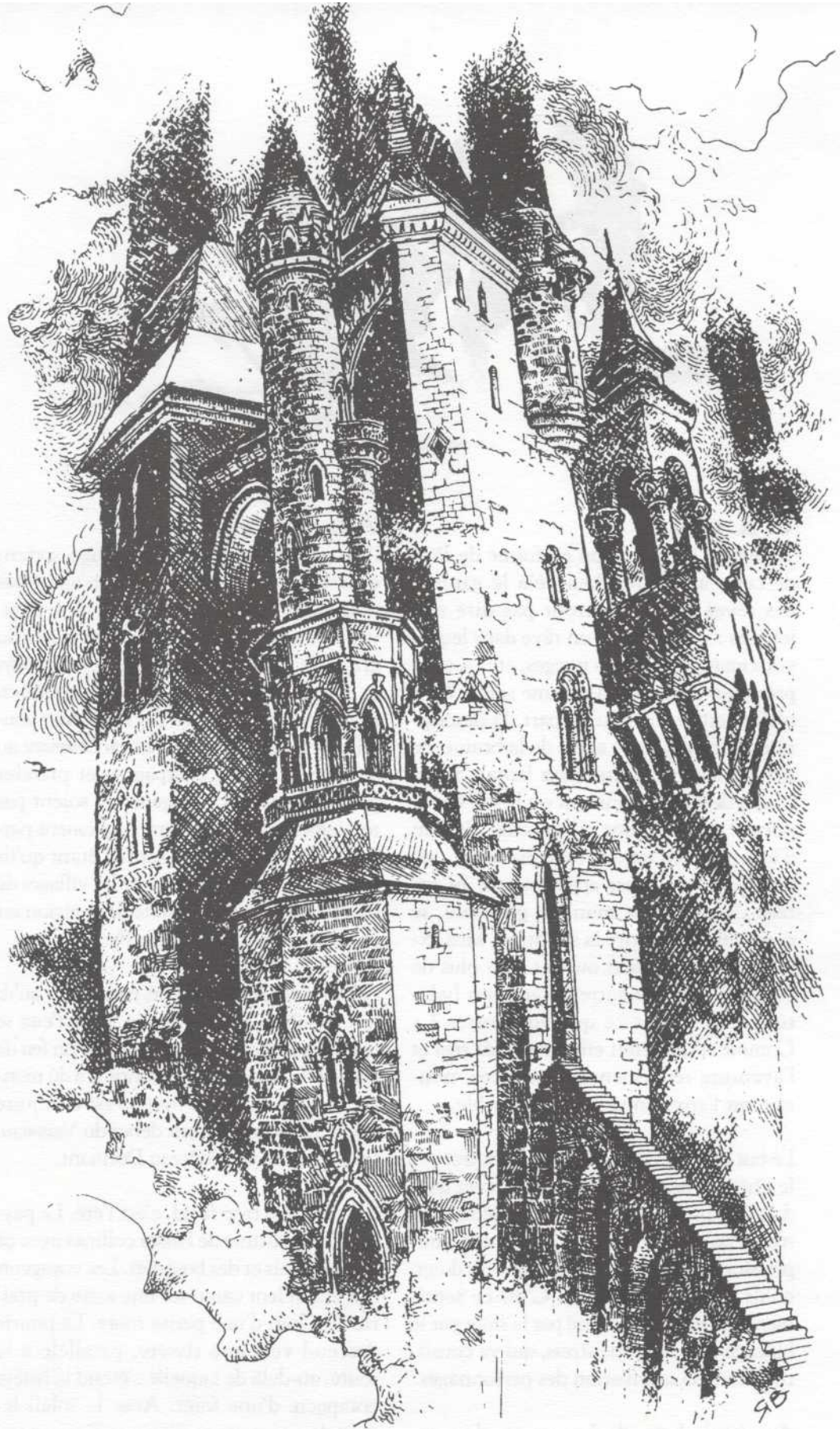
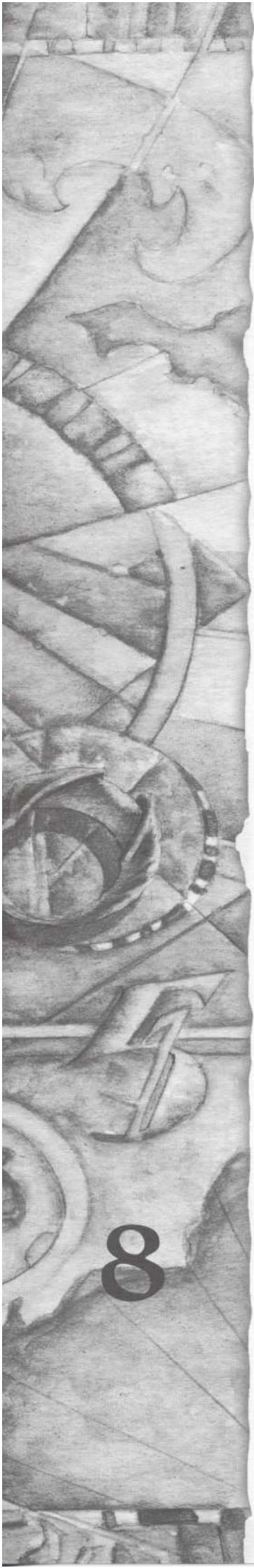
Il est préférable que les personnages sortent effectivement du gris rêve et n'aient pas non plus d'idée de l'endroit où ils se trouvent dans la « réalité ». Le phénomène du gris rêve est fréquent chez les voyageurs et a déjà dû maintes fois les toucher. Inversement, le gardien des rêves peut vouloir insérer la quête de *Château Dormant* au sein de sa propre campagne, et préférer pour cela que les voyageurs ne soient pas totalement perdus, géographiquement parlant. C'est possible, l'essentiel étant qu'ils n'aient pas encore découvert les villages de Martel et de Griset. Le reste de la région est parfaitement interchangeable.

A leur réveil, les voyageurs constatent qu'ils ont couché à la belle étoile. Près d'eux se trouvent leurs bagages, les restes d'un feu de camp non entretenu ; personne n'a dû monter la garde en fin de nuit. C'est tout juste l'aube naissante, le tout début du Vaisseau, l'extrême fin du Château Dormant.

Il ne fait pas trop froid, c'est l'été. Le paysage est constitué de basses collines avec çà et là des bois et des bosquets. Les voyageurs ont établi leur camp sur une sorte de prairie non loin d'une petite route. La prairie descend vers une rivière, parallèle à la route, au-delà de laquelle s'étend la lisière compacte d'une forêt. Avec le soleil levant les voyageurs peuvent s'orienter : route et rivière suivent un axe est-ouest ; la forêt est au sud ; vers l'ouest, les collines se durcissent et l'on aperçoit dans le lointain les sommets de montagnes.

Laisser les voyageurs se mettre en route, constater qu'ils viennent une fois de plus





de sortir du gris rêve, s'interroger sur la signification de leur rêve. Puis ils vont probablement emprunter le chemin. Vers l'ouest, ce dernier mène à Martel au pied des montagnes ; vers l'est, il mène à Griset. Il est probable que les voyageurs se dirigent vers l'est, suivant en cela la ri-

vière. Dans les deux cas, le chemin ne tarde pas à pénétrer dans un petit bois : c'est là qu'ils vont rencontrer l'Hermite à la barbe violette et que l'aventure proprement dite va être lancée. Peu importe donc la direction suivie en ce début d'aventure.

L'HERMITE

Qui est l'Hermite à la barbe violette ? Un homme véritable, une entité de rêve ? C'est avant tout un personnage symbolique, une résurgence du rêve que les voyageurs viennent de faire (et dans lequel ils sont peut-être toujours à leur insu), et sa définition en termes de règles n'a pas d'importance. Il est là pour révéler aux personnages la quête du Château Dormant ; et ces derniers le rencontreront à nouveau à la conclusion de celle-ci. Si l'aventure est un conte, on peut l'imaginer comme en étant justement le conteur. De ce fait, il n'existe pas véritablement sur le même plan que les personnages ; il se situe en dehors.

Voilà pour son côté symbolique, uniquement destiné au gardien des rêves. Pour les voyageurs, il apparaît comme un personnage véritable, en chair et en os, dont ils font la singulière rencontre. C'est un vieillard chenu et voûté, vêtu d'un long manteau gris bleu et muni d'un bâton. Ses longs cheveux sont de couleur mauve pâle ; plus foncée, sa barbe tire sur le violet. Pour cette raison, nous l'appelons l'Hermite à la barbe violette. En attendant de découvrir son véritable nom, les voyageurs l'appelleront comme ils voudront.

Mais plus singulier que sa barbe est assurément son bâton.

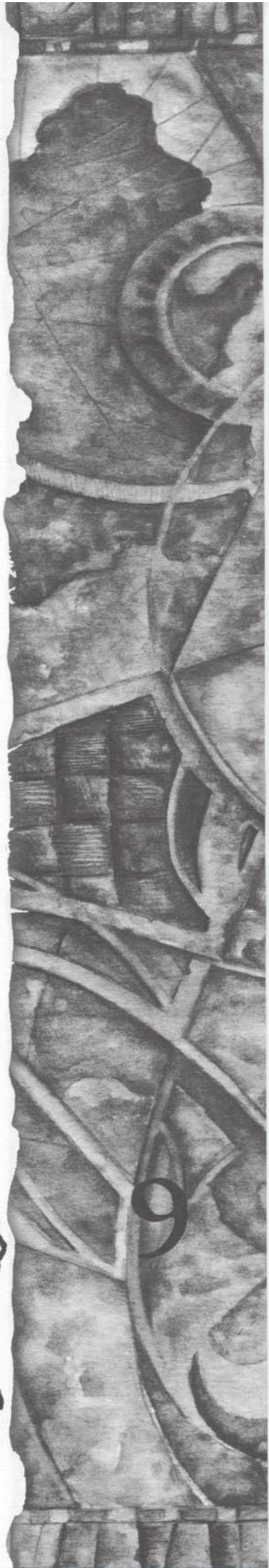
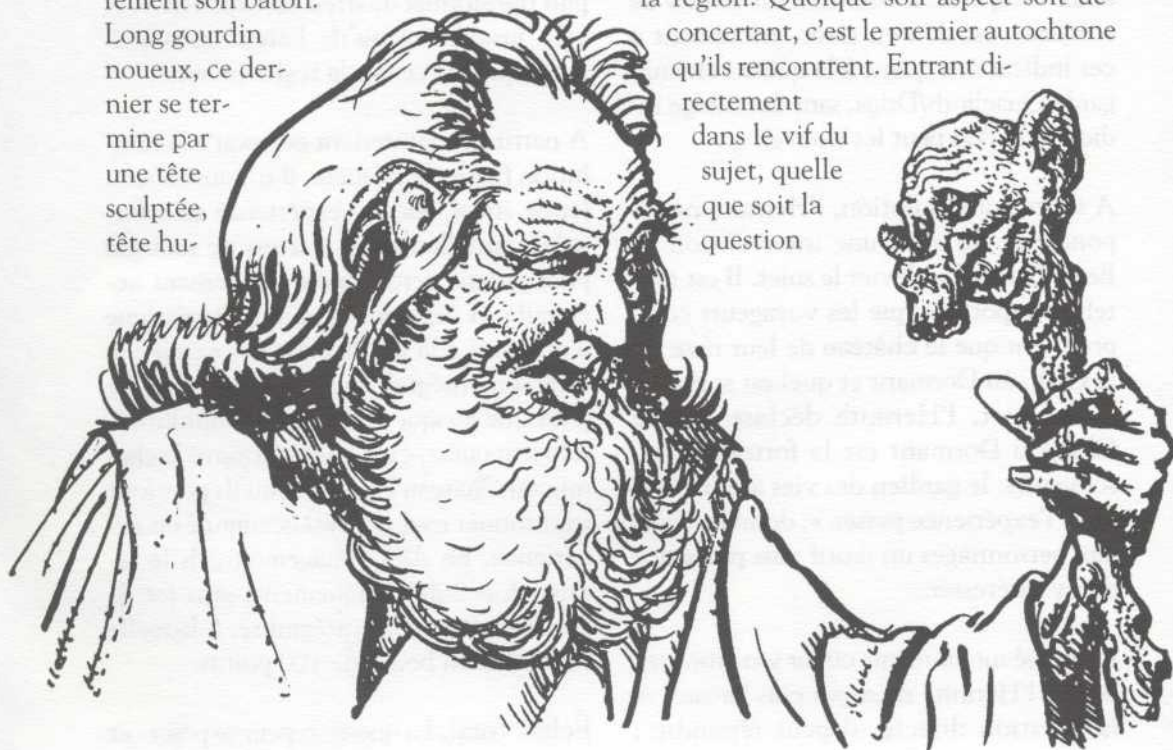
Long gourdin noueux, ce dernier se termine par une tête sculptée, tête hu-

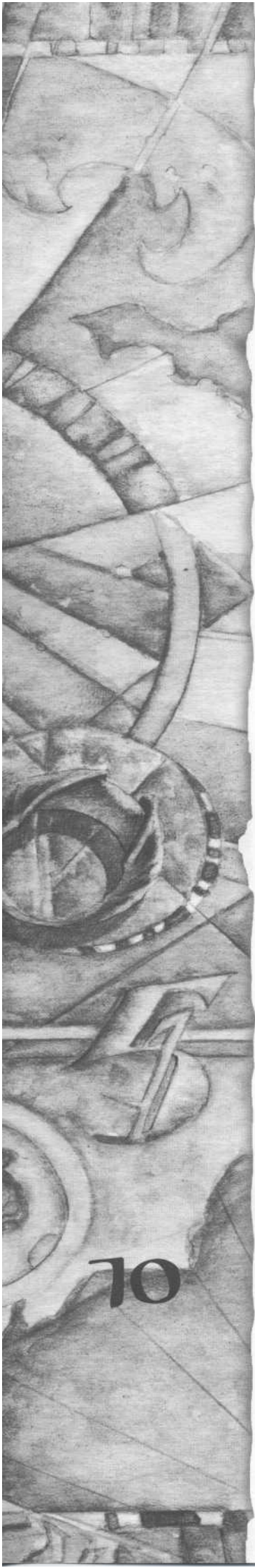
maine, chauve, avec des yeux ronds et de grandes oreilles. La sculpture est plus que réaliste : voilà en effet que les yeux roulent dans leurs orbites, le nez frémit, la bouche s'entrouvre et se met à parler – quoique avec une voix de fausset légèrement criarde... Qui est Beau-Bâton ? Même réponse que pour l'Hermite. Les voyageurs peuvent quant à eux imaginer ce qu'ils veulent : une entité, un objet magique, ou plus simplement le truc d'un marionnettiste ventriloque.

C'est en effet ainsi que le gardien des rêves peut jouer le duo. L'Hermite s'adresse aux voyageurs, et le bâton ne cesse d'interférer avec des remarques de son cru. Il ne parle jamais directement aux voyageurs, uniquement à l'Hermite, comme un faire-valoir, pouvant se chamailler avec lui ou se mettre soudain à boudier, l'ensemble donnant finalement l'impression d'un numéro bien réglé. L'Hermite parle d'une voix grave et le bâton d'une voix aiguë de marionnette.

La rencontre

L'Hermite est assis sur une souche à l'entrée du premier bois traversé par le chemin. Il tient son bâton à la main. Les voyageurs peuvent s'adresser à lui pour s'enquérir de la région. Quoique son aspect soit déconcertant, c'est le premier autochtone qu'ils rencontrent. Entrant directement dans le vif du sujet, quelle que soit la question





posée, l'Hermite répond alors : « Vous n'êtes pas sur le chemin du Château Dormant ! » Sur quoi Beau-Bâton s'anime et affirme à son tour : « Je dirais même qu'ils font carrément fausse route !

— Qu'est-ce qui te fait dire cela, Beau-Bâton ? reprend l'Hermite.

— Ils s'imaginent qu'il suffit de se présenter à la porte du château dans les nuages pour y avoir accès aussi simplement que ça !

— Humm ! Tu as sûrement raison, Beau-Bâton ! Que conseilles-tu donc ?

— Je ne suis qu'une tête de bois ! s'exclame alors la petite tête grimaçante. Mais j'ai ouï dire de gardiens !

— En effet, reprend gravement l'Hermite en s'adressant à nouveau aux voyageurs. Le Château Dormant doit se mériter. La route en est semée d'épreuves, et des gardiens la défendent. Parmi eux se trouvent Quaelioth. C'est une manifestation du Grand Rien, que l'on appelle aussi le Réveil, ou encore Thanatos. N'ayez pas la folie de vous attaquer directement lui. Quaelioth ne peut être vaincu que par Dziga, la blanche panthère des neiges.

— Brr ! émet Beau-Bâton, ça me fait froid dans le dos.

— Ne dis pas de sottises : tu n'as pas de dos !... »

Et ainsi de suite. Ce dialogue n'est là que pour exemple et pour montrer le jeu des deux compères. L'essentiel, en termes de scénario, est de s'en tenir strictement à ces indications quant à la quête : chemin gardé/Quaelioth/Dziga, sans davantage indiquer où l'on peut les trouver.

A toute autre question, l'Hermite ne répond pas, ou alors une intervention de Beau-Bâton fait dévier le sujet. Il est toutefois important que les voyageurs comprennent que le château de leur rêve est le Château Dormant et quel est son rôle. A se sujet, l'Hermite déclare : « Le Château Dormant est la forteresse des souvenirs, le gardien des vies antérieures et de l'expérience passée », donnant ainsi aux personnages un motif plus prosaïque de s'y intéresser.

Interrogé sur lui-même ou sur son étonnant bâton, l'Hermite n'est pas plus bavard. A la question directe, il peut répondre :

« Découvrir mon nom fait également partie de la quête du Château Dormant. » Si on ne lui pose pas la question, il fera tout de même cette remarque, en guise de conclusion à l'entrevue, avant de disparaître dans les bois.

Une énigme

L'Hermite se lève, signifiant par là qu'il en a assez dit. Beau-Bâton s'exclame : « Nous partons déjà ? Croyez-vous qu'ils en savent assez pour trouver le bon chemin ?

— Ce n'est pas ma quête, répond sombrement l'Hermite. C'est la leur.

— Tout de même, un petit coup de pouce ? » renchérit le bâton.

L'Hermite pousse un soupir apparemment exaspéré : « Soit, à ta guise ! »

Beau-Bâton anonne alors les paroles suivantes : « A l'heure de l'Araignée, quand l'Araignée s'afflige à l'heure de l'Araignée, tu peux entrer. N'oublie pas l'araignée. »

Et c'est sur ces paroles mystérieuses que le duo s'enfonce définitivement dans les bois. C'est vainement que les voyageurs pourront chercher à les poursuivre : il n'y en a plus aucune trace.

Le stress

Puisque les personnages ont perdu le chemin du Château Dormant, ils ne peuvent plus transformer de stress en expérience, et cela jusqu'à ce qu'ils l'aient retrouvé. Appliquer de ce fait la règle suivante.

A partir de maintenant et jusqu'à la résolution finale de la quête, il n'y aura aucun jet de stress, aucune expérience transformée journallement. Le stress ne sera pas pour autant perdu, mais simplement accumulé, et cela sans la perte systématique d'un point à la fin de chaque journée : le total sera intégralement conservé. Puis ce n'est que lorsque les voyageurs auront résolu leur quête, c'est-à-dire retrouvé le chemin du Château Dormant, qu'ils pourront transformer tout le stress accumulé en expérience. En dédommagement, ils le feront alors automatiquement, sans jet de dés, transformant l'intégralité, à laquelle s'ajoutera un bonus de 100 points.

Échec total. La question peut se poser : et

si les voyageurs échouent totalement dans leur quête ? La réponse est qu'ils ne peuvent échouer totalement que s'ils meurent ; tant qu'ils vivent, à eux de persévérer. Si un personnage meurt, il se réincarne normalement, dans un autre rêve, et n'est plus concerné par celui-ci. Le joueur en rentre un autre, qui est alors *intronisé* comme expliqué dans l'introduction. Si un combat voit la fin de tous les personnages, alors chacun se réincarne séparément, et en ce qui concerne la présente aventure, c'est effectivement terminé.

Alternatives

L'Hermite disparu, les voyageurs doivent être proprement abasourdis. Était-ce un nouveau songe, une illusion ? Que signifie tout ce fatras à propos d'entités gardiennes, de panthère blanche et d'araignée ? Mais cela dit, la signification de leur rêve doit maintenant leur apparaître.

A ce stade, ils peuvent spontanément désirer entreprendre la quête, ou inversement imaginer qu'ils ne sont pas vraiment concernés. Si c'est le cas, le gardien des

rêves n'a pas à se faire de soucis. Laisser les voyageurs reprendre leur voyage dans la direction de leur choix, même s'ils négligent le tombeau d'Arachnéon, puis, quelque temps plus tard, leur improviser par exemple une rencontre de Groins. Le but est qu'ils aient du stress. Or, au Château Dormant suivant, ne pas leur faire tirer de jet de stress, et si besoin même, pour être tout à fait clair, leur faire revivre un fragment du rêve du début, celui où ils patinent sur place dans leur impossibilité d'accéder au Château Dormant. Les joueurs devraient alors comprendre où est leur intérêt.

L'énigme de l'araignée est astrologique (voir au chapitre suivant). A ce stade, un personnage astrologue peut déjà l'avoir comprise, mais sans en être avancé pour autant. *Tu peux entrer*, dit l'énigme ; mais où ? De fait, il s'agit du tombeau d'Arachnéon situé non loin du village de Martel. Les voyageurs en entendront parler dans ce village, mais également à Grisot. Peu importe donc la direction suivie au départ, vers l'est ou vers l'ouest.

LA RÉGION

La région porte le nom de Nolcée. Toutes les indications suivantes sont destinées au gardien des rêves, en sorte qu'il puisse renseigner les voyageurs par l'intermédiaire des villageois ; mais il est peu probable que les voyageurs s'aventurent réellement en dehors des deux villages décrits.

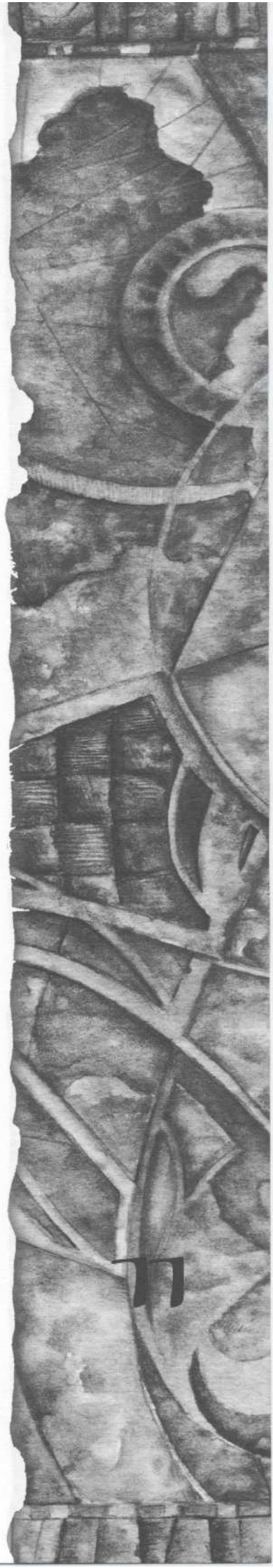
La Nolcée s'étend du pied des Baramines, à l'ouest, jusqu'à la cité de Nolce, située 200 km plus à l'est. C'est une région de collines où alternent bois et prairies, avec des terres cultivées à l'entour des villages. Le climat y est tempéré (imaginer le centre de la France) et la région vit essentiellement de son agriculture.

La Nolcée est un vieux pays. Non seulement la cité de Nolce, mais nombre de ses villages remontent au Second Âge, comme en témoigne une solide architecture de

pierre « telle qu'on n'en fait plus ». Ainsi peut s'expliquer la présence de l'antique tombeau près du village de Martel. Conséquemment, dû à ces racines, les haut-révants sont mal vus. A Nolce, ces derniers sont condamnés à être cousus sur de grandes plaques de cuir et exposés jusqu'à ce que mort s'ensuive. Citadins et citadines sont invités à venir y rajouter leurs broderies personnelles. A leur mort, certains haut-révants finissent ainsi par présenter des canevas d'une horrible beauté.

Les Baramines. Haute chaîne de montagnes aux sommets enneigés, c'est la frontière ouest du pays. Aucune route n'en traverse les cols, et ce qui se trouve au-delà est inconnu des Nolcéens.

La Forêt Grise. Devant probablement son nom à l'abondance des bouleaux qui y poussent, cette forêt s'étend tout au sud du





pays. Comme les montagnes, elle constitue une frontière dissuasive. Les Nolcéens l'exploitent à sa lisière pour le bois et le gibier, mais sans aller plus loin. Les voyageurs peuvent y chasser : lapins et klampins, daims, chevreuils, cornicochons.

La Malpe. C'est le nom de la rivière près de laquelle se réveillent les voyageurs. A cet endroit, elle fait dans les 6 m de large. En cette saison d'été, son cours est peu profond et peut être traversé à gué. Provenant des Baramines, la Malpe passe non loin de Martel, puis de Griset ; ensuite elle s'enfonce dans la forêt.

L'Eplave. Tout en longueur, la Nolcée ne fait qu'une trentaine de kilomètres de large (nord-sud). Plus au nord, les collines cèdent la place à une plaine infertile, connue sous le nom d'Eplave. Plus l'on va vers le nord et plus l'Eplave devient rocailleuse, véritable désolation désertique. Si les voyageurs s'y dirigent, le gardien des rêves est invité à y improviser des créatures mal famées : Groins, goules, etc.

Autres villages. A l'est de Griset, la route continue vers Banjoie ; puis se trouvent encore Milsac et Grimboire avant d'arriver à Nolce.

Ces agglomérations sortant du cadre du scénario, l'improvisation en est laissée au gardien des rêves. Tous les villages, de Martel à Nolce, sont mutuellement distants d'environ 40 km.

Griset

Le point de réveil des voyageurs est situé à mi-distance entre Martel et Griset. Il y a donc une vingtaine de kilomètres à parcourir pour arriver à l'un ou à l'autre. On supposera ci-après que les voyageurs com-

mencent par Griset : un village d'une quarantaine de maisons de pierre, solides, trapues, d'un seul niveau sous des toits d'ardoise.

La population est bourrue, mais pas foncièrement xénophobe. De fait, le village possède une *maison des voyageurs*, ce qui semble indiquer un a priori positif vis à vis des voyageurs. Ces derniers, toutefois, ne doivent pas être fréquents, comme en témoignent les regards soupçonneux à l'arrivée des personnages. En vérité, puisqu'ils viennent de l'est, les villageois s'imaginent qu'ils viennent du village de Martel ; et ce n'est pas sans répugnance qu'ils considèrent ce dernier. Témoin la première question que posera Mildaine, l'hôtesse de la maison des voyageurs, sur un ton plein de méfiance : « Alors, vous venez du tombeau ?... » Une entrée en matière qui ne peut déboucher que sur des explications.

Mildaine

C'est une femme d'une quarantaine d'années, bien en chair, à la peau claire et aux épais cheveux bruns. Elle est d'un caractère jovial, quoique réservé tant qu'elle n'a pas défini à qui elle a affaire. La maison des voyageurs est une bâtisse rectangulaire, semblable aux autres maisons, dotée d'une pièce unique séparée en son milieu par une grande tenture. La partie gauche en entrant est pourvue d'unâtre, d'une table, de bancs, d'étagères à vaisselle, etc., et sert de salle commune. La partie droite, de l'autre côté du rideau, est meublée de paillasses et de couvertures et sert de dortoir. Ici comme souvent, le gîte est gratuit, et l'on ne demande qu'une somme modique pour la nourriture (5d pour un repas simple mais copieux).

Le tombeau mentionné se nomme plus précisément *tombeau d'Arachnéon*, un antique monument du village de Martel. L'opprobre qu'il suscite à Griset vient justement de ce qu'on n'aime pas les haut-révants en Nolcée et que ce tombeau date de l'Ancien Temps, du temps de la folie des haut-révants qui ont rallongé les routes ! Et Mildaine d'expliquer qu'autrefois la route de Nolce était beaucoup plus courte...

« Toujours est-il, continue la bonne dame, que les Martelois auraient dû le détruire depuis longtemps ! Pourquoi est-ce qu'ils le conservent ? » Et de poursuivre en chuchotant : « La vérité est que cet Arachnéon enterré là-bas était forcément un haut-révant, et que même s'il est mort, son pouvoir, lui, ne l'est pas. Parce qu'il n'a sûrement pas été cousu. Et que seul le petit point bouclé et le double point à côte peuvent détruire définitivement les pouvoirs. »

(Suit une digression sur le sort réservé aux haut-révants à Nolce. A Griset, toutefois, on pense que les haut-révants actuels, par définition mineurs, n'ont pas besoin d'une telle complication ; et on se contente de les chasser à coups de pierre. Pour exemple, remontant à deux ans, un voyageur qui avait commis l'imprudence de créer une zone de lumière pour mieux contempler fixement une racine de pissenlit.)

« Mais ce n'est forcément pas le cas d'Arachnéon, reprend l'hôtesse. Et c'est pour ça que son tombeau existe toujours. Parce que son pouvoir empêche les Martelois d'agir. D'ailleurs, ils n'en parlent jamais, du tombeau ! Ils font même comme s'il n'existait pas. Mais ça ne prend pas ! Moi, je ne l'ai jamais vu ; mais mon père l'a vu, lui, en allant à Martel : c'est comme une maison pointue pas vraiment pointue. Et puis comment expliquez-vous le caractère des Martelois, toujours renfrogné, maussade, acariâtre ? Y en a qui disent qu'ils sont comme ça parce que tout le monde les méprise. Mais à qui la faute, je vous le demande ? »

En ce qui concerne les voyageurs, il doit normalement résulter de ce fatras qui en dit trop et pas assez une certaine curiosité envers le tombeau. Mildaine ni aucun

Mildaine

née à l'heure de la Lyre

Âge	40 ans
Taille	1m65
Poids	72 kg
Cheveux	châtains
Yeux	marron
Beauté	10
S.p. bavarde, imaginative, butée contre les haut-révants	



autre villageois n'ont rien de plus précis à dire. *Arachnéon* est apparemment le nom du personnage inhumé dans le tombeau, connaissance qui s'est transmise oralement au fil des générations ; mais on ne sait rien de plus. La vérité réside peut-être en un ancien litige entre les deux villages, avec le vieux monument devenu un simple prétexte.

Si un voyageur parle de l'Hermite à la barbe violette, Mildaine ouvrira de grands yeux : « On n'a jamais entendu parler de ça ici ! » Puis elle supposera qu'il s'agit d'un haut-révant et repartira dans son délire de couture.

Déductions

Tout dépend si les voyageurs s'intéressent déjà ou non à la quête. Si ce n'est pas le cas, le tombeau peut néanmoins piquer leur curiosité, les mettant ainsi sur la bonne piste à leur insu. Inversement, et s'ils commencent à réfléchir sur l'énigme de Beau-Bâton, le rapprochement sémantique entre *araignée* et *Arachnéon* peut leur sauter aux yeux. Cela dit, il n'y a localement aucune histoire ni légende ayant particulièrement trait aux araignées.

Encore un rêve

Le gardien des rêves peut utiliser le rêve suivant s'il sent que les voyageurs s'éloignent de la piste.

Les voyageurs se retrouvent marchant dans la brume nocturne. La différence avec le premier rêve est qu'il n'y a pas, cette fois, de château féerique à l'horizon. A la place les voyageurs tombent sur une procession de silhouettes drapées de noir. Quatre d'entre elles portent sur leurs épaules un

long coffre sombre – un cercueil. La procession funèbre avance lentement en marmonnant une sorte de litanie, dont les paroles deviennent soudain perceptibles aux

oreilles des voyageurs : à l'heure de l'Araignée, quand l'Araignée s'afflige à l'heure de l'Araignée, tu peux entrer. N'oublie pas l'araignée.

MARTEL

Située dans une vallée des contreforts des Baramines, Martel est lui aussi un vieux village. Il se compose d'une quarantaine de maisons réparties au croisement de deux rues principales. Comme à Griset, tout est construit en pierre et couvert d'ardoise. Les maisons, toutefois, sont plus hautes, pour affronter les neiges de l'hiver. Elles ont deux niveaux. Le rez-de-chaussée abrite le bétail et les outils (étables, bergeries, hangars), tandis que l'habitation proprement dite est à l'étage. On y accède par un escalier extérieur menant à un balcon. Martel vit d'un peu de culture d'orge et de blé dièze, mais se consacre essentiellement à l'élevage : porcs, vaches et moutons.

La route venant de Griset ne va pas plus loin. Son prolongement devient la rue principale ; le reste n'est que sentiers menant aux diverses pâtures.

Un accueil renfrogné

Est-ce dû à leur isolement, aux bruits que l'on fait courir sur eux ? Toujours est-il que les Martelois sont effectivement taciturnes, comme se tenant sur la défensive. Il n'y a pas d'auberge ni de maison des voyageurs à

Martel, et tout ce que les voyageurs obtiennent de prime abord consiste en des regards indifférents, à la limite de l'hostile. C'est à peine si on leur répond, du bout des lèvres.

— Oui, c'est ici le village de Martel...

— Ah ? vous venez de Griset ? (Une lueur sombre dans le regard.)

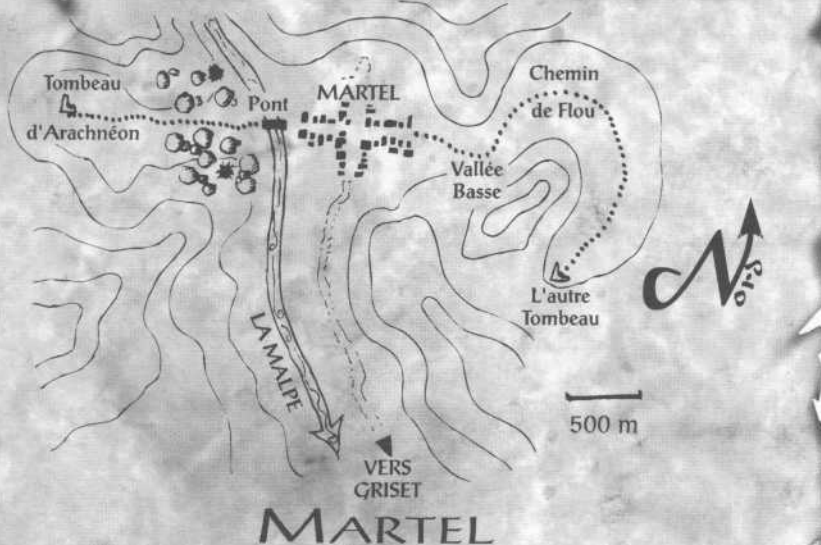
— Le tombeau d'Arachnéon ?... (Un haussement d'épaules, sur quoi le villageois se détourne.)

La présence des voyageurs n'importe pas vraiment les Martelois, c'est davantage de l'indifférence. S'ils le désirent, ils peuvent camper près du village. S'ils le demandent, on peut leur vendre des provisions (fromage, porc fumé) pour 2 deniers le point de sustentation. Finalement, s'ils tiennent absolument à avoir un toit pour dormir, qu'ils s'adressent au vieux Nacara.

Nacara

Nacara est un vieux berger dont la maison est située à l'extrême nord du village. Célibataire, sans famille, il vit seul avec ses bêtes, et peut loger les étrangers dans un coin de sa maison. Le fait s'est déjà produit avec d'autres voyageurs et c'est pourquoi on les lui adresse. C'est un homme d'au moins soixante-dix ans, pas très grand, tout sec et tout ridé ; et sa maison comme sa tenue n'indiquent qu'un rapport lointain avec l'hygiène élémentaire. Nacara souffre de la goutte et reste souvent cloué chez lui. De fait, c'est un gamin du village, un dénommé Flou, qui s'occupe de ses moutons.

Après avoir fait grise mine (pour la forme), Nacara acceptera de loger les voyageurs pour 2 deniers par personne. En ce qui concerne la nourriture, il n'a que du fromage de brebis (au prix cité plus haut). Si les voyageurs ne tiennent pas à loger chez lui, ce qui est probable vu l'insalubrité de la maison, c'est néanmoins avec lui qu'ils pourront avoir un semblant de conversation. Le vieux Nacara aime la brandebière,



un alcool de grain que l'on distille au village, une sorte de whisky. Il n'en produit pas lui-même, mais les voyageurs peuvent en acheter chez le *bouilleur*, dont la maison est au centre du village, pour 30 deniers la pinte (litre). La brandebière est de force -5 pour une dose de 10 cl.

L'alcool aidant, Nacara acceptera enfin de parler du tombeau. Il n'en dira toutefois par grand chose, mais accrédi-tera au moins son existence. Le tombeau est situé à l'écart du village, à environ 2 km vers l'ouest. Un petit sentier y mène après avoir franchi la Malpe sur un pont de rondins. On traverse un bois de sapins, puis on arrive à une petite vallée fermée. C'est là que se dresse le tombeau sur la pente d'une prairie. C'est un bâtiment de pierre aux murs bizarrement penchés, d'une seule pièce. Il n'y a pas de porte, on peut entrer comme on veut, mais la pièce unique est totalement vide. Cela dit, mieux vaut l'éviter car il y a déjà eu des *disparitions*.

Ce n'est qu'à un certain degré d'éthylisme que Nacara lâchera ce renseignement, avec pour corollaire de n'être plus très clair. Autrefois, il y a des générations de cela, des jeunes gens du village ont voulu camper de nuit dans le tombeau, par bravade. Au matin, il n'y avait plus personne et on ne les a jamais revus. Plus récemment, il y a une quarantaine d'années, des voyageurs ont voulu faire de même malgré les avertissements, et personne ne les a jamais revus non plus.

Tout ceci ne doit pas être divulgué de façon aussi directe, mais entremêlé de divagations diverses par le vieil alcoolique. Au gardien des rêves de bien en assumer le rôle. Enfin, si la question est posée, il n'y a pas plus d'araignées ici qu'ailleurs.

Flou

Un peu plus tard, le lendemain matin par exemple, les voyageurs font la connaissance de Flou, l'apprenti berger. Âgé de 14 ans, c'est un garçon vigoureux, à l'épaisse tignasse bouclée et au visage criblé de taches de rousseur. Contrairement aux autres Martelois, il est d'humeur joyeuse, et même exubérante. C'est le fils cadet d'une famille relativement aisée. Ses deux frères devant hériter de la terre, il est quant à lui

promis à un avenir de simple berger. Il s'en accommode pour l'instant, mais rêve en secret de devenir voyageur.

Ces derniers le fascinent, et c'est pour être à la hauteur qu'il va chercher à les épater.

Malgré les interdictions, Flou a souvent visité le tombeau, qui est effectivement vide et sans intérêt (son seul attrait semblant finalement résider dans le tabou dont il est l'objet). Non seulement il peut y conduire les voyageurs s'ils le souhaitent, mais il leur fait une étonnante révélation : « Si vous voulez, dit-il, je vous montrerai l'autre tombeau. Car il y en a un deuxième que je suis seul à avoir découvert et à connaître. » Sur quoi le garçon se rengorge, pas peu fier de l'effet produit par ses paroles.

En termes de scénario, l'utilité de Flou est ambivalente. Si les personnages entendent d'abord parler du tombeau à Griset, Flou jouera le rôle décrit jusqu'ici, à savoir celui d'un complément d'informations. Plus encore, si les voyageurs ne font pas boire Nacara – la seule façon de lui délier la langue –, le garçon sera finalement le seul informateur. Semblablement, si les voyageurs ne passent pas par Griset et vont directement vers l'ouest, c'est Flou qui leur révélera la présence du tombeau dont ils n'auront, à ce stade, encore jamais entendu parler. Dans cette optique, ils tomberont sur un village pareillement renfrogné, mais sans qu'ils sachent

pourquoi. Jusqu'à ce que Flou les prenne à part et leur déclare, bombant le torse et l'air entendu :

Nacara

né à l'heure du Faucon

Âge 71 ans
Taille 1m67
Poids 59 kg
Cheveux gris
Yeux bruns
Beauté 08

S.p. infirme, malpropre, alcoolique



Flou

né à l'heure du Vaisseau

Âge 14 ans
Taille 1m68
Poids 62 kg
Cheveux blond roux
Yeux brun vert
Beauté 11

S.p. enthousiaste, fasciné par les voyageurs, tendance à l'esbroufe



75



« Vous venez pour voir le tombeau ?... » Ainsi, et de toutes façons, les voyageurs ne peuvent manquer la piste. Dans les deux cas, Flou leur révélera sa trouvaille d'un supposé second tombeau.

Le tombeau d'Arachnéon

« Une maison pointue pas vraiment pointue », disait Mildaine. De fait, il s'agit d'une pyramide tronquée, faite d'un assemblage de petites pierres soigneusement maçonnées. De base carrée, la pyramide fait 7 m de côté sur 5 m de haut. On y pénètre par une ouverture trapézoïdale de 2 m à la base sur 2 m de haut. Les murs font 50 cm d'épaisseur. Comme indiqué, il n'y a rien à l'intérieur, hormis de la mousse et des touffes d'herbe incrustées entre les pierres. Toutefois, le sol, également maçonné, est principalement constitué d'une grande dalle octogonale de 4 m de large. La dalle est parfaitement jointive au reste de la maçonnerie, et, quoique les voyageurs essaient, il est impossible de la descendre.

Une gemme. Si les voyageurs inspectent soigneusement toute la surface intérieure du tombeau, VUE/Maçonnerie à zéro révèle la présence d'une petite gemme vert sombre (on peut la confondre avec la mousse), sertie dans le plafond, juste à l'aplomb du centre de la grande dalle octogonale. Perchée à 5 m de haut, la gemme est difficile à atteindre. Dans tous les cas, il est également impossible de la faire bouger.

Détection d'Aura. Accomplie sur la dalle, Détection d'Aura est positive. Elle ne l'est pas sur les murs mêmes de la pyramide. En revanche, elle l'est également sur la gemme du plafond, révélant la présence de rêve.

Lectures d'Aura. Accomplie sur la dalle, Lecture d'Aura indique : *Plaines E4* : zone d'Anti-magie, 5 m de diamètre. Accomplie sur la gemme, le même rituel indique : *Cité F5* : Enchantement/ *Nécropole I6* : Purification/ *Pont G5* : Alliance/ *Sanctuaire G4* : Permanence/ *Lac D4* : Autonomie/ *Plaines E4* : Grande Écaille de Narcos. La G.E.N. peut être analysée en *Plaines d'Orti (E4)*. Elle confère à la gemme un double pouvoir *autonome* : celui de créer et de renouveler

à l'emplacement de la dalle une zone d'Anti-magie ; puis de changer cette zone en une zone de Téléportation lorsque s'avère une certaine condition d'ordre astrologique. Lecture d'Aura, toutefois, ne peut préciser quelle est cette condition. Peu importe par ailleurs la difficulté de la G.E.N., elle est trop forte pour que les voyageurs puissent l'annuler.

La zone d'Anti-magie empêche toute autre zone d'Oniros. Elle est là pour protéger la dalle. Aucune transmutation élémentaire ne peut donc altérer cette dernière.

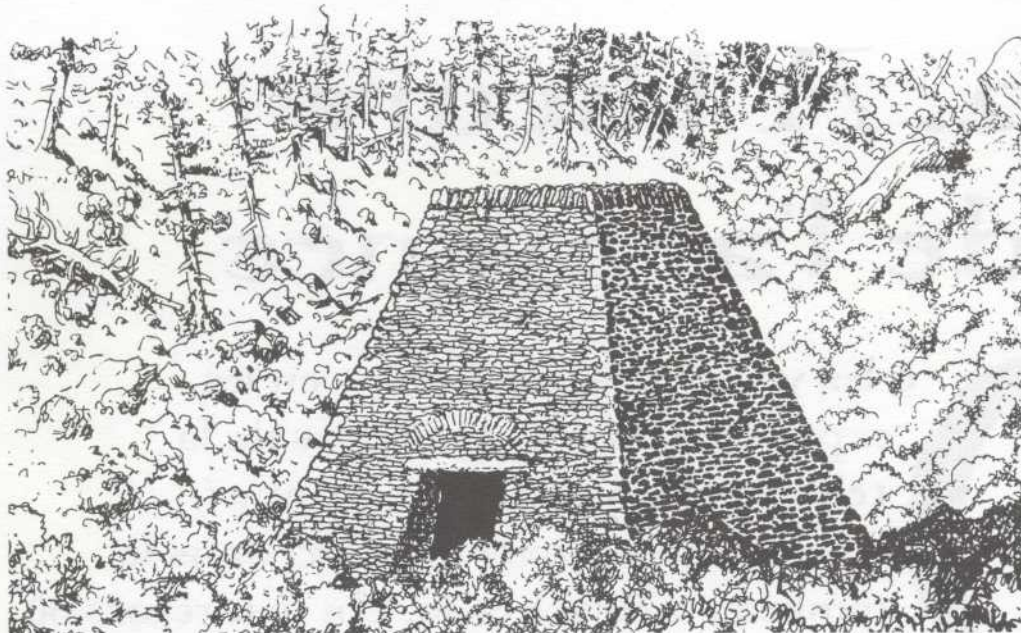
Aucune autre investigation que les détections et lectures d'aura n'apporte de réponse. Hormis cela, la pyramide est ce qu'elle paraît être et rien d'autre : un vieux monument vide, érodé et moussu. (A défaut et si les personnages sont vraiment empotés, on peut supposer que Flou aura déjà remarqué la présence de la gemme, en sorte d'attirer l'attention sur elle. Les investigations magiques devraient alors couler de source.)

Le second tombeau

Pour cet épisode, il est intéressant de bien jouer le rôle de Flou, son côté crâneur, l'importance qu'il tente de se donner aux yeux des voyageurs. Le « second tombeau » se trouve au fond d'une caverne, à cinq bons kilomètres du village. Flou a découvert cette caverne par hasard, s'y étant réfugié, surpris par un orage, alors qu'il recherchait des aïrelles dans la montagne. La caverne est vaste et obscure. Il y est retourné le lendemain avec une chandelle, et c'est alors qu'il a découvert... Voulant ménager son effet, le garçon n'en dit pas davantage. « Attendez et vous verrez ! » déclare-t-il les yeux brillants. Tant et si bien que jusqu'à l'arrivée sur les lieux, les voyageurs peuvent se demander s'il ne les mène pas tout simplement en bateau.

Flou a des occupations. Il doit entre autre garder les moutons de Nacara. L'excursion étant longue (compter une bonne heure pour l'aller, autant pour le retour), il lui faut trouver un moment propice. Au gardien des rêves de ménager ainsi le suspense.

Le moment venu, Flou déclare qu'il laissera son troupeau dans la vallée basse (voir le plan) à la seule garde de son chien



(un nommé Tud) pendant qu'il conduira les voyageurs. Ainsi quitteront-ils le village en compagnie des moutons, du berger et de son chien.

Le *chemin de Flou* (voir le plan) n'est pas un véritable chemin, pas même un sentier, c'est un total hors piste où il faut parfois escalader des rochers. Aucun jet d'Escalade n'est cependant requis et la promenade doit s'accomplir sans problème. Les voyageurs peuvent par ailleurs repérer du murus en réussissant VUE/Survie en montagne à zéro. La quantité récoltée est au choix du gardien des rêves.

Tout au fond d'une vallée resserrée, une faille s'ouvre effectivement dans la paroi rocheuse. L'ouverture est étroite et ne se discerne que de près. Il faudra allumer torche ou lanterne avant d'y pénétrer.

La faille donne dans une grande caverne aux parois et au sol irréguliers, constitués d'une roche brunâtre. « C'est tout au fond ! » explique Flou plus excité que jamais. Lors, arrivés au fond de la caverne, tout ce que les voyageurs découvrent en guise de tombeau, c'est une autre dalle octogonale, scellée dans le sol. « Vous voyez, s'exclame le garçon, c'est exactement la même ! » Sur ce point, Flou n'a pas tort. La dalle est non seulement octogonale et de mêmes dimensions, mais constituée de la même pierre grise que celle de la pyramide, tranchant nettement sur le roc brunâtre du sol de la caverne. Cela dit, il n'y a rien d'autre.

Les voyageurs seront-ils déçus ? L'important

est qu'ils songent à nouveau à accomplir une Détection d'Aura, puis, cette dernière étant positive, une Lecture d'Aura. On obtient ainsi : *Collines H2* : Permanence de zone, zone de Téléportation.

Pourquoi toutes ces téléportations, peuvent se demander les voyageurs, celle occasionnellement accomplie par la gemme du tombeau, et celle-ci, rendue permanente ? Quel lien y a-t-il entre les deux ?

De fait, la dalle de la caverne est une zone de téléportation d'arrivée. Le renseignement ne figure pas dans la Lecture d'Aura mais peut être déduit en jetant un caillou sur la dalle : rien ne se produit, le caillou ne disparaît pas.

Les voyageurs peuvent alors entrevoir que le véritable tombeau d'Arachnéon se situe ailleurs que dans la pyramide proprement dite. On y accède grâce à la téléportation de la gemme, et la dalle de la caverne en constitue la porte de sortie. Mais ce n'est que pure supposition. D'autant qu'il reste encore à trouver à quel moment fonctionne la zone de départ, et pour cela résoudre l'énigme de l'heure de l'Araignée.



2. A l'heure de l'araignée

Où les voyageurs découvrent en les expérimentant les principes de la téléportation et pénètrent ainsi, toujours plus profondément, dans le tombeau d'Arachnéon. Un lieu retors où leur sang-froid va être mis à rude épreuve. Mais passé la terreur de l'entité gardienne, passé l'angoisse d'un effarant piège hydraulique, leur récompense prendra la forme d'un merveilleux miroir, dont les haut-révants n'auront plus qu'à découvrir le pouvoir, ayant franchi le blurêve, dans le calme d'une vallée accueillante.

LE DEPART

Flo ne peut rien ajouter de plus concernant les disparitions. Il en a entendu parler mais, à la vérité, n'y croit pas vraiment. Il a souvent visité le tombeau et rien ne s'est jamais produit. Quoi qu'il en soit, les voyageurs peuvent faire le rapprochement avec leurs propres découvertes – en supposant bien sûr qu'ils aient analysé la gemme de la pyramide.

Lorsque s'avère une certaine condition astrologique, le pouvoir de la Grande Écaille de Narcos change la zone d'Anti-magie de la dalle en une zone de Téléportation. Il y a gros à parier que cette dernière soit alors une zone de départ. C'est ainsi que des gens ont pu visiter la pyramide sans qu'il se passe rien, tandis que d'autres étaient soudain emportés, parce que, à leur insu, la condition astrologique était alors correcte. C'est effectivement ce qui s'est passé.

Forts de cette déduction, les voyageurs peuvent camper dans la pyramide, jour après jour, jusqu'à ce que la téléportation se reproduise, ou, plus scientifiquement, tenter de comprendre la condition. Or n'est-ce pas à cela que se rapporte l'énigme de Beau-Bâton ?

Un peu d'astrologie

L'énigme commence par : « à l'heure de l'Araignée » et se poursuit par : « tu peux entrer ». C'est donc durant l'heure en question que la téléportation se produit et que l'on peut entrer. Mais l'énigme précise : « quand l'Araignée s'afflige à l'heure de l'Araignée ». Telle est précisément la condition astrologique. La G.E.N. ne fonctionne pas systématiquement à toutes les heures de l'Araignée, mais uniquement quand l'Araignée s'y afflige. Qu'est ce que cela signifie ?



Les noms d'Araignée, Vaisseau, Sirène, etc. se rapportent aux heures de la journée ainsi qu'aux mois de l'année, mais correspondent prioritairement aux principales constellations du ciel. Selon le mouvement général des astres, ces constellations ont plus ou moins de force aux cours des douze heures de la journée. Cette force, déclinant ou augmentant, se traduit par une variation potentielle de la chance des individus, et affecte essentiellement la réussite des rituels tentés par les haut-rêvants. Chacun est en effet marqué, astrologiquement parlant, par l'heure à laquelle il est né, heure à laquelle la constellation correspondante se lève dans le ciel. On dit qu'elle est ascendante et pour cette raison on l'appelle parfois l'*ascendant*. Au cours d'un jour donné, si la constellation ascendante d'un individu se trouve être forte à une heure donnée, l'individu aura davantage de chance et un haut-rêvant réussira plus facilement ses rituels à cette heure-là. L'inverse se produit quand la constellation est faible.

Gloire. On dit qu'une constellation est en gloire à une heure donnée quand elle donne à ses natifs un bonus de +4 à l'heure en question.

Exaltation. Même principe à une heure donnée, avec un bonus de +2.

Chute. Même principe, négatif cette fois, avec un malus de -2.

Affliction. Une constellation *s'afflige* quand elle donne un malus de -4.

Aux heures neutres, les constellations sont

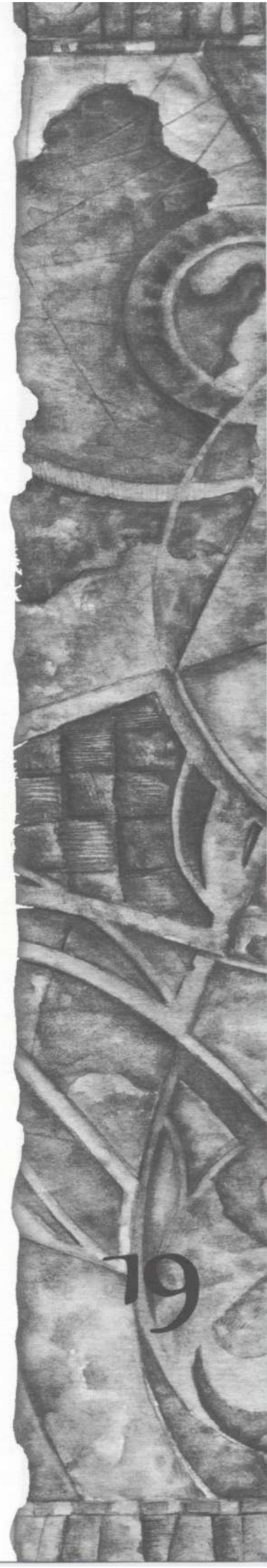
dites *pérégrines*. Le travail principal d'un astrologue consiste, pour chaque jour de l'avenir, à calculer à quelles heures chaque constellation sera exaltée, en gloire, en chute ou affligée. En termes de jeu, on y parvient en découvrant le *nombre astral* du jour considéré (voir les règles de RdD, 1, p 82).

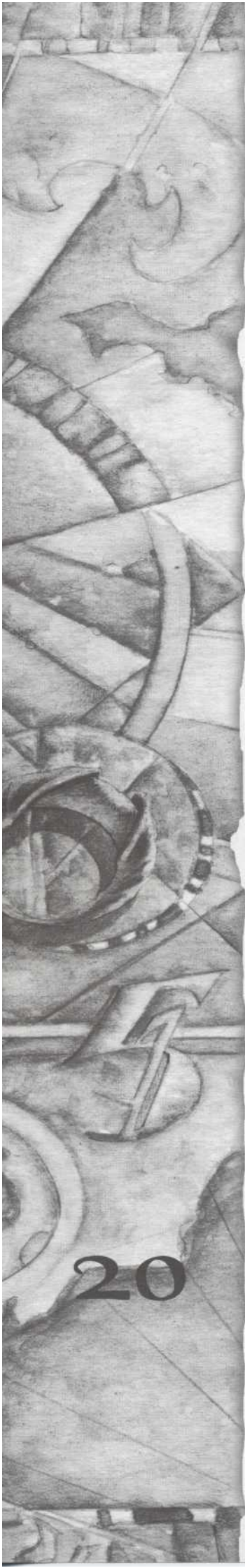
Pour ce qui nous préoccupe, il faut donc découvrir à quel moment l'Araignée (la constellation) s'afflige à l'Araignée (l'heure), ou autrement posé, découvrir le ou les jours pour lesquels les personnages nés à l'Araignée ont un malus de -4 durant cette même heure. La réponse est : pour tous les jours où le nombre astral est 6.

Tout personnage ayant au moins zéro en Astrologie connaît les termes ci-dessus et est théoriquement capable d'effectuer les calculs (il peut naturellement y avoir des erreurs si les jets de dés échouent).

En ce qui concerne l'énigme, le gardien des rêves peut la laisser *intégralement* à deviner aux joueurs, ce qui suppose qu'il utilise les règles optionnelles d'astrologie. A défaut, il peut expliquer, ou ré-expliquer, toutes les règles de l'astrologie, les nombres astraux, etc., aux joueurs jouant un personnage astrologue et les laisser déduire d'eux-mêmes le nombre 6. En désespoir de cause, il peut se contenter de demander un jet d'INTELLECT/ Astrologie à zéro, et fournir lui-même le nombre en question.

Restera à déterminer quel jour aura 6 pour nombre astral. Le gardien des rêves détermine en principe le nombre de chaque jour en le tirant au sort (1d12). En l'oc-





currence, ne pas se reposer sur le hasard, mais décider par exemple que le surlendemain aura 6 pour nombre astral. Les deux jours suivants auront par exemple 4 et 11 ; puis le 6 reviendra à nouveau. Encore trois jours avec, par exemple, 9, 1 et 12, puis à nouveau le 6.

De cette façon, les voyageurs n'auront pas trop longtemps à attendre pour entrer dans

le tombeau. Plus important encore, ils pourront y rentrer à nouveau quelques jours plus tard. Il est en effet très probable qu'ils en ressortent avant d'avoir tout exploré, puis désirent y retourner.

Enfin, dans tous les cas, ce sera aux personnages astrologues de découvrir les jours en question en réussissant leurs jets d'Astrologie selon la règle normale (RdD, 1, p 83).

LA TÉLÉPORTATION

La téléportation nécessite un couple de deux zones : celle de départ et celle d'arrivée ; et le départ ne fonctionne que si la zone d'arrivée est libre de tout obstacle important (RdD, 2, p 37). En d'autres termes, si un personnage téléporté demeure dans la zone d'arrivée, tout départ devient impossible. Ceci est important sachant ce qui attend les voyageurs de l'autre côté.

Pour être sûrs de partir ensemble, ces derniers peuvent prendre tous position sur la dalle octogonale peu avant le début de l'Araignée fatidique et attendre que la téléportation s'opère. Dans ce cas, ils seront effectivement téléportés ensemble. Mais il est probable qu'ils commencent plutôt par tester la zone, en y jetant périodiquement caillou ou brindille, jusqu'à ce que les objets jetés disparaissent soudain... Cela fait, ils peuvent décider que l'un d'eux tentera le coup en premier, ou pénétrer tous ensemble dans la zone. Le second choix nécessite une synchronisation parfaite.

Pour simuler cette synchronisation, faire tirer 1d6 à chacun. Ne seront téléportés que ceux qui auront fait le plus grand nombre. Supposons pour cinq personnages les résultats 1, 2, 4, 5, 5 : ne seront téléportés que les deux à avoir fait 5. En ce qui concerne les trois autres personnages, ils ne seront téléportés à leur tour que lorsque les deux premiers auront libéré la zone d'arrivée.

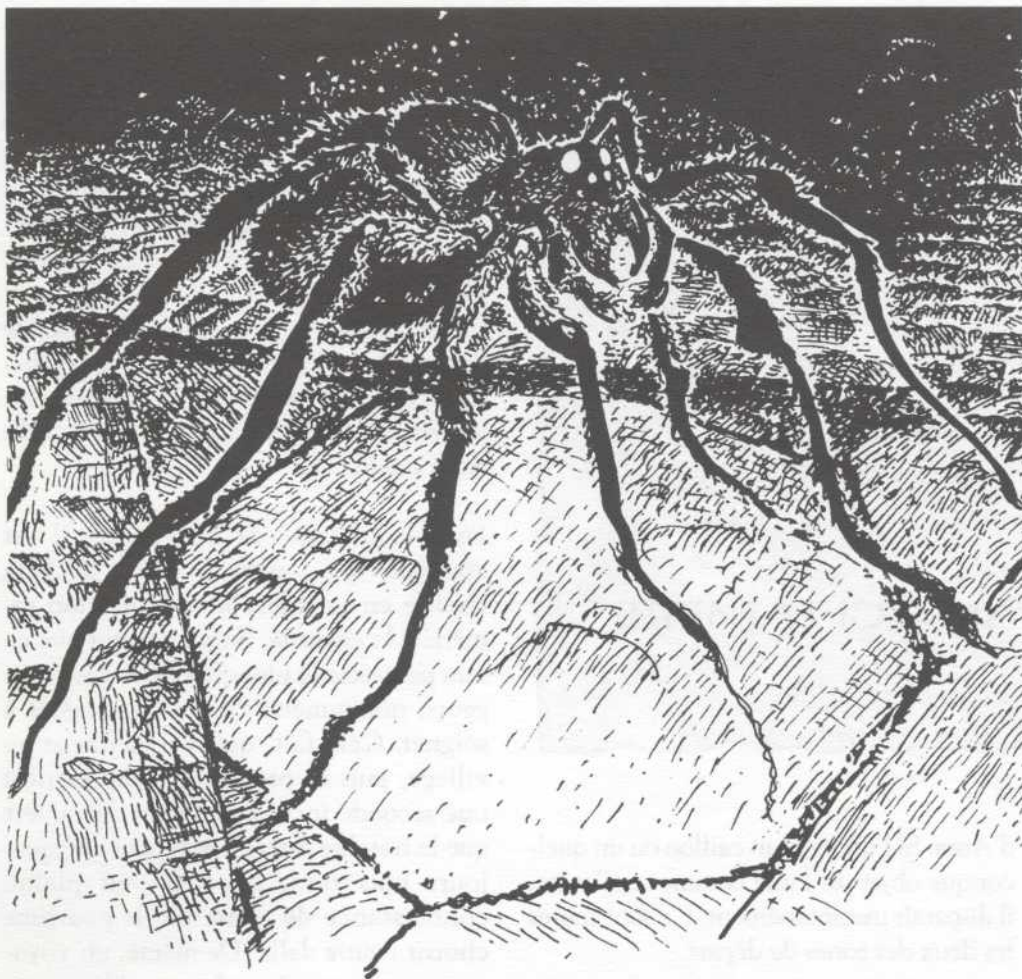
Les voyageurs peuvent supposer (à bon escient) qu'ils vont se retrouver dans le noir et prévoir en conséquence torches ou lan-

ternes. Si tout le monde est téléporté ensemble, il y aura de la lumière à l'arrivée. Mais si, par manque de synchronisation, se trouve téléporté en premier un personnage sans lumière, la situation sera pour lui des plus dramatiques.

La thanaraque

L'arrivée a lieu dans un vaste lieu obscur, l'antichambre du tombeau, sur une autre dalle octogonale, semblable à celle de la pyramide. Mais une entité de cauchemar veille à toute intrusion. Il s'agit d'une thanaraque, entité incarnée ayant l'apparence d'une monstrueuse araignée noire, d'un diamètre de deux bons mètres pattes comprises. Véloce, agressive, la thanaraque attaque avec ses mandibules tranchantes. Elle se tient à quelques mètres de la dalle d'arrivée, prête à foncer sur tout intrus. (L'obscurité ne la concerne pas.)

A eux tous, les voyageurs peuvent en venir à bout sans trop de peine ; il n'en va pas forcément de même si leur téléportation n'est que partielle. Pour cela il ne faut pas que le combat ait lieu sur la dalle d'arrivée, les premiers téléportés doivent la dégager au plus vite pour permettre l'apparition des renforts. De fait, tout va dépendre de la situation précise : à chaque gardien des rêves d'en juger. Il faudra toutefois que les premiers personnages comprennent que c'est eux qui bloquent la téléportation et qu'ils doivent la dégager. Cela dit, un combat n'est pas un fait immobile, et quitte à se désengager partiellement pour le reprendre un peu plus loin, on peut y parvenir. L'essentiel, encore une fois, est d'y songer.



Si la malchance veut qu'il n'y ait aucune lumière, chaque round sera en *complète surprise* avec impossibilité de riposter. Enfin, dans cette hypothèse, si un personnage isolé devait succomber et s'écrouler sur la dalle, on supposera que la thanaraque le traîne alors au centre de la salle (pour y grossir le tas d'ossements). Cela étant, la téléportation se retrouvera libérée.

Note. Pour ce passage, et d'une manière générale pour chaque téléportation ultérieure, il est conseillé d'isoler les joueurs et de jouer séparément avec le ou les téléportés, d'une part, et ceux qui attendent, de l'autre. Que ces derniers s'interrogent anxieusement sur ce qui est en train d'arriver à leurs compagnons.

L'antichambre

L'antichambre du tombeau est une salle triangulaire, équilatérale, de 30 m de côté. Les murs sont verticaux (ce n'est pas un tétraèdre, mais plutôt un prisme) avec un plafond à 10 m. Tout est maçonné d'un appareil de petites pierres semblable à celui

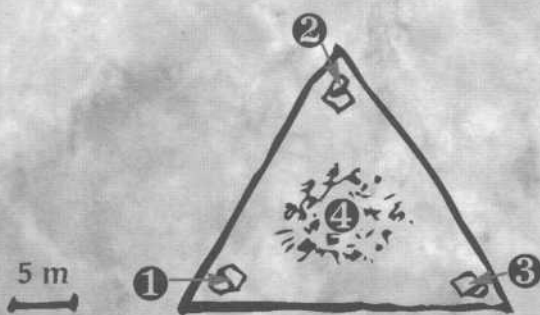
Thanaraque

TAILLE	12	ENDURANCE	27
RÊVE	15	VITESSE	16/32
Niveau	+ 3	+ dom	+ 1
Attaque	13	niv + 3 init 9 + dom + 3	
Esquive	12	niv + 3	

Ne pas oublier le jet de Rêve à -3 pour passer sa protection. (Pour les joueurs d'Oniros, elle attaque fougueux.)

de la pyramide. L'air est sec et le sol couvert de poussière. Hormis cela, il n'y a rien, à l'exception d'un tas d'ossements au centre, et de trois dalles octogonales tranchant nettement sur le reste de la maçonnerie, dans chaque angle du triangle.

La dalle N°1 est la dalle d'arrivée des voyageurs. Les deux autres, dans les angles opposés, sont chacune l'objet d'une zone de Téléportation rendue permanente. Les haut-révants peuvent le confirmer en effectuant à nouveau Détection et Lecture



- 1. Arrivée des voyageurs
- 2. et 3. Autres téléportations
- 4. Ossements

L'ANTICHAMBRE

d'Aura. Si l'on jette un caillou ou un quelconque objet sur l'une comme sur l'autre, il disparaît instantanément. Ce sont toutes les deux des zones de départ.

Le tas d'ossements est une macabre découverte. Que s'attendre à découvrir d'autre dans un tombeau ? pourrait-on objecter. Certes, mais il ne s'agit visiblement pas du légitime occupant des lieux. Desséchés, fragiles, les ossements gisent pêle-mêle parmi quelques lambeaux de cuir racorni et de rares vestiges métalliques, boucles de ceinture, agrafes, etc. (Au gardien des rêves de décider s'il s'y trouve un objet plus important.) On peut dénombrer trois crânes.

Ces dépouilles sont tout ce qui reste des villageois anciennement disparus. Aux voyageurs de le subodorer et de comprendre par là-même que la véritable sépulture est ailleurs. Ils peuvent cependant se dire qu'il devrait y avoir plus que trois crânes. Le vieux Nacara n'a-t-il pas également parlé de voyageurs ? Si ces derniers ont survécu, ils ont ensuite trouvé le moyen de partir. Mais c'est vainement que les voyageurs peuvent sonder les murs, il n'y a aucun passage secret ni aucune autre issue. Quitter les lieux ne peut se faire que via une zone de téléportation.

Un choix

L'une des zones mène au reste de la sépulture ; l'autre ramène à l'extérieur, dans la caverne de Flou. Les voyageurs peuvent deviner quelque chose de ce genre mais n'ont aucun moyen de découvrir précisément la destination des zones. Leur choix, s'il existe, est aveugle. Le véritable choix incombe au gardien des rêves : c'est à lui de décider de la destination de chaque dalle, ou, pour être plus précis, où vont être téléportés les voyageurs *quelle que soit la dalle qu'ils choisissent*.

Pour le piquant de l'aventure, il est conseillé que, quelle que soit la dalle choisie en premier, la téléportation ramène à la caverne. Sans compter que ce sera peut-être le plus cher désir des voyageurs, notamment s'il y a des blessés à soigner. Cela fait, qu'ils reviennent au village, puis se préparent activement à une seconde incursion, ayant découvert que le nombre astral 6 se répète quelques jours plus tard. Là, c'est en pleine connaissance de cause qu'ils pourront choisir l'autre dalle. De même, un voyageur averti en valant deux, qu'ils fassent en sorte, cette fois, d'être tous téléportés en même temps, et qu'ils *n'oublient pas l'araignée* !

« N'oublie pas l'araignée »

Il restait en effet à découvrir la signification de la dernière phrase de l'énigme. Les voyageurs y parviendront sans peine à leur seconde téléportation dans le tombeau, se retrouvant à nouveau face à la thanaraque ! La même, énorme, agressive, fonçant sur eux de toute la vitesse de ses huit pattes velues !

La vérité est que l'entité s'incarne à chaque fois qu'est réactivée la téléportation de la pyramide, c'est-à-dire au début de l'heure de l'Araignée de tout jour de nombre astral 6. Elle s'incarne et réapparaît, identique en tous points, et cela quand bien même elle a précédemment été détruite. Les voyageurs devront donc la combattre à chaque nouvelle intrusion dans l'antichambre du tombeau – une bonne façon de ne pas l'oublier.

VERS LA SEPULTURE

Pour les deux dalles de départ, utiliser la même règle de synchronisation que précédemment. De fait, un éventuel blocage n'a pas grande importance dans la caverne de Flou ; il en a un peu plus pour l'autre téléportation.

L'arrivée de celle-ci a lieu au sommet d'un pilier octogonal de 4 m de large (comme la dalle) sur 15 m de haut. Le pilier se dresse lui-même au centre d'une salle cylindrique de 20 m de haut sur 15 m de diamètre. L'ensemble est plongé dans les ténèbres.

Un personnage téléporté se retrouve donc sur une sorte de plate-forme (le sommet du pilier) avec le vide tout autour de lui. En lui supposant une source d'éclairage, il peut voir le plafond à 5 m au-dessus, de même que les parois du puits cylindrique à 5 m des bords de la plate-forme, mais torche ou lanterne n'éclairant qu'à un maximum de 6 à 8 m, il lui est impossible de distinguer directement le sol, c'est-à-dire le fond du puits, ni donc de juger de la dimension verticale de l'endroit. Attacher la lanterne à une corde et commencer à sonder le puits prendra quelques minutes, durant lesquelles la téléportation sera toujours bloquée, au grand désarroi des autres, imaginant déjà le pire. Tout cela n'est que pur *jeu de rôle*, mais bien mené, peut faire monter une tension intéressante.

Des échelons

De petites cavités sont creusées dans le flanc du pilier, régulièrement espacées de 50 cm, comme des échelons permettant tout juste une prise pour les doigts et le bout des bottes. Il n'y a pas de jet de dés pour les découvrir, mais encore faut-il que le joueur précise qu'il inspecte les flancs du pilier. Il faut pour cela se mettre à quatre pattes, ou à plat ventre, et examiner l'une après l'autre les faces de l'octogone. Encore du temps qui passe.

A défaut de posséder corde et grappin (il n'y a rien à quoi attacher directement une corde), s'agripper aux cavités le long du pilier, est le seul moyen de libérer la dalle du sommet. Cela fait, tous les personnages restés en attente sur la dalle de l'anti-

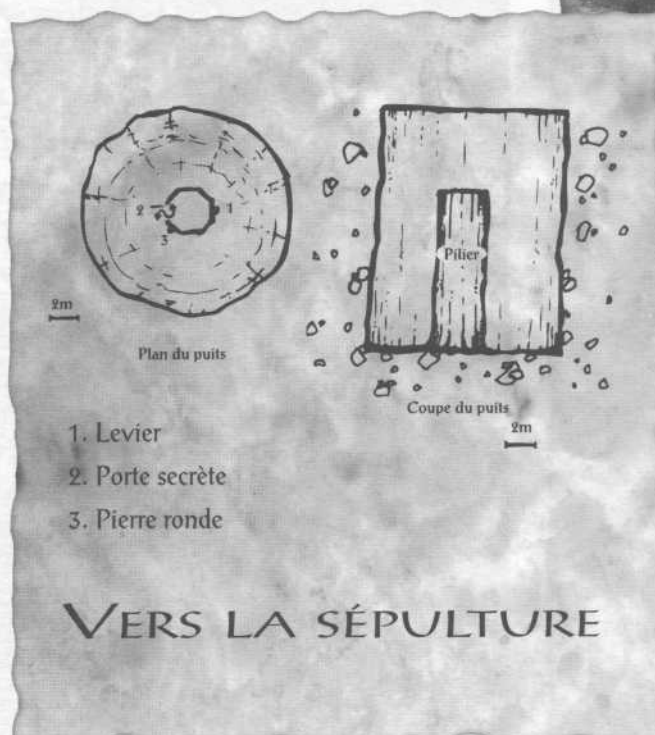
chambre apparaîtront à leur tour. Lors, il n'y aura pas grand choix d'action, sinon descendre au fond du puits.

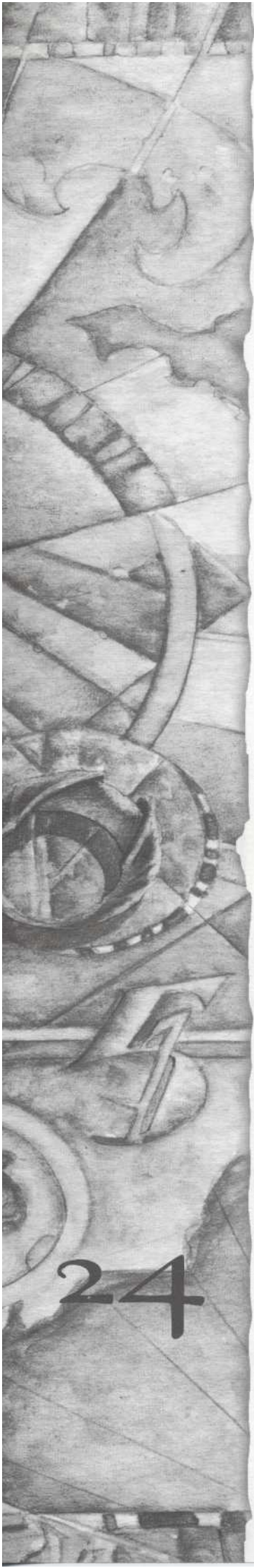
Une fois agrippé aux cavités, la descente s'effectue sans problème. La seule difficulté consiste à se laisser glisser jusqu'à pouvoir assurer la première prise. Réussir pour cela AGILITÉ/ Escalade à -1. On peut recommencer sans malus tant que survient un simple échec. En cas d'échec particulier, le jet suivant doit obligatoirement obtenir une réussite ou entraîner la chute. En cas d'échec total, on tombe directement : jet d'encaissement à + 9.

Un levier

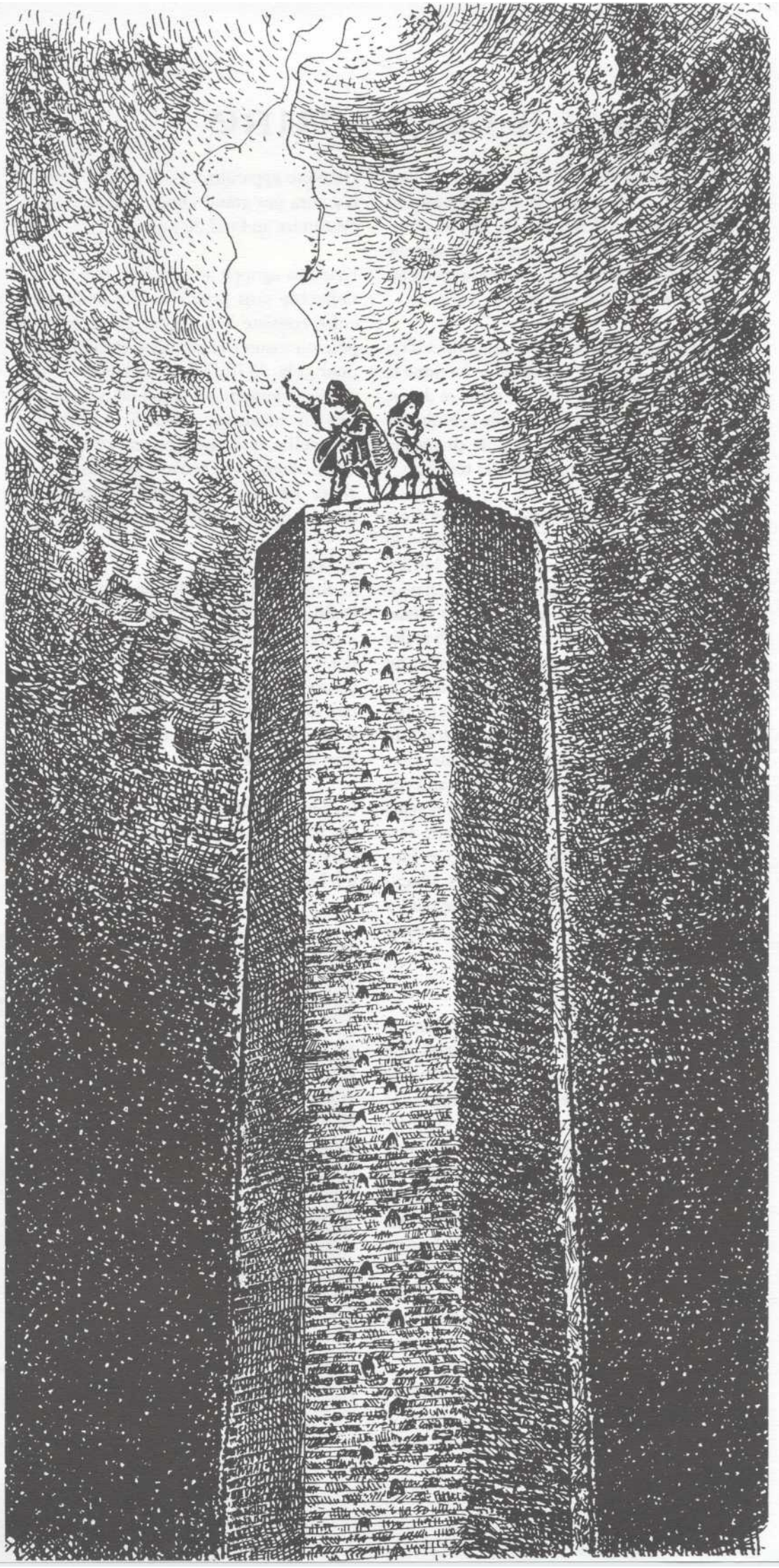
Le fond du puits révèle donc une salle cylindrique de 15 m de diamètre, occupée en son centre par la colonne octogonale du pilier. Comme précédemment, tout est maçonné d'un appareil de petites pierres, pilier, sol et parois. Trois détails sont à noter : le premier saute aux yeux, les deux autres sont dissimulés.

Le détail visible consiste en un levier, petite barre métallique de 30 cm, qui jaillit de l'une des faces du pilier à environ 1m50 du sol. Le levier, ménagé dans une petite fente





24



sol. Le levier, ménagé dans une petite fente de la maçonnerie, est en position haute.

Les deux autres détails demandent des jets de Maçonnerie. Sur la face du pilier opposée à celle du levier, VUE/ Maçonnerie à -2 révèle une différence dans la façon dont sont jointes les pierres de la maçonnerie. Elles semblent plus régulières et plus resserrées, comme un morceau maçonné après coup. La zone différente dessine un rectangle de 1 m de large sur 1m50 de haut. Il s'agit de fait d'une porte secrète. Ses contours sont toutefois à peine discernables et seul un œil exercé de maçon peut la repérer. Pour ce faire, la réussite du jet de VUE/ Maçonnerie est impérative.

Le dernier détail est situé sur la face du pilier immédiatement à droite de celle de la porte, à 1m50 du sol. Il s'agit d'une pierre ronde, alors que toutes les autres sont rectangulaires, faisant légèrement saillie. La pierre ronde est par ailleurs d'un gris plus clair que les autres. Réussir VUE/ Maçonnerie à zéro pour avoir le regard attiré sur elle (mais si nécessaire, la chance pourra intervenir).

Le piège

Abaisser le levier déclenche un piège. Provenant d'orifices situés tout en haut du puits, à hauteur du plafond, de l'eau se met à couler, ruisselant le long des parois et emplissant ainsi le cylindre. Le volume de ce dernier est considérable, mais le débit est lui-même assez fort, en sorte que le fond du puits est bientôt recouvert d'une nappe d'eau ; et le niveau ne cesse de monter.

Si rien n'interrompt le processus, le pilier sera progressivement submergé, puis entièrement, et l'eau continuera de monter jusqu'au plafond. L'écoulement ne s'arrêtera que lorsque la salle sera entièrement pleine. L'eau arrivera en haut du pilier au bout de 90 minutes, et tout sera noyé au bout d'une heure.

Réactions

C'est naturellement au gardien des rêves de régler l'ensemble de la situation en fonction des actions ou réactions des voyageurs. En premier lieu, ces derniers abaisseront-ils le levier ? S'ils ont repéré les contours de la

porte, mais pas la pierre ronde, il est probable qu'ils le fassent, supposant qu'il en commande l'ouverture – et même s'ils ont repéré la pierre ronde, ils n'ont aucun moyen d'en deviner la fonction. Par ailleurs, il est toujours *tendant* de manipuler un levier, ne serait-ce que pour voir ce que cela déclenche. Aucune compétence ne permet d'identifier le piège puisqu'aucun mécanisme véritable n'est visible.

Le scénario le plus probable est que les personnages commencent par actionner le levier, puis, affolés, regrimpent le long du pilier pour échapper à la montée des eaux. Ce faisant, ils réalisent qu'ils ne font que retarder l'inexorable. Un haut-révant peut créer une zone de transmutation d'eau en air. Tant qu'elle durera, une telle zone interrompra effectivement la montée des eaux, mais ne résoudra rien à plus longue échéance. Les voyageurs sont faits comme des rats : c'est une *sortie* qu'il leur faut trouver.

La légende

On peut s'étonner de l'extravagance d'un tel piège et des moyens techniques qu'il a dû falloir pour l'élaborer. Quiconque possède au moins zéro en Légendes peut savoir que ces moyens, et plus encore, étaient disponibles à la fin du Second Âge. Reste alors la question du *pourquoi*.

En vérité, tout au long du Second Âge, alors qu'il n'existait qu'un rêve unique, peu de gens savaient que le monde était *rêvé*. Il a fallu les premières déchirures et le chaos résultant pour en prendre conscience. Et ce n'est qu'avec cette notion d'un rêve omniprésent que certains haut-révants ont compris que la mort n'était qu'un réveil (on sait que la voie de Thanatos n'est apparue qu'à la fin du Second Âge). Or si la mort n'était pas un fait définitif, elle n'en faisait pas moins repartir à zéro. Il y eut des haut-révants qui voulurent préserver leurs acquis matériels, leurs richesses, et pouvoir les retrouver une fois « réveillés » dans un autre rêve. Cela supposait qu'ils en aient conservé le souvenir une fois « réincarnés », et plus encore, qu'ils puissent retrouver leur ancien rêve. Faibles probabilités, en vérité, mais suffisantes pour tenter certains d'entre eux. C'est ainsi qu'ils se



LA CRYPTÉ

eux seuls pourraient y revenir récupérer leurs biens ; tous les intrus seraient punis. Ainsi la légende explique-t-elle le pourquoi de ces tombeaux, sanctuaires et autres dédales machiavéliques qui subsistent encore aujourd'hui.

Cette explication, qui peut intervenir à ce moment crucial ou même plus tôt dans l'aventure (en réalité, dès que les voyageurs commencent à s'étonner), doit souligner un fait : c'est qu'Arachnéon *devait* avoir un moyen d'accéder à sa propre sépulture. C'est ce moyen qu'il faut trouver.

La solution

Ramener le levier en position haute ne change rien : l'eau n'en continue pas moins de couler. La seule solution consiste à faire pression sur la petite pierre ronde. On entend alors un déclic à l'intérieur du pilier, et la partie différente de la maçonnerie pivote légèrement sur un axe vertical, révélant ainsi une ouverture.

De fait, une fois encore, tout va dépendre de ce que les voyageurs ont découvert et dans quel ordre, de même que de leur intuition. Il se peut qu'ils ne touchent pas au levier mais pressent d'emblée la pierre ronde, auquel cas ils ignoreront toujours à quel terrible piège ils ont échappé. De même, ils peuvent avoir repéré les contours de la porte, et, le piège étant déclenché, se dire que cette porte *doit* s'ouvrir : lors, en rechercher activement le moyen. Finalement, la légende sur les anciens tombeaux devrait au moins leur donner l'espoir d'une solution au lieu qu'ils se résignent à leur sort.

Ce qu'il faut éviter, c'est que le niveau de l'eau dépasse la pierre ronde, ce qui noierait également la solution. Pour cela, le gardien des rêves doit être clément. Si les voyageurs ne font rien, tant pis pour eux et qu'ils se noient ! Mais s'ils recherchent activement une solution, un autre levier, un déclic, n'importe quoi de semblable, et

manquent misérablement leurs jets de VUE/Maçonnerie, faire en sorte de les rattraper d'une façon ou d'une autre. Demander par exemple des jets de Chance, un jet réussi pouvant signifier qu'un personnage a fini par appuyer par hasard sur la pierre ronde, ou à défaut, que son regard se porte enfin sur elle... Que les voyageurs soient ainsi sauvés in extremis, avec dans l'intervalle une montée dramatique des plus angoissantes !

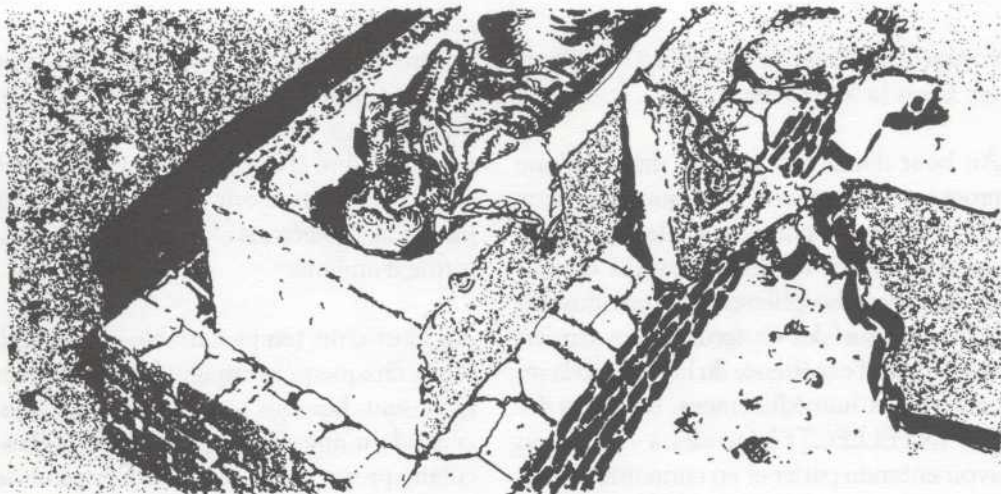
La crypte

L'étroite ouverture révèle un escalier en colimaçon, non moins étroit, qui s'enfonce vers on ne sait quelles profondeurs. Naturellement, si le piège a fonctionné, toute l'eau commencera par s'y engouffrer, et plusieurs minutes seront nécessaires pour vider la salle puis rendre l'escalier praticable. Parallèlement, l'ouverture de la porte interrompt le fonctionnement du piège, et l'eau cesse de couler du plafond.

Une cinquantaine de marches plus bas, l'escalier donne directement dans une crypte voûtée. Murs et voûte sont maçonnés, le sol n'est par contre qu'en terre battue – probablement boueuse avec toute l'eau du piège qui a dévalé jusque là. La crypte fait 10 m de long sur 5 m de large. Sur le mur opposé à l'escalier, la maçonnerie est éboulée, moellons jonchant le sol, révélant une sombre cavité. Au beau milieu de la crypte, se dresse un sarcophage de pierre.

Hélas – à la déception probable des voyageurs –, celui-ci a déjà été visité. La lourde dalle servant de couvercle gît sur le sol, brisée ; et dans le sarcophage même ne restent que des ossements éparpillés parmi des lambeaux de tissu à peu près conservés. Aucun objet de valeur ne figure à côté de la dépouille, pas un bijou, rien...

Seraient-ce les voyageurs mentionnés par Nacara, qui auraient réussi à parvenir jusque-là en évitant les pièges ? Mais dans ce cas, par où sont-ils repartis et comment ont-ils refermé la porte secrète ?... La vérité est que les intrus – dont peu importe l'identité – sont arrivés par une autre voie : l'éboulement du fond de la crypte, qui donne sur un boyau souterrain, puis sur le



blurêve. Les voyageurs pourront le deviner lorsqu'ils repartiront par là à leur tour.

(En termes de scénario, si le sarcophage a déjà été pillé, c'est qu'il est hors de question que les personnages s'emparent de nombreux objets magiques, pour des raisons d'équilibre du jeu. Mais parallèlement, ces supposés objets étaient la seule justification de tous les pièges du tombeau.)

Tout n'est pas perdu, cependant. Un dernier objet se trouve encore dans le tombeau, ayant échappé aux précédents visiteurs. Celui-ci, un miroir magique, est l'outil principal du reste de l'aventure, et il est impératif pour cette raison que les voyageurs le découvrent. Là encore, le gardien des rêves doit donc se montrer inventif, au cas où échoueraient les jets de dés, pour attirer leur attention.

Le sarcophage, constitué de plaques de pierre, ne repose pas directement sur le sol de terre battue, mais sur une paillasse, une petite estrade de 30 cm de haut, maçonné du même appareil que partout ailleurs. Or, à la tête du sarcophage, la paillasse présente une petite pierre ronde parmi les autres pierres rectangulaires, semblable à celle qui ouvrait la porte secrète. Si les voyageurs examinent intensivement sarcophage et paillasse, sa découverte est automatique ; à défaut, VUE/ Maçonnerie à zéro la détecte. Si on la presse, tout le sarcophage pivote latéralement sur la paillasse, révélant une cavité à la tête de cette dernière. Là se trouve un sac de cuir.

Le sac contient un miroir d'argent, rond, monobloc, de 30 cm de diamètre. Sur le

pourtour, le métal est ciselé pour former un cadre, présentant arabesques et fioritures, dont les dessins convergent jusqu'à une petite gemme bleu pâle, incrustée dans le métal. Au milieu, le miroir proprement dit est d'un poli extraordinaire. Nullement terni, il réfléchit images et lumière aussi clairement qu'un miroir de verre. En vérité, les mots sont pauvres à décrire sa beauté et sa perfection.

Le miroir pèse environ 1 kg (un demi-point d'encombrement). VUE/ Orfèvrerie à zéro suivi d'INTELLECT/ Commerce à zéro peuvent l'évaluer à près de cent sols, gemme comprise. Mais Détection d'Aura y révèle également la présence de rêve. C'est un objet magique, et par là-même, vraisemblablement inestimable. (Voir les résultats de Lecture d'Aura au chapitre suivant.)

Le blurêve

Convaincus qu'il n'y a rien d'autre à trouver, voilà maintenant les voyageurs en quête d'une sortie. Remonter dans la salle du puits, par la porte secrète demeurée ouverte, est une impasse. C'est en vain que les murs sont à nouveau sondés, il n'y a pas d'issue, et la téléportation du haut du pilier n'est qu'une zone d'arrivée.

Reste l'éboulement du fond de la crypte. Est-ce le vestige d'une porte, d'un passage qui a mal résisté au temps ? Peu importe la réponse. L'éboulement donne dans un tunnel irrégulier, non maçonné, sorte de boyau naturel. Sa largeur, variable, ne dépasse pas 1m50, sur à peine 2 m de haut. Des gravats en jonchant le sol, des débris de roche. L'ensemble est peu engageant ; mais les



voyageurs doivent se résoudre à l'emprunter. C'est la seule voie.

Au bout d'une centaine de mètres d'une progression tortueuse, voilà que de curieux phénomènes apparaissent : les sons s'assourdisent, les flammes baissent et rougeoient, des phosphènes bleus envahissent le champ visuel des voyageurs. Si ces derniers ont déjà fait l'expérience du blurêve, ils le reconnaissent immédiatement. Réussir à défaut INTELLECT/ Légendes à -5 pour en avoir entendu parler et en connaître les lois principales (RdD, 3, p 14 ; Oniros, p 14).

Malgré les distorsions et le chaos visuel qui en résulte, le blurêve reste canalisé, comme dans une sorte de couloir. Il n'y a donc pas lieu de s'égarer. Marcher droit

devant en s'armant de patience. Aucune *blurette* (entité du blurêve) n'est normalement prévue. Le gardien des rêves est cependant libre d'en improviser s'il estime que les voyageurs ont eu trop de facilité jusque là. Suggérons alors qu'elles aient la forme d'araignées.

Au bout d'un temps variable et subjectif selon chaque personnage, les symptômes régressent. Les sons redeviennent audibles, cependant que s'estompe la clarté crépusculaire propre au blurêve. Les voyageurs se retrouvent dans le noir. Ayant refait de la lumière, ils constatent qu'ils sont toujours dans un boyau souterrain. Devant eux, le sol remonte, comme constitué de grossières marches naturelles. Puis on débouche enfin à l'air libre.

LE DESERT VIDE

La sortie du tunnel donne dans une petite caverne, s'ouvrant elle-même au pied d'un monticule rocheux. Au-delà, et dans toutes les directions, ne s'étend qu'un désert de cailloux, de sable et de rochers. Les voyageurs ayant changé de rêve, c'est au gardien des rêves de décider de l'heure qu'il est, matin, soir, voire la pleine nuit. De même, à lui d'improviser la suite immédiate de l'aventure en fonction des décisions des personnages et des renseignements ci-après.

En termes de scénario, le Désert Vide n'est qu'une charnière, une halte provisoire au sein de l'aventure proprement dite. Comme son nom l'indique, il n'y a rien à y trouver, hormis la vallée des Vroutches, elle-même rapidement monotone. Les voyageurs pourront toutefois s'y reposer, refaire leurs forces, et principalement étudier la magie du miroir. Cela fait, ils n'auront d'autre ressource que d'utiliser le pouvoir de ce dernier pour quitter les lieux, l'immensité vide étant normalement dissuasive. Ne pas les bousculer toutefois, les laisser prendre leur temps, et que la décision vienne d'eux-mêmes.

Le monticule

Le monticule au pied duquel donne la grotte d'arrivée fait dans les vingt mètres de haut. On peut l'escalader avec prudence

(sans jet de dés) et parvenir à son sommet. Mais tout ce qu'on découvre, c'est un désert encore plus vide et plus immense que vu d'en bas. Les voyageurs peuvent néanmoins tenter un jet de VUE/Survie en désert à -2. Réussi, on aperçoit comme une ligne sombre dans le lointain, à une dizaine de kilomètres. Mais il est impossible de préciser de quoi il s'agit.

La ligne en question est la vallée des Vroutches. Peu importe toutefois que les voyageurs l'aperçoivent ou non. Quelle que soit la direction suivie quand ils vont repartir, on supposera qu'ils y aboutissent au bout de quelques heures de marche.

Durant la journée, il règne dans le Désert Vide une chaleur implacable, desséchante, aspirant les forces. Rien ne vit parmi les cailloux brûlés de soleil, pas une herbe, pas un lichen, pas un insecte. Au milieu du jour, la température dépasse 50° au soleil ; la nuit, succède un froid glacial proche de zéro. (Au gardien des rêves d'en simuler les conditions à son estime : jets de CONSTI-TUTION/Survie en Désert, perte de points d'endurance, voire de vie, fatigue, etc.)

Alternative

Il se peut, dans ces conditions, que les voyageurs répugnent à quitter l'abri de la caverne d'arrivée, puis, s'ils analysent rapidement le

miroir, s'en servent pour quitter les lieux sans avoir découvert la vallée. Une telle alternative est sans importance pour le reste de l'aventure. La vallée n'est là que pour leur fournir de l'eau, des vivres et des herbes de soin. Tant pis pour eux s'ils la négligent par malchance ou manque d'intuition.

La vallée des Vroutches

C'est une longue vallée encaissée qui traverse le désert, un cañon de 30 m de profondeur sur 100 m de large. Une rivière y coule, aux méandres paresseux, d'environ 20 m de large. Sur chaque berge croît une végétation verdoyante, herbe, fleurs, buissons, et même çà et là quelques bouquets d'arbres. La vallée jouit d'un microclimat agréable, à la température supportable malgré le soleil, et aux nuits douces. Un véritable paradis dans l'enfer environnant.

Les voyageurs y aborderont exténués, assoiffés, et l'on peut supposer qu'ils n'auront de plus grand désir que d'y descendre. Le hasard leur sera favorable. Non loin de leur point de rencontre avec la vallée, un éboulement de la paroi du cañon permet une descente relativement aisée : réussir 3 jets d'AGILITÉ/ Escalade à zéro, un jet tous les dix mètres. En cas d'échec, chaque jet peut être recommencé selon la règle indiquée plus haut pour le pilier. (En cas de chute malencontreuse, au gardien des rêves de déterminer le jet d'encaissement selon la hauteur à laquelle se produit l'accident.)

La fraîcheur relative du fond de la vallée donne l'impression d'un bain de jouvence. Après toutes les épreuves endurées depuis la thanaraque, les voyageurs auront l'impression de revivre. De fait, ils peuvent rester là aussi longtemps qu'ils le désirent. Aucun monstre ni prédateur n'est à redouter, et tant la faune que la flore permettent la survie.

La rivière. Peu profonde (1m50 au plein milieu), son eau est claire et buvable. On peut s'y baigner et y pêcher : les truites y sont nombreuses, de même que les écrevisses et les grenouilles.

Les vroutches. Ce sont des oiseaux de la taille de petits hérons, au bec recourbé, blancs avec le bout des ailes noir. Ils ni-

chent dans des cavités des parois du cañon, se nourrissant principalement de poissons et de grenouilles qu'ils pêchent

habilement. Leur nom vient du bruit qu'ils font en prenant leur envol. D'un lent battement d'ailes, ils commencent par s'élever verticalement, d'un ou deux mètres, restent ainsi en point fixe pendant quelques secondes, et brusquement démarrent à une vitesse fulgurante, accompagnés d'un *vroutch* ! sonore. Ils sont au demeurant inoffensifs. Leurs colonies sont nombreuses tout au long de la vallée, et l'on peut les chasser aisément quand ils sont en point fixe. Un vroutche peut fournir 10 points de sustentation.

Les trésures. Dans certains recoins de la paroi du cañon poussent également des buissons de trésures, sorte de grosses framboises d'un rouge presque noir (RdD, 3, p 24).

La méritoine. Enfin, une recherche attentive permet de découvrir de la méritoine, accrochée aux troncs de certains arbres. Au gardien des rêves de juger de l'abondance de cette herbe de soin en fonction des besoins des voyageurs.

Une vallée sans fin

Quand bien même les voyageurs auront analysé et découvert le pouvoir du miroir magique (voir au chapitre suivant), ils peuvent hésiter à l'utiliser et préférer regagner un lieu habité par leur propres moyens. Cela est impossible. Tout comme le désert, la vallée n'a pas de limites ; elle est seulement plus hospitalière. Aussi loin qu'ils la remontent, ou la redescendent, les voyageurs la découvriront identique, avec seulement des variations de détail. Même largeur de la rivière, même genre de végétation, mêmes oiseaux qui font *vroutch* en s'envolant - et cela sur des centaines de kilomètres s'ils ont l'obstination d'aller aussi loin.

Aussi est-il plus que probable qu'on les retrouve un soir attendant le lever de la lune avec impatience, afin d'inaugurer le pouvoir de leur miroir merveilleux.





3. Dziga

Où les voyageurs, ayant décrypté le pouvoir du miroir, se rendent aux Portes de la Lune par un chemin de lune-argent. Des entités y veillent, dont la plus faible, Mélioth, doit être vaincue par les armes. Lors, ayant franchi une déchirure du rêve, les voyageurs se retrouvent au Pays de Zima, confrontés à un village de femmes belliqueuses. Dans cette ambiance, sauront-ils trouver la piste de Dziga, la seule adversaire possible de Quaelioth ? Et finalement, que signifie la condition extravagante exigée par la blanche entité ?

LE CHEMIN DE LUNE-ARGENT

Une première lecture d'aura effectuée sur le miroir indique : *cité, nécropole, pont, sanctuaire, fleuve*.

Chaque type de case concerné donne ensuite les informations suivantes au cours de lectures ultérieures :

Cité : rituel d'Enchantement, cité d'Olak, D8.

Nécropole : rituel de Purification, nécropole de Throat, F12.

Pont : rituel d'Alliance, pont de Roï, C11 ; et Grande Écaille de Narcos, pont d'Orx, D9.

Sanctuaire : rituel de Permanence, sanctuaire d'Olis, A10.

Fleuve : rituel de Maîtrise, fleuve (toute case).

C'est finalement en pont d'Orx, spécifiquement, qu'une dernière lecture révèle

la description de la G.E.N. qui confère son pouvoir au miroir.

La Grande Écaille

Le miroir d'Arachnéon sert à générer un *chemin de lune-argent*. Ce chemin semble fait de lumière lunaire solidifiée et s'élève graduellement dans les airs en direction de la lune. Il fait 3 m de large, sans épaisseur appréciable, et l'on peut l'emprunter, sans limitation de poids, pour aller où il mène. De fait, il est créé de la même texture magique que les *barques de rêve* et les *ponts immatériels*. Le chemin de lune-argent du miroir mène à un lieu nommé *les Portes de la Lune* (sans autre précision). Une fois là, on peut l'emprunter dans l'autre sens et revenir au point de départ.

Le chemin de lune-argent ne peut être généré que lorsque la lune brille au zénith,



autrement dit du début à la fin de l'heure de l'Araignée, exclusivement. Il faut pour cela orienter le miroir en direction de l'astre en sorte d'y capter sa lumière. Cela étant, et supposant que l'on connaisse le pouvoir du miroir, il suffit alors de *vouloir*, et le chemin se crée. Même principe que pour tout objet magique. Le miroir n'est pas un objet autonome. Il doit être maîtrisé et celui qui s'en sert doit dépenser des points de rêve. Le coût de maîtrise est de 1 point de rêve ; le coût d'utilisation est de 7 points. En cas d'utilisation ultérieure, le point de maîtrise n'a pas à être redépensé s'il s'agit du même utilisateur (règle normale). Les points d'utilisation, en revanche, doivent toujours l'être.

Le chemin de lune-argent ne peut être créé qu'à l'heure de l'Araignée, mais reste en place tant que la lune brille dans le ciel, c'est-à-dire normalement jusqu'à l'aube. Après quoi il s'efface. Noter enfin, pour le générer, qu'il faut non seulement que la lune soit au zénith, mais qu'elle soit visible, c'est-à-dire non dissimulée par les nuages, auquel cas il serait impossible de capter sa lumière. Le chemin disparaît pareillement si la lune vient à être occultée à un moment quelconque. Enfin la phase lunaire en cours n'a aucune importance, quartier ou pleine lune.

Tels sont les renseignements obtenus par la dernière lecture d'aura. La difficulté de la G.E.N. est sans importance, elle est par définition très grande. En résumé, on apprend donc que le miroir sert à créer un chemin magique menant aux Portes de la Lune, et comment l'obtenir. Mais rien n'est dit sur la destination en question ni sur

l'utilité de s'y rendre. C'est évidemment aux voyageurs de le découvrir par l'expérience personnelle.

Le miroir peut être utilisé nuit après nuit, du moment qu'il y a de la lune et qu'on dépense les points de rêve. Le chemin mène toujours au même endroit, programmé une fois pour toutes.

Le grand soir

Le ciel du Désert Vide est toujours pur et sans nuages, comme le constateront les voyageurs. C'est donc sans crainte que la lune soit tout à coup voilée que, le grand soir venu, l'un d'eux pourra utiliser le miroir et générer le chemin de lune-argent.

Emprunter ce dernier sera certainement une expérience inoubliable. Large au départ de 3 m, la passerelle bleutée s'élève progressivement dans les airs, semblant s'amenuiser à mesure qu'elle s'éloigne, selon les lois de la perspective, pour n'être plus finalement qu'un fil de lumière, un brillant rayon de lune. L'empruntant, les voyageurs sentiront quelque chose de solide sous leurs pieds, quoiqu'il n'y ait en vérité absolument rien. Le chemin est transparent, et tandis que l'on monte, on peut voir la vallée qui s'amenuise à son tour, tout en bas, puis l'immensité du désert baigné de lune. Quoique le chemin soit fortement incliné, la montée s'effectue sans effort ni fatigue. Il est par ailleurs assez large pour que, marchant bien au centre, il n'y ait aucun risque de tomber « par dessus bord ».

Tout en bas, le sol disparaît bientôt, avalé par l'obscurité. Ne reste plus que les étoiles

et le chemin pointé vers la lune, comme si les voyageurs marchaient au sein même de la nuit sans substance. On peut faire le rapprochement avec le rêve du début, lorsque les voyageurs arpentaient les nuages en direction du Château Dormant, sauf qu'il ne s'agit pas d'un rêve, cette fois-ci. Tout est étonnamment réel.

Puis se produit un bizarre sentiment de bascule. Les voyageurs découvrent soudain que la lune n'est plus devant eux, mais derrière eux, tandis que le chemin se met maintenant à redescendre. Finalement, tout en bas, loin sous leurs pieds, un sol se révèle, émergeant peu à peu de l'obscurité. Un sol gris, apparemment rocheux, sans végétation, avec, tandis que la descente est sur le point de s'achever, de hautes falaises bordant tout le cercle de l'horizon.

Encore quelques mètres, puis le chemin de lune-argent s'achève parmi les cailloux et les rochers gris. Les voya-

geurs peuvent prendre pied sur un sol véritable. Dans le ciel de cet autre lieu, la lune brille également, toujours au zénith, comme si le temps ne s'était pas écoulé ; et le chemin de lune-argent se dirige toujours vers elle. Les voyageurs peuvent le réemprunter immédiatement et revenir à

leur point de départ (même description dans l'ordre inverse) ; mais il est plus probable qu'ils explorent d'abord les lieux.

Les Portes de la Lune

Les voyageurs ont abouti dans un micro-rêve circulaire d'environ 3 km de diamètre, soit une dizaine de kilomètres de circonférence.

Le chemin de lune-argent est ancré exactement au milieu. Il s'agit d'une plaine chaotique jonchée de rochers et de cailloux de tailles diverses. Où qu'on se retourne, on découvre à quelque distance (1,5 km), la muraille d'une haute falaise grise. Imaginez en fait un véritable cirque lunaire, comme dans une BD ou un film de science fiction. Peu importe ce qui se situe au-delà de la falaise, un plateau infini ou le néant des Limbes, les voyageurs n'auront pas à y aller. S'ils voulaient cependant l'escalader, au gardien des rêves d'en improviser la dissuasion. Elle fait 100 m de haut et est totalement verticale.

Les *Portes de la Lune* sont deux grandes arches qui s'ouvrent dans le flanc de la falaise, en deux points diamétralement opposés. Chacune fait 5 m de large sur 15 m de haut. Il ne s'agit pas toutefois de monuments : tout autour, la roche n'est ni sculptée ni gravée. Ce ne sont que d'énormes ouvertures, donnant sur de sombres tunnels qui s'enfoncent dans la falaise. Les deux portes sont gardées par des entités de cauchemar incarnées, respectivement *Mélioth* et *Quaelioth*.

Le plus probable est que les voyageurs commencent par se diriger vers la falaise, puis qu'ils la longent dans un sens ou dans l'autre. Ce faisant, ils découvrent l'une des deux arches, puis, continuant leur progression circulaire, la seconde au bout de 5 km. Pratiquement, comme ils n'ont aucun point de repère au départ, c'est au gardien des rêves de décider s'ils tombent en premier sur *Mélioth* ou sur *Quaelioth*.

Les deux entités ont les points suivants en commun. Chacune se tient dans les profondeurs de son arche, invisible dans la pénombre. Toutefois, dès qu'on s'approche de moins de 5 m de l'ouverture, elle bondit sur le seuil, armes brandies, et apostrophe l'arrivant. Chacune tient un discours identique à quelques détails près. Aucune ne peut quitter le seuil de son arche. Elle combat si l'on veut y pénétrer, mais ne tente aucune poursuite si l'on se retire. Par ailleurs, aucun projectile ne peut les atteindre : ceux-ci sont mystérieusement déviés.

Les entités ne répondent à aucune question. Elles ne savent que répéter leur dis-





cours programmé, ce qu'elles ne cessent d'ailleurs de faire, toutes les trente secondes, comme une bande magnétique montée en boucle.

Mélioth

Mélioth se présente sous la forme d'une sorte de Gnome, silhouette humanoïde haute de 1m50, totalement recouvert d'une armure noire dont les plaques et les articulations font penser à la carapace d'un crustacé. Il n'a qu'un heaume fermé en guise de visage et est armé d'une épée gnome et d'un bouclier. Il surgit en s'écriant : *Je suis Mélioth, et pour franchir ce passage il faut d'abord me vaincre...* Sur quoi il ajoute en hésitant : *Je n'ai pas peur !*

Quaelioth

Quaelioth a également une forme humanoïde, noire, caparaçonnée à la façon d'un monstrueux crustacé, mais il fait 2m50 de haut, et sa tête (sans heaume) est celle d'un reptile : un Saure aux écailles noires et aux yeux d'un rouge flamboyant. Il est armé d'un bouclier et d'une épée bâtarde. Il surgit en s'écriant : *Je suis Quaelioth, et pour franchir ce passage il faut d'abord me vaincre...* Phrase qu'il conclue instantanément d'un rire rauque.

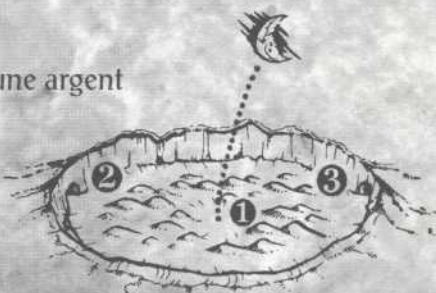
Ses caractéristiques sont sans objet, seule Dziga pouvant le vaincre. Si les voyageurs avaient cependant la folie de l'affronter, considérer qu'il réussit toutes ses attaques

(sans jets de dés), lesquelles sont de difficulté -8 (*forcené*), avec un + dom de + 10. En ce qui concerne sa défense, aucun jet de rêve des voyageurs n'est capable de passer sa protection.

1. Chemin de lune argent

2. Mélioth

3. Quaelioth



LES PORTES DE LA LUNE

Mélioth

TAILLE	11	ENDURANCE	28
RÊVE	17	VITESSE	n.a.
Niveau	+ 4	+ dom	+ 2
Épée	14	niv + 4 init	11 + dom + 4
Bouclier	14	niv + 4	
Esquive	13	niv + 4	

Ne pas oublier le jet de Rêve à -4 pour passer sa protection. (Pour les joueurs d'Oniros, il attaque fougueux.)

Alternatives

Les arches ne peuvent effectivement être franchies qu'une fois leur entité annihilée. Tant que celle-ci ne l'est pas, un champ de force empêche de pénétrer dans le tunnel proprement dit. Il est donc inutile d'espérer s'y faufiler.

Le discours des entités a pour priorité de les identifier, en sorte qu'il n'y ait aucune

confusion possible quant à savoir qui est Quaelioth.

Mais il est également révélateur.

Mélioth hésite en concluant qu'il n'a pas peur ; Quaelioth éclate d'un rire plein d'assurance. Cela devrait suggérer que Mélioth *peut* être vaincu par les armes.

Vaincre Mélioth est en effet la seule façon de continuer plus avant dans l'aventure. L'ignorant toutefois, les voyageurs peuvent

hésiter à l'affronter. A leur choix, ils peuvent alors continuer d'explorer le cirque, sans cependant rien trouver d'autre ; ils peuvent repartir par le chemin de lune-argent et passer les jours suivants à parcourir la longue vallée des Vroutches, jusqu'à comprendre que cela ne mènera à rien. Enfin, il se peut (comme dans le test de cette aventure) qu'ils essuient une sérieuse défaite contre Mélioth (plusieurs blessés graves) et se replient alors par le chemin de lune-argent, soignent les blessés au calme de la vallée, et recréent le chemin une ou deux nuits plus tard pour revenir régler son compte au Gnome noir. Si c'est le cas, ce dernier aura également recouvré tous ses points d'endurance.

Le temps ne semble pas s'écouler aux Portes de la Lune, sous le regard des astres immobiles. De ce fait, si les voyageurs reviennent à la vallée, il ne sera toujours que fin Araignée. (Il n'y a aucun risque qu'ils soient privés de moyen de retour.)

Une déchirure du rêve

Mélioth vaincu et le champ de force aboli, l'accès du tunnel est libre. La lumière lunaire n'y pénétrant pas, il faut toutefois rallumer torche ou lanterne. L'endroit est rectiligne, de la même largeur que l'arche (5 m). Sol et parois sont réguliers, mais sans signe particulier, ni passage latéral, ni ouverture, ni faille, jusqu'à ce que, une trentaine de mètres plus loin, se révèle un scintillement, un moirure de l'air ambiant, occupant tout l'espace du tunnel, de couleur *violette*. Pas besoin de jet de dés pour comprendre instantanément qu'il s'agit d'une déchirure du rêve de départ.

Le choix des voyageurs est alors simple, même si problématique : revenir à la vallée des Vroutches – et que faire ensuite ? – ou se jeter volontairement dans la déchirure. L'idée que c'est elle que gardait Mélioth et qu'elle doit donc avoir de l'importance devrait faire pencher de ce côté.

On supposera dès lors que les voyageurs la franchissent. Cela fait, ayant changé de rêve, ils aboutiront au Pays de Zima. C'est là, dans la forêt glacée, que rôde Dziga, la blanche panthère des neiges.

LE PAYS DE ZIMA

Le Pays de Zima n'a guère de pays que le nom. C'est un lieu sauvage et quasiment vide d'habitants, constitué par les contreforts nord de la chaîne des Vgorax, la forêt de conifères qui s'ensuit, et plus au nord encore, une vaste plaine, gelée l'hiver, marécageuse en été.

La vie au Pays de Zima est des plus rudes, avec un hiver aussi long que précoce (la moitié de l'année), et des terres impropres à l'agriculture. La forêt et les contreforts des montagnes sont en revanche assez riches en bêtes sauvages. Il en résulte que le lieu n'est habité que par des chasseurs, et encore n'existe-t-il qu'une seule agglomération : Bakstab.

Situé au pied des montagnes, Bakstab n'était à l'origine qu'un lieu de rassemblement de trappeurs, un site de campement provisoire où l'on se retrouvait entre deux expéditions de chasse. A cet endroit aboutit une route, un mauvais chemin en vérité, qui est la seule de tout le pays. La route remonte dans la montagne, dessert le hameau de Perki, à quelques vingt kilomètres, continue vers le col du même nom, à encore dix kilomètres, puis redescend vers la vallée de Mandène, trente kilomètres plus au sud. Mandène est une petite cité, industrielle et agricole, elle-même reliée par route aux riches plaines situées encore plus au sud au-delà des montagnes. De fait, ni Perki ni Mandène ne font partie du Pays de Zima proprement dit. C'est toutefois à leur présence et à la route qui les dessert qu'est due la présence de Bakstab.

Trois ou quatre fois l'an, durant l'été, des marchands de Mandène franchissent le col de Perki et redescendent jusqu'à Bakstab. C'est alors l'occasion des grands trocs. Les trappeurs échangent peaux et fourrures contre toutes les denrées dont ils ont besoin pour survivre : farine, sel, outils, armes, poteries, etc. Le commerce n'a lieu que dans ce sens : les Bakstabiens ne se rendent jamais eux-mêmes à Mandène.

Les Bakstabiens

Hommes et femmes, les habitants de Bakstab sont des gens frustrés, rudes, non dénués de férocité, et pour tout dire, plutôt xénophobes. La raison en est claire :



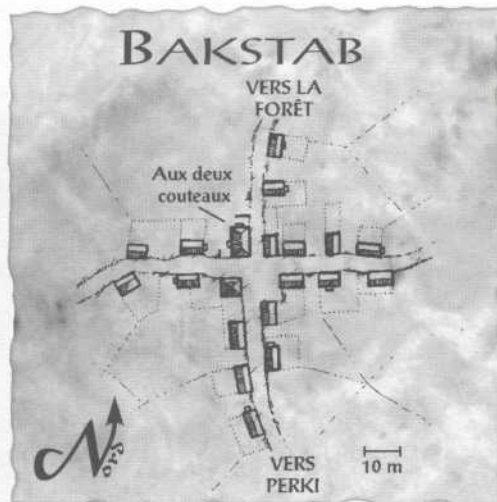
leur pays n'ayant aucun attrait, que peuvent venir y faire des étrangers, sinon empiéter sur leur territoire de chasse ? Le gibier n'est pas rare, mais la concurrence n'en est pas moins rude. Conclusion renforcée pour peu que les étrangers - les voyageurs - soient armés d'arcs. Les seuls à être bien acceptés, et même attendus avec impatience, sont les marchands de Mandène.

Physiquement, les Bakstabiens sont plutôt costauds (les faibles ne survivent pas), aussi bien les hommes que les femmes. Tous et toutes sont vêtus des mêmes vêtements de peau et de fourrure : bottes épaisses, pantalons et tuniques, complétés l'hiver par un manteau d'ours ou de loup. Les hommes ont un aspect hirsute, les poils de leurs fourrures se mêlant à leur propre pilosité : cheveux longs et barbes non taillées. Les hommes manient l'arc, la hache, l'épieu et le javelot ; et quoique moins spécialisées, les femmes savent également tirer et jouer du couteau.

Durant les longues périodes de chasse, le village est en majorité peuplé de femmes. Ce sont elles qui le gardent, qui grattent et préparent les peaux au tannage. Elles s'occupent également de maigres jardins potagers et de l'élevage de quelques chèvres non moins maigres.

L'hiver, Bakstab hiberne quasiment sous la neige. Le seul exercice est alors la chasse aux loups, dont les meutes affamées viennent hurler jusqu'aux abords des maisons.

C'est durant une période de chasse que vont arriver les voyageurs, et donc à la population féminine qu'ils vont avoir à faire.



Bakstab

Orientée sud-nord, la route de Perki vient mourir à Bakstab, où elle constitue la grande rue. Une autre artère vient la couper à angle droit. Toutes les maisons, une vingtaine, sont situées de part et d'autres de ces axes, avec des jardinets à l'arrière. Les autres voies ne sont que sentiers à chèvres et pistes menant aux abords de la forêt.

Les maisons de Bakstab tiennent d'avantage de la hutte que de la maison digne de ce nom, assemblages de pierres, de rondins et de planches, avec le sol en terre battue. En guise d'âtre véritable, il n'y a qu'un foyer rudimentaire, situé au beau milieu de la pièce unique, sous une hotte de bois tendu de cuir pour l'évacuation de la fumée. La cheminée n'est qu'un simple orifice entre les planches du toit. La seule ouverture est constituée par la porte ; il n'y a pas de fenêtre.

Aux Deux Couteaux

Faisant exception, une maison entièrement de pierre se tient à la croisée des deux rues : la Taverne des Deux Couteaux. C'est là que logent les marchands aux occasions de grand troc, et, d'une manière générale, qu'a lieu tout le négoce du village. La taverne est tenue par deux femmes, veuves, dame Augusta et sa sœur Peranga. La maison comprend deux pièces : la salle commune, pourvue d'un âtre véritable et meublée d'une grande table flanquée de bancs, et une petite chambre où dorment les patronnes. Depuis la salle commune, une échelle mène aux combles aménagées en dortoir. En guise de lits, on y couche sur des tas de peaux. A toute heure du jour, la taverne sert à boire du *résinoir* ; les repas,

par contre, ne sont que sur commande, usuellement lorsqu'il y a des marchands. Grâce à sa position privilégiée vis à vis de ces derniers, la taverne sert en retour de magasin au reste du village : on peut y acheter de la farine, du sel, des objets de mercerie (fil, aiguilles), de la ficelle, des chandelles, etc. Pratiquement, la Taverne des Deux Couteaux est le centre vital du village.

Pour cette raison, et même en la présence des hommes, les deux veuves jouissent d'une autorité incontestée. Dame Augusta est une grande femme sèche, aux cheveux blond roux coupés courts. Autrefois agressive par un loup, elle a perdu sa main gauche, et l'a depuis remplacée par un crochet de fer. De la main droite, elle manie et lance la dague à la perfection ; et l'on chuchote qu'elle est capable de faire encore mieux avec son crochet. Son caractère est typiquement bakstabien : revêche, méfiant, vindicatif. Plus petite et plus boulotte, sa sœur ne prend quasiment jamais la parole. On la dit surnoise à l'extrême.

Les deux femmes sont secondées par une orpheline de 14 ans, Fizaine. Sa mère est morte en la mettant au monde et son père a été tué il y a quelques années par un ours, la laissant seule et démunie. Les tenancières l'ont alors « charitablement » prise à leur service. Elle est en réalité leur souffre-douleur, exténuée de travail, mal nourrie, et le corps couvert de bleus à force de mauvais traitements.

En vérité, personne n'aime les deux veuves à Bakstab ; et quoiqu'on y ait le cœur endurci, la pauvre Fizaine est objet de pitié. Mais qu'y faire ? Se rebeller ? Impossible. Se fâcher avec les Deux Couteaux serait s'attirer les pires désagréments.

Telles vont être les protagonistes des voyageurs et les véritables « panthères » qu'ils vont devoir affronter pour trouver le chemin de Dziga.

Résinoir. C'est un vin de résine de fabrication locale, âpre et amer, un ignoble tord-boyaux. Les Bakstabiens y sont habitués. En ce qui concerne les étrangers, certains supportent et d'autres non. La pre-



mière fois que l'on boit du résinoir, jouer CONSTITUTION à -2. Si le jet réussit, se contenter d'appliquer les règles d'Éthylisme, aussi bien pour cette fois que pour toutes les fois suivantes (sans autre jet de Constitution). S'il échoue par contre, le buveur perd 2 points de vie et 2d6 points d'endurance, en proie à de terribles vomissements. L'effet nocif ne va pas plus loin, mais se reproduira automatiquement pour ce personnage chaque fois qu'il reboira du résinoir : sa constitution ne supporte pas. Les points de vie sont regagnés selon la règle normale.

L'arrivée

Passé la totale désorientation de la déchirure du rêve, les voyageurs reprennent leurs sens dans un environnement de collines accidentées, les contreforts d'une chaîne de montagnes. Quelle que soit la saison qu'ils viennent de quitter, c'est ici la fin de l'automne. Il fait froid (5 ou 6°), avec des écharpes de brume noyant çà et là les versants montagneux – un paysage sauvage et peu hospitalier.

Un chemin passe à proximité, que les voyageurs ne peuvent manquer de découvrir.

D'un côté, il grimpe dans la montagne, de l'autre, il redescend vers la plaine. Il est probable que ce soit dans cette direction que les voyageurs l'empruntent ; et ce faisant ils ne tarderont pas à découvrir le village de Bakstab, situé à 2 km du point d'arrivée de la déchirure. S'ils le remontent, ils aboutiront à Perki (voir ci-après).

Les « panthères »

Les démêlés avec les Bakstabiens – en l'occurrence les Bakstabiennes, et plus particulièrement les tenancières de la taverne des Deux Couteaux – sont laissés à l'im-

Taverne des Deux Couteaux

Augusta & Peranga, maitresses

*Étranger, fais-toi petit
Sois poli avec les dames
Et ne crache pas à côté du plat !
Nuit au dortoir : 5d
Ragoût de venaison (2 sust) : 6d
Résinoir (-3) : 2d la mesure
Provisions à emporter (1 sust) : 3d
(Venaison séchée, pain dur)*

Les pourboires sont perçus par les patronnes

Dame Augusta

née à l'heure du Dragon, 40 ans, 1m82, 70 kg, rousse, yeux gris, beauté 9.

TAILLE	12	VOLONTÉ	13	VIE	13
APPARENCE	14	INTEL	06	ENDURANCE	26
CONSTIT	14	EMPATHIE	08	+ dom	+ 1
FORCE	13	RÊVE	10	Protection	2
AGILITÉ	15	CHANCE	10		
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	14		
VUE	13	Tir	13		
OUÏE	12	Lancer	13		
ODO-GOÛT	6	Dérobée	12		
Dague mêlée	niv + 4 init 11 + dom + 2				
Dague lancer	niv + 6 init 12 + dom + 2				
Crochet	niv + 4 init 11 + dom + 2				
Esquive	niv + 4				

Saut, Course, Vigilance + 4/Srv Pays de Zima + 7.

Augusta a toujours 3 dagues sur elle : une à la ceinture, une dans sa manche et une dans sa botte. Elle peut parer toutes les attaques avec son crochet.



provisation du gardien des rêves selon les actions et réactions des voyageurs. Rien ne saurait être défini à l'avance. Le gardien des rêves peut toutefois s'appuyer sur les points suivants.

La neige. Personne à Bakstab ne parlera spontanément de Dziga. En revanche, l'hiver et la neige ne cesseront d'être mentionnés.

On n'est qu'à la fin de l'automne, mais on s'attend cette année à un hiver précoce. Il se pourrait que la neige se mette à tomber d'ici une semaine. Les femmes attendent avec impatience le retour des chasseurs, d'où le fait qu'elles soient préoccupées par ce sujet et en parlent. Or la

neige est le seul indice que possèdent les voyageurs : Dziga est appelée *la panthère des neiges*. Cela devrait leur donner à penser qu'ils sont sur la voie. Mais encore faut-il qu'ils aient compris que Dziga constitue désormais leur but et qu'ils songent à s'en enquérir.

Dziga. Interrogées sur Dziga, les villageoises haussent les épaules. « La panthère blanche n'existe pas, disent-elles, c'est une légende. » Interrogées sur une panthère blanche, elles répondent : « Dziga n'existe pas, etc. » Les deux types de réponse indiquent néanmoins que l'entité est connue localement, quand bien même on n'y croit pas.

Bor Borym. C'est un renseignement majeur qui peut finir par être lâché par une villageoise. Bor Borym est le nom d'un trappeur solitaire. Il vit quelque part dans la forêt et ne se rend que sporadiquement à Bakstab. Bor Borym prétend avoir autrefois rencontré Dziga, quand il avait dix-huit ans, et avoir été frappé d'émerveillement par la profondeur de son regard bleu. La panthère ne lui a fait aucun mal, elle s'est contentée de le regarder intensément, puis elle a disparu. Bor Borym en est resté marqué et n'a plus eu qu'une idée à partir de ce jour : retrouver la panthère au bleu regard. C'est pour cela qu'il vit à l'écart. La conclusion des villageoises est toutefois que ce n'est qu'un pauvre fou.

Provocation. Toute cette enquête va se dérouler dans une ambiance de constante provocation de la part des tenancières : mépris affiché envers les voyageurs, aggravé s'ils ne supportent pas le résinoir, agressivité verbale, vexations de toutes sortes. Elles n'agresseront pas physiquement, mais le but de leur provocation sera d'amener les voyageurs à tenter, eux, un geste de ce genre. Cela fait, le prétexte sera bon pour sortir les dagues, trois ou quatre voisines costaudes arrivant à la rescousse... A quoi peut mener une telle échauffourée si elle a lieu ? A rien de bon, surtout s'il y a des morts et que le gardien des rêves décide précisément du retour des chasseurs à ce moment là... De fait, au premier revers sérieux, les Bakstabiennes n'insisteront pas, et, acceptant apparemment



leur défaite, tenteront de calmer le jeu. La haine, toutefois, n'en sera que plus avivée. Aux voyageurs de voir jusqu'où ils peuvent aller *trop loin*, et surtout qu'ils se méfient : un coup de couteau est si vite arrivé *par derrière* !

Fizaine. Fizaine est très amie avec Bor Borym. Plus encore, elle connaît sa retraite et peut y conduire les voyageurs. Elle ne le révélera toutefois que si elle a une bonne raison de les aimer. Ici encore, les provocations peuvent entrer en jeu, par la façon dont est traitée la jeune fille en la présence même des voyageurs : réprimandes injustifiées, punitions corporelles, etc. Si les voyageurs prennent sa défense, et d'une manière générale osent tenir tête à ses patronnes, elle en sera reconnaissante et les aidera.

Alternatives

Perki est un hameau d'une dizaine de cabanes de bergers, vivant de l'élevage des moutons. On n'y aime pas les Bakstabiens et il y a peu de rapport entre les deux villages. Si les voyageurs s'y rendent directement, ou, ne comprenant pas ce qu'ils doivent obtenir à Bakstab, décident de repartir dans cette direction, au gardien des rêves de les mettre ou les remettre sur la bonne voie. Pour cela, mentionner à nouveau la neige. Quant à Dziga, son nom est effectivement connu, mais comme une légende de la forêt de Zima – un renseignement capital, puisqu'il indique que ce n'est pas dans la montagne qu'il faut la rechercher. Rien par contre sur Bor Borym. Même chose à Mandène, encore que la légende y soit encore moins connue ; et plus au sud : fin de la piste.

Si les voyageurs gagnent l'amitié de Fizaine, elle les conduira à Bor Borym, lequel à son tour leur fournira de précieuses indications. S'ils ne s'intéressent pas à elle, ou, pour toute autre raison, s'enfoncent directement dans la forêt, il faudra compter sur le hasard. Dans cette optique, laisser les voyageurs errer quelques jours, faire arriver la neige comme prévu, puis les goulas des glaces (voir ci-après). C'est alors qu'apparaîtra Dziga, comme dans le scénario « normal ». La différence est que les voyageurs n'auront pas visité la retraite de

Dame Peranga

née à l'heure du Serpent, 38 ans, 1m73, 75 kg, blonde, yeux bruns, beauté 10.

TAILLE	11	VOLONTÉ	11	VIE	13
APPARENCE	11	INTEL	07	ENDURANCE	25
CONSTIT	14	EMPATHIE	08	+ dom	0
FORCE	12	RÊVE	10	Protection	2
AGILITÉ	12	CHANCE	10		
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	12		
VUE	12	Tir	12		
OUÏE	11	Lancer	12		
ODO-GOÛT	7	Dérobée	11		
Dague mêlée	niv + 3 init 9 + dom + 1				
Dague lancer	niv + 4 init 10 + dom + 1				
Arc	niv + 3 init 9 + dom + 2				
Esquive	niv + 3				

Saut, Course, Vigilance + 3/Srv Pays de Zima + 7.

Utiliser les mêmes caractéristiques pour toute autre femme vigoureuse de Bakstab.



Bor Borym ni pu profiter de ses signes draconiques. Bor Borym n'est qu'un aspect secondaire de l'aventure, la récompense pour avoir affronté les « vraies panthères ».

On peut le manquer sans que cela n'ait d'incidence sur le reste. Dziga sera rencontrée de toutes façons, la seule condition étant que l'on s'enfonce loin de Bakstab dans la forêt sous la neige.

Supposant la réaction de Fizaine positive, la jeune fille fera évidemment ses révélations en secret, à l'écart de ses patronnes. Éventuellement, ce peut



être elle qui mentionne Bor Borym pour la première fois.

Une autre raison de Fizaine d'aider les voyageurs est qu'elle n'en peut plus de vivre à Bakstab. Elle voudrait retrouver Bor Borym et demeurer définitivement avec lui. Elle connaît le chemin mais ne l'a toujours fait qu'en compagnie du trappeur. La présence rassurante des voyageurs est pour elle l'occasion rêvée.

BOR BORYM

Quoique maigre et mal nourrie, Fizaine est plus robuste qu'elle ne paraît. Le jour du départ, elle rejoindra les voyageurs en cachette, uniquement vêtue de ses hardes de peau effrangées. Elle ne possède rien d'autre. Timide au départ, craintive, sauvage, elle reprendra toutefois de l'assurance à mesure qu'elle se sentira en confiance, pour être finalement d'humeur joyeuse, révélant ce qu'elle sait de la forêt.

La forêt

La forêt de Zima fait une soixantaine de kilomètres du nord au sud et semble sans limite d'est en ouest. Du côté de Bakstab, le terrain en est encore accidenté, avec des affleurements de roc moussus, puis devient progressivement plat à mesure que l'on se rapproche de la toundra désolée. Conifères et bouleaux sont les seuls arbres. On peut y trouver de la suppure et de la méritoine. Ours, cervidés, loups, klampins, zibelines et visons constituent le meilleur du gibier. Les félins y sont par contre inconnus, et de l'avis de Fizaine, Dziga (en qui elle croit) ne doit pas être un animal véritable.

Fizaine

Née à l'heure de la Lyre

Âge	14 ans
Taille	1m60
Poids	35 kg
Cheveux	bruns
Yeux	noirs
Beauté	10

S.p. mal nourrie, craintive, sauvage.



S'équiper

Les voyageurs peuvent acheter du matériel courant aux Deux Couteaux (sacs, provisions, cordes, chandelles, etc.) mais aucune arme. Le prix de base est du double de celui indiqué dans les règles, mais selon les rapports finalement entretenus avec les tenancières, peut grimper jusqu'au quadruple. En vue du froid à venir, on peut également acheter des couvertures de fourrure et s'en servir comme de ponchos, au prix de base de 1 sol.

Estimer d'une manière générale que la forêt est de difficulté -4 (pour s'orienter, repérer les pistes, débusquer un gibier, etc.)

Le voyage jusqu'à Bor Borym prendra deux jours, avec un camp à la belle étoile le premier soir. Fizaine ne s'enfonce pas à l'aveuglette, mais suit des sentiers à peine discernables, pistes animales aux nombreux méandres. Au gardien des rêves de mettre cela en scène, tout en jouant le rôle de la jeune fille qui reprend goût à la vie.

La caverne

Bor Borym vit dans une caverne, s'ouvrant au flanc d'un des derniers épaulements rocheux de la forêt à environ 40 km à vol d'oiseau de Bakstab. Près de l'ouverture, diverses peaux de bête sèchent sur des treillis de bois ; un petit feu fume doucement sous une vieille bouilloire de fer. Personne apparemment.

A l'appel de Fizaine, cependant, une silhouette se détache d'entre les arbres à quelque distance. Bor Borym a entendu le groupe arriver et s'est prudemment dissimulé. Reconnaisant la jeune fille, son visage s'éclaire toutefois d'un large sourire ; puis, les présentations faites, il accueille les voyageurs avec cordialité.

C'est un homme de 35 ans, robuste, à la barbe et aux cheveux clairs, vêtu comme les autres de fourrures et de peaux, une solide dague à la ceinture. Il parle lentement, comme peu habitué à cet exercice, mais sa voix est grave et sonore. Il ne donne pas du tout l'impression d'un illuminé, comme ont pu le décrire les Bakstabiennes, mais au

contraire d'un homme sage et posé. La présence de Fizaine lui cause une joie visible et il remercie les voyageurs de l'avoir escortée.

La suite dépend évidemment du comportement des voyageurs, de ce qu'ils disent, de ce qu'ils taisent. S'ils racontent l'intégralité de leur histoire, Bor Borym sera favorablement impressionné. « Dziga, existe, affirme-t-il, et peut-être êtes-vous destinés à la rencontrer... »

Tout en parlant, Bor Borym prépare un ragout de klampin, aidé par Fizaine qui se sent déjà chez elle. Les voyageurs sont invités à partager son repas. Puis ils pourront dormir dans la caverne qui, quoique peu spacieuse, les garantira du froid.

Grossièrement ronde, cette dernière fait 5 m de diamètre, avec l'entrée pour seul orifice. Des peaux garnissent le sol, avec un empilement pour servir de lit. Hormis cela, il n'y a guère que les armes du trappeur, quelques outils à bois, sa vaisselle (marmite, bouilloire, écuelle) et un grand sac de cuir contenant les denrées qu'il se procure au village (farine, sel, etc.) La réserve d'eau est contenue dans deux grandes outres.

L'intérieur est sombre, mais tout haut-rêvant qui regarde le plafond (à 3 m) ne peut manquer d'être frappé par de curieuses marbrures dessinées par les veinures de la roche. Ce sont indubitablement des signes draconics durables. Interrogé, Bor Borym répond avoir remarqué ces taches et avoir souvent médité dessus, mais sans en comprendre la signification. (Le trappeur n'est pas haut-rêvant.) Les signes sont au nombre de six, dessinant approximativement les formes suivantes : *canard sans tête*, *plumeau ébouriffé*, *croissant de lune*, *feuille de chêne*, *sein de femme*, et *petite cuillère*.

Bor Borym ne sera pas choqué d'apprendre que des voyageurs sont haut-révants. Plus encore, il les laissera examiner les signes aussi longtemps qu'ils le voudront. De ce fait, peut-être les voyageurs passeront-ils chez lui un jour ou deux. En ce qui concerne Fizaine, il n'y aura plus de souci à se faire : le trappeur accepte de la garder avec lui.

Bor Borym

Né à l'heure du Faucon

Âge 35 ans
Taille 1m75
Poids 70 kg
Cheveux châtain clair
Yeux bleus
Beauté 11
S.p. solitaire, sauvage,
mais cordial avec les amis de Dziga



Signes draconics

Signe	Difficulté	Résonance en :	Points gagnés
Canard	-4	Fleuve, Lac, Marais	30
Plumeau	-1	Désert, Désolation, Mont	15
Lune	-6	Fleuve, Lac, Marais	40
Feuille	-3	Forêt, Plaine, Colline	20
Sein	-3	Cité, Sanctuaire, Pont	20
Cuillère	-5	Lac, Gouffre, Nécropole	30

Une réussite particulière fait gagner 150 % des points indiqués, par exemple 45 au lieu de 30.

Les conseils de Bor

Durant leur séjour à la caverne, les voyageurs pourront retenir les informations et conseils suivants. Bor Borym affirme en effet avec rencontré Dziga dans sa jeunesse : une longue et souple créature, d'un blanc immaculé se détachant à peine sur le fond de la neige. « En vérité, dit-il, je ne voyais surtout que ses yeux, d'un bleu lumineux comme il n'en existe qu'en rêve. J'ai cru un instant qu'elle allait me parler. Puis tout s'est fondu dans la blancheur environnante. Je n'ai plus désormais qu'un désir : la retrouver et entendre ce qu'elle avait à me dire... »

Bor Borym est toutefois persuadé qu'il est vain de vouloir rechercher Dziga. Si la panthère doit apparaître à quelqu'un, c'est elle qui le décide, qui choisit l'heure et le lieu. Ce dernier toutefois ne peut être qu'isolé, loin des hommes et de leur incrédule. Ainsi le trappeur explique-t-il les raisons de sa retraite. « Un jour, conclut-il, Dziga apparaîtra d'elle-même et me confiera ce qui m'est destiné. Je l'attends. Fizaine peut rester avec moi car elle croit également en Dziga.

— En ce qui vous concerne, ajoute-t-il, il ne faut pas que vous demeuriez ici. Vos raisons de rencontrer Dziga sont différentes des miennes comme le sont nos destinées. Nous ne ferions que nous gêner et empêcher sa venue. Le conseil que je vous donne est simple, même s'il semble l'être

un peu trop : allez dans la forêt, n'ayez pas peur de vous y perdre, négligez volontairement les points de repère, et attendez la venue de la neige. Lors, si tel est son désir, Dziga vous apparaîtra. Si vous ne me croyez pas, retournez à Bakstab : vous n'avez rien à faire ici. »

LA RENCONTRE

Trois jours plus tard, durant la nuit, survient la première chute de neige. Dans l'intervalle, les voyageurs auront pu errer dans la forêt, dressant le camp, chassant pour se nourrir.

Au matin, tout est blanc. La chute de neige s'interrompt au lever du jour, mais tout est noyé dans un brouillard glacé, révélant à peine les troncs noirs et les branches chargées de neige. Au sol, la couche fait déjà 10 cm.

L'épisode suivant (les goules) peut intervenir à tout moment, le jour même, ou plus tard si le gardien des rêves désire prolonger le séjour dans la forêt enneigée et les difficultés que cela implique. Pour réussir, tout jet de Survie en forêt (-4) doit désormais s'accompagner d'un jet de Survie en glaces à zéro.

Les goules

Accompagnées de jappements stridents, des silhouettes blêmes fondent brusquement sur les voyageurs. Il était difficile de prévoir leur approche dans le brouillard. Il faut néanmoins réagir vite, ce sont des goules des glaces affamées et féroces.

Contrairement aux autres goules, celles-ci ne sont pas venimeuses (INTELLECT/Légendes à -2).

C'est alors que doit apparaître Dziga. La dernière goule exterminée, alors que les voyageurs s'affairent à panser les (probables) blessés, l'un d'eux prend tout à coup conscience d'un regard bleu fixé sur lui. La panthère est là, à quelques mètres, examinant la neige teintée de sang d'un regard attentif.

Dziga est une entité de rêve, comme les chimères et les licornes. En termes de bien et de mal, elle n'est pas *bonne*, mais simplement neutre. Son apparence physique est effectivement celle d'une majestueuse panthère à la fourrure d'un blanc éblouissant, avec des yeux d'un bleu lumineux. Ses caractéristiques sont sans importance. Si un voyageur avait la stupidité de l'agresser, elle disparaîtrait purement et simplement.

La condition

Dziga reste silencieuse. C'est aux voyageurs de lui adresser la parole les premiers, de lui demander ce qu'ils désirent d'elle. Toutefois, s'ils ne le font et restent également silencieux, elle finira par murmurer : « Je vous écoute... » Sa voix est douce, ni masculine ni féminine, désincarnée. Supposons alors que les voyageurs lui parlent de Quaelioth.

« Je puis en effet vaincre Quaelioth, dit-elle. Mais il peut me vaincre tout autant. Un combat entre nous résulterait en un match nul où nous péririons tous les deux, et je tiens à mon existence... »

Goules des Glaces

TAILLE	12	VOLONTÉ	10	VIE	13
CONSTIT	14	EMPATHIE	08	ENDURANCE	26
FORCE	12	RÊVE	10	Vitesse	12/24
AGILITÉ	12	Mêlée	12	+ dom	+ 1
PERCEPT	12	Dérobée	10	Protection	0
Griffes, dents	niv + 3 init 9 + dom + 2				
Esquive	niv + 3				

En prévoir autant qu'il y a de voyageurs.



Un étrange sourire semble alors luire dans le regard bleu de l'entité.

« Il y a cependant un moyen. Pour être définitivement plus forte que lui, il faudrait que je croque, juste avant le combat, un *authentique rocher de Salamalek*. Procurez-le moi et je vous délivrerai de Quaelioth. »

Étrange condition, et quel est donc le rocher en question ? Dziga ne répond pas à

cette question, ni à aucune autre. « Pour vous le procurer, ajoute-t-elle, retournez aux Portes de la Lune et réempruntez la voie libérée par Mélioth. Puis, quand vous l'aurez, revenez aux Portes de la Lune, je vous y attendrai. N'oubliez pas : un *authentique rocher de Salamalek*... »

Sur quoi la blanche panthère s'efface, comme absorbée par le blanc qui l'entoure. Son regard bleu est le dernier à disparaître.



4. Zagar

Où les voyageurs, ayant réemprunté le chemin de lune-argent, se retrouvent dans un mystérieux lieu clos et sont témoins d'une surprenante cérémonie dédiée à un certain Zagar. Qu'est-ce que la connatielle ?

Qu'est-ce que le youpi ? Qui est Zagar ? Et en premier lieu, pourquoi ont-ils abouti ici ? Ce n'est qu'ultérieurement, ayant rallié Guta Percha, la cité de la soie, qu'ils pourront commencer à entrevoir une partie des réponses.

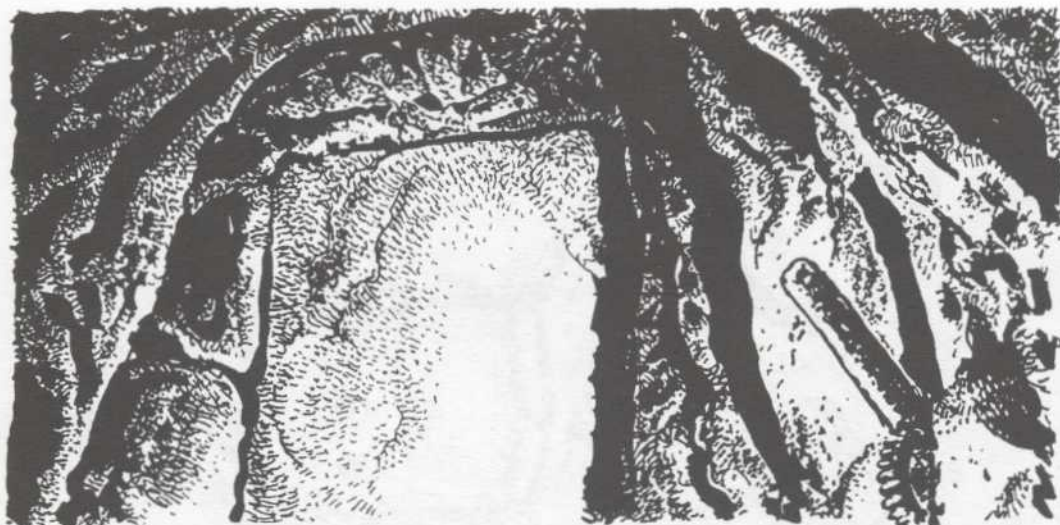
DANS LA STATUE

Après le combat contre les goules, le gardien des rêves ne doit pas oublier de donner du stress aux personnages, lequel ne pourra toujours pas être converti, une façon de rappeler l'importance de la quête dans son ensemble. Cela fait, et Dziga disparue, voilà les voyageurs confrontés à un nouveau problème. Aucun jet de Légendes, toutefois, ne leur permet de savoir ce qu'est Salamalek, en quoi consiste le rocher demandé, ni pourquoi la panthère a spécifié qu'il devait être authentique. Ne reste qu'à suivre son conseil et retourner aux Portes de la Lune.

Cependant, le climat est toujours aussi rigoureux, glacial et brumeux. Pourra-t-on

espérer apercevoir la lune dans ces conditions ? C'est au gardien des rêves de le décider, le soir-même, ou quelques jours plus tard s'il souhaite encore éprouver les voyageurs dans la forêt hivernale. Arrivera toutefois une nuit où le ciel se dégagera enfin, clair et pur, permettant l'utilisation du chemin de lune-argent.

Rien n'aura changé dans le cirque lunaire. Quaelioth est toujours là, apostrophant les arrivants de la même façon, tandis que l'arche de Mélioth est toujours libre, comme l'ont laissée les voyageurs. Ces derniers peuvent alors s'interroger sur le conseil de Dziga et la déchirure du rêve. S'ils l'empruntent, ne vont-ils pas débou-



cher à nouveau près du village de Bakstab ? Une déchirure du rêve peut-elle changer de destination ? La vérité est qu'il ne saurait y avoir de règle avec quelque chose d'aussi chaotique, par définition, que les déchirures du rêve. Elles mènent en principe au même endroit, mais celle de Mélioth fait pour une fois exception. Toutefois, à partir du second passage des voyageurs, elle ne changera plus et mènera toujours, dorénavant, à l'intérieur de la statue de Zagar. Ceci est important à noter au cas où les voyageurs l'utiliseraient à nouveau.

Encore un puits

Passé le vertige de la déchirure, les voyageurs se retrouvent dans l'obscurité. Il ne fait pas froid, cependant – un agréable changement –, et l'on peut sentir un sol de roc sous ses pieds. Puis torches ou lanternes révèlent une salle ronde avec de hauts murs verticaux, bien plus hauts que la portée des lumières, les voyageurs sont à nouveau au fond d'un puits.

Ils sont en réalité à l'intérieur d'une énorme statue creuse. Cette dernière, toutefois, n'est sculptée figurativement qu'à l'extérieur. A l'intérieur, ce n'est qu'un cylindre vide qui n'épouse même pas les contours véritables, extérieurs, de la statue. Ce n'est que dans la tête, découvrant les fentes oculaires, que l'on pourra deviner qu'il s'agit d'un monument, et peut-être d'une statue ; et ce n'est qu'en la voyant de l'extérieur que l'on pourra découvrir à quoi elle ressemble.

L'intérieur du puits n'est pas maçonné. Il est creusé dans un roc plein, relativement

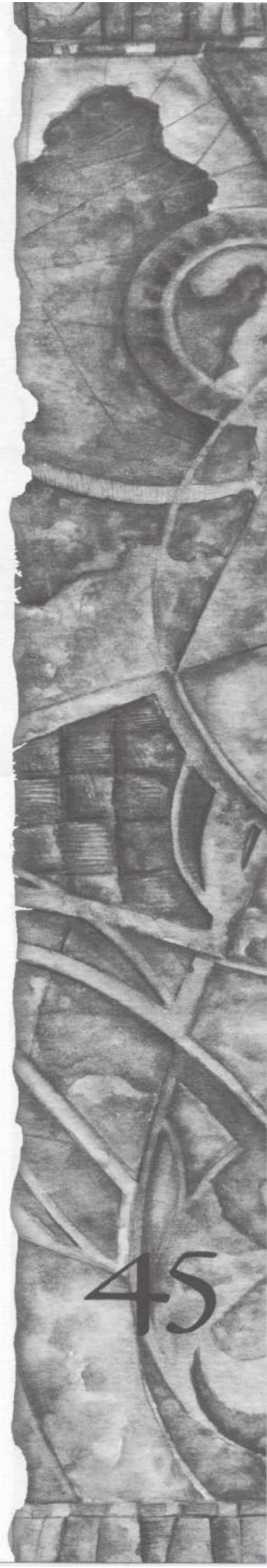
lisse. Il fait 8 m de diamètre. L'endroit est vide, sans un meuble, sans un objet ; mais des marches en spirale montent à l'intérieur du puits (A). Elles sont étroites, à peine 40 cm, et tournent dans le sens des aiguilles d'une montre : à gauche, on a la paroi du puits, à droite, c'est le vide immédiat, d'autant plus dangereux que l'on s'élève.

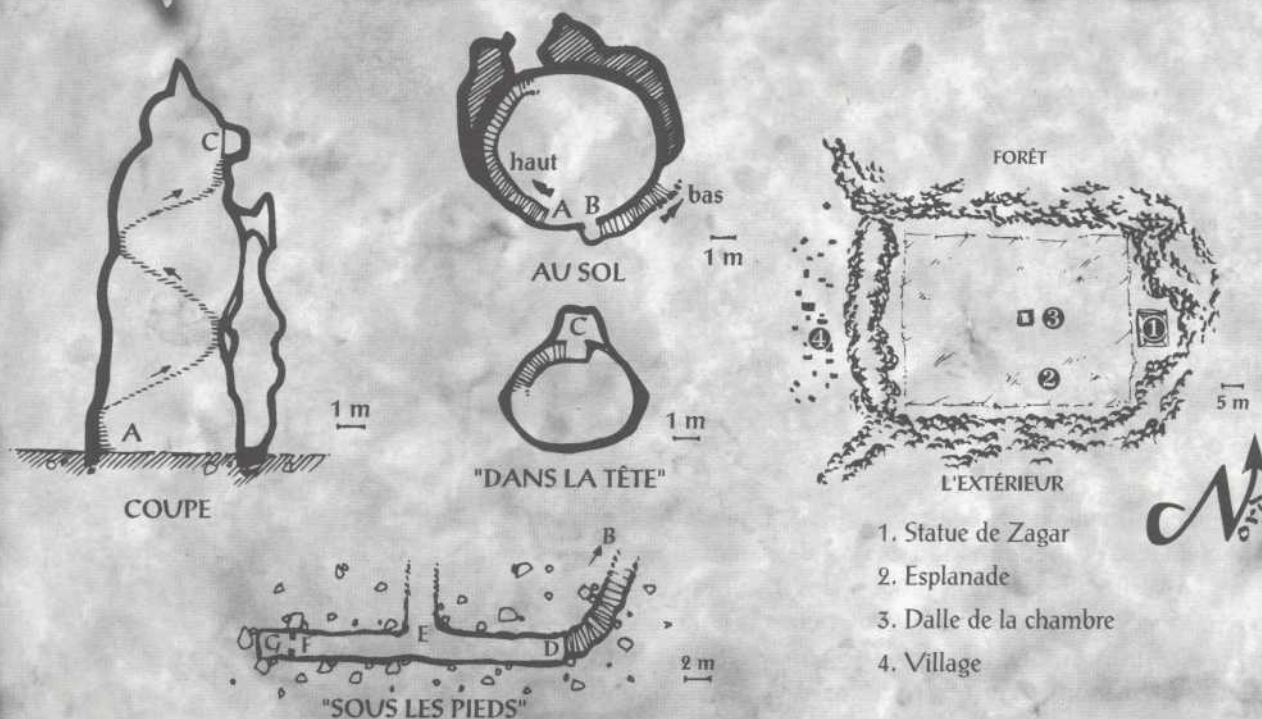
Le puits possède un second escalier, qui permet celui-là de descendre plus bas que le niveau d'arrivée des voyageurs (B). Il n'est pas repérable d'emblée comme le premier, mais on le découvre néanmoins sans difficulté. Au bas des marches montantes, une étroite faille (40 cm) est ménagée dans la paroi de roc, haute d'à peine 2 m. Des marches y descendent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. L'escalier descendant affecte également la forme d'une large spirale, mais entièrement contenue entre deux parois de rocs.

Vers le haut ou vers le bas ? Peu importe ce que les voyageurs choisissent en premier. Toutefois, c'est à ce moment que l'un d'eux pourra noter un changement dans la lumière : une clarté faible et diffuse éclaire progressivement le haut du puits, laissant finalement deviner ses dimensions : une quinzaine de mètres de haut. (A l'extérieur, c'est le début de l'heure du Vaisseau, et la clarté du jour commence à pénétrer par les fentes oculaires.)

Dans la tête

Le sommet du puits est à 15 m, fermé, arrondi comme une sorte de dôme. Ce n'est pas de ce plafond que provient la lumière,





DANS LA STATUE

mais d'une petite salle latérale, sorte de corniche à laquelle s'arrête l'escalier au bout de 12 m (C). La petite salle est de forme grossièrement cubique, de 2 m de côté. Sur le mur opposé au puits y sont percées deux meurtrières, à 1 m du sol, fentes de 70 cm de haut sur 30 cm de large. C'est de là que provient la clarté du jour. (La petite salle correspond au visage de la statue et les meurtrières donnent dans ses yeux.)

Grimper. Les marches sont irrégulières, tantôt convexes, tantôt inclinées vers le vide, et la montée est délicate, de même que la descente. Faire à chaque fois tirer un jet de CHANCE, et sur un échec particulier ou total (uniquement), demander alors un jet d'AGILITÉ/Escalade à zéro (même règle qu'aux chapitres précédents).

Zone de Clameurs

Toute la petite salle latérale est sous l'emprise d'une zone d'Oniros : un sort de Clameurs rendu permanent. (Cela permettrait à Zagar de communiquer avec son peuple.) Le résultat est que le moindre son

produit dans la salle est immédiatement et terriblement amplifié. Pas seulement les voix, mais également les bruits de pas, respirations essoufflées, etc. Le son est perceptible aussi bien dans la zone qu'à l'extérieur de celle-ci et les voyageurs s'en rendront compte aussitôt. A eux de voir s'il est utile ou non de faire du vacarme, encore qu'à ce stade ils n'ont encore aucun élément pour en juger.

La zone peut être annulée après lecture d'aura. Ce serait toutefois une erreur de se priver de ce moyen de communication.
Cité Sordide D13 : Permanence de Zone*
R-13 r13 ; Zone de Clameurs R-2 r10.

L'extérieur

L'étroitesse des fentes et leur profondeur (20 cm) ne permet pas un bon angle de vue. De fait, on ne peut guère voir que ce qui se trouve en face. Dans la lumière de l'aube, on distingue ainsi une esplanade dallée, 15 m en contrebas, de 20 m de large sur 40 m de long. Pour l'observateur, elle se présente dans sa longueur. Tout au bout, un ri-

deau d'arbres et de buissons, derrière lesquels on devine les toits d'une trentaine de huttes de bois. Le village est situé à environ 50 m. Le rideau de végétation ne permet pas d'en distinguer les détails. Enfin, à gauche et à droite de l'esplanade, c'est tout juste si l'angle de vue permet d'apercevoir d'autres arbres, comme la lisière d'une forêt. Il semble que ce soit l'été. En ce lever du jour, tout est calme et silencieux.

Sous les pieds

L'escalier descendant est beaucoup plus court. Après 3 m de dénivellée (D), on aboutit à un couloir rectiligne de 2 m de large sur autant de haut, également creusé dans le roc. EMPATHIE/Survie en sous-sol à zéro permet de deviner qu'il s'oriente vers le centre de l'esplanade. Au bout de 10 m, un second couloir y donne perpendiculairement, de mêmes dimensions (E). Ce second passage donne sur le souterrain proprement dit (voir ci-après). Enfin, après encore 10 m, le couloir s'arrête en cul-de-sac (F). VUE/Maçonnerie à + 2 permet de distinguer que c'est une grande dalle de pierre qui en constitue l'extrémité. A droite de la dalle, ménagé dans une fente

du roc, se trouve un levier de fer, en position haute.

Encore un levier

Abaisser le levier permet de faire pivoter la dalle, donnant ainsi accès à la *chambre de Zagar* (G), un réduit de 3 m de long sur 2 m de large, sur 2 m de haut, totalement vide. La chambre est creusée dans le roc. Au plafond, cependant, une dalle carrée de 1 m de côté est nettement visible. En y arc-boutant les épaules, on peut la soulever, et l'on débouche alors au centre de l'esplanade.

Pour soulever la dalle, deux personnages doivent simultanément réussir un jet de FORCE à -1. En cas d'échec de l'un d'eux, les deux doivent recommencer. En cas d'échec particulier, le jet suivant doit obligatoirement réussir ou aboutir à une maladresse. Un échec total implique directement une maladresse : le personnage se fait mal et perd 1d6 points d'endurance. Qui plus est, il ne pourra retenter son effort qu'après une nuit de sommeil réparateur. Mais un autre candidat peut prendre sa place.

LES ZAGARATES

Les Zagarates remontent probablement au Second Âge. Rien aujourd'hui ne permet toutefois d'en retracer exactement l'historique. Tout ce que les voyageurs peuvent découvrir, c'est l'état actuel des choses, et pour le reste, se perdre en conjectures. De fait, l'histoire précise des Zagarates, de même que l'identité précise de Zagar et ses motivations, n'ont aucune importance pour le déroulement de cette aventure.

La statue où ont abouti les voyageurs représente un énorme Groin, haute de près de 20 m, dominant l'esplanade et, plus loin, le village. Zagar était-il un Groin ? Rien ne permet de l'affirmer. Zagar devait être haut-rêvant, témoin la zone d'Oniros. Or les Groins sont rarement haut-révants. Était-ce alors un Humain se faisant passer pour un Groin ? A-t-il élaboré lui-même la statue, ou n'était-ce qu'un opportuniste, l'ayant découverte toute faite - et corres-

pondant à des motifs ignorés - a décidé de s'en servir pour ses fins personnelles et peu recommandables ? Encore une fois, on peut supposer ce qu'on veut.

Les Zagarates sont des Humains. C'est une tribu « primitive », d'une centaine d'individus (hommes, femmes et jeunes), vivant essentiellement de la chasse et de la cueillette. Leur village, constitué de rudimentaires huttes de troncs et de branches, est situé non loin du lac de Guta Percha, dans la grande forêt du même nom, une forêt foisonnante, humide, de type tropical. La forêt abrite d'autres tribus, également « primitives », mais les Zagarates sont un cas unique.

Primitif, en effet, ne veut en aucun cas dire « bestial ». Or telle est la principale caractéristique des Zagarates, caractéristique qu'ils doivent à Zagar à qui ils rendent ni plus ni moins un culte. Quoique physi-

quement humains, les Zagarates sont des Groins tant dans leur comportement, leur mentalité que leur langage : ils parlent la langue du voyage en l'écorchant à la façon des Groins.

Autrefois, Zagar est venu leur apporter la *Connaissance Essentielle*, terme qu'ils écorchent aujourd'hui en l'appelant la *Connatielle*. Il est difficile de déduire en quoi consistait cette connaissance essentielle, tout ce qu'il en reste semblant être : *massacre et fornication*. Mais peut-être en vérité n'y eut-il jamais autre chose.

Depuis des générations, les Zagarates suivent à la lettre les préceptes de la *connatielle*, organisant notamment de grandes orgies rituelles sur l'esplanade, sous les yeux-mêmes de Zagar. Les tribus voisines les redoutent de même que les Humains « civilisés » de la cité de Guta Percha (voir ci-après). Les Zagarates sont batailleurs, brutaux, maniant tout comme les Groins véritables de lourdes masses hérissées de tranchants et de piquants. Jaloux de leur territoire, ils sont constamment sur le pied de guerre.

Le youpi

Le *youpi* est une drogue excitante et aphrodisiaque dont la recette fut autrefois communiquée par Zagar. C'est l'outil principal de la *connatielle*, permettant d'accéder à cette dernière. Avant chaque orgie, le chef du village le prépare rituellement devant la statue ; puis tout le monde en boit, hommes et femmes, et...youpi !

Jalousement gardée par les Zagarates, la recette du *youpi* est un secret. Tout ce que les autres en savent, c'est que c'est un mé-

lange de graines, de sève et de pollen de certaines fleurs de la forêt.

La chambre

L'orgie terminée, chacun et chacune ayant pu amplement tester ses partenaires, une jeune femme est désignée comme étant la *meilleure* (les Zagarates emploient en vérité un terme beaucoup plus groin). Elle sera pour un soir l'épouse de Zagar. On soulève alors la dalle centrale de l'esplanade au moyen d'un levier, et l'on fait descendre la jeune femme dans la cavité qui se trouve en dessous, la chambre de Zagar. L'offrande s'accompagne de nourriture et de ce qui reste de *youpi* non consommé. La dalle est refermée, et ainsi passe la nuit. Au matin suivant, on vient libérer la jeune femme, laquelle se désole usuellement de n'avoir point reçu la visite de Zagar.

Quelles étaient les motivations de ce dernier ? Était-ce uniquement de pouvoir profiter facilement d'une jeune femme ? C'est possible, si l'on suppose qu'il n'avait lui-même qu'une mentalité de Groin. Mais ne lui offrait-on pas également autre chose, que les Zagarates ont oublié au fil des temps, ayant quelque peu simplifié la *connatielle* ? Une valeur beaucoup plus grande, des gemmes peut-être ? Peu importe encore une fois ; l'essentiel est ce qu'il reste aujourd'hui.

Or aujourd'hui, et depuis pas mal de temps, Zagar est muet. Il ne communique plus avec son peuple élu, il néglige les femmes offertes. « Pourquoi ? » se lamentent les Zagarates. Quelle erreur, quelle faute ont-ils commise ? N'ont-ils pas toujours exactement suivi les préceptes ? Pourquoi Zagar les abandonne-t-il en cours de route sur le chemin de la *connatielle* promise ? Dans le doute, désespérés, les Zagarates vont alors batailler contre une tribu voisine, tentent d'y enlever quelques jeunes filles ; puis, le breuvage rituel à nouveau préparé, re-youpi !...

Le fond du problème

L'un des ingrédients du *youpi* est une fleur nommée *mangale*, qui ne pousse que sur le territoire des Zagarates et dont ces derniers sont extrêmement jaloux. Les voya-



Caractéristiques des Zagarates

TAILLE	12	VOLONTÉ	10	VIE	13
CONSTIT	14	INTEL	04	ENDURANCE	26
FORCE	13	EMPATHIE	06	+ Dom	+ 1
AGILITÉ	13	RÊVE	10	Protection	2
DEXTÉRITÉ	10	Mêlée	13		
VUE	10	Tir	10		
OUÏE	10	Lancer	11		
ODO-GOÛT	06	Dérobée	11		
Masse grouine	niv + 5 init 11 + dom + 4				
Bouclier	niv + 5				
Esquive	niv + 5				
Discretion 0/Course, Saut, Vigilance + 3/Srv forêt + 8.					

geurs découvriront plus tard qu'il leur faut des graines de cette fleur pour pouvoir obtenir l'authentique rocher de Salamalek. Tel est le fond du problème.

La solution peut être assez simple : se faire passer pour Zagar en communiquant avec les Zagarates grâce à la zone de clameurs de la tête de la statue, et exiger que l'on fournisse « à Zagar » des graines de mangale, lesquelles n'auront qu'à être descendues dans la chambre (avec ou sans jeune femme).

Mais le vrai problème est qu'au départ les voyageurs ignorent tout de cela ; ils n'ont aucun moyen de deviner le rôle que Zagar et sa statue ont à jouer dans leur quête. Leur comportement du début devra être entièrement intuitif. A eux d'avoir la prudence de ne pas se mettre les Zagarates à dos et de griller ainsi leurs futures chances.

Une cérémonie

Pour ce faire, le gardien des rêves doit leur délivrer des indices. Le mieux est que ce jour-là soit précisément celui d'une orgie de youpi. Les voyageurs pourront tout contempler par les fentes oculaires, et s'ils le désirent, déjà commencer à se faire passer pour Zagar. En réalité, la tentation sera forte de le faire, quand bien même, à ce stade, il n'y ait aucune raison valable pour cela.

A l'heure de la Sirène, Nulk, le chef des Zagarates apparaît sur l'esplanade. Des femmes disposent autour de lui des pots de divers ingrédients, qu'il entreprend de mélanger. Parallèlement, 20 hommes armés de masses et de boucliers, viennent former

une ligne derrière lui. Tout en préparant sa mixture, le chef s'adresse à la statue : « Ô Grand Zagar, pourquoi toi abandonner Zagarates ? Nous toujours suivre enseignement à toi, nous vouloir parvenir à connatielle, et toi, Grand Zagar, y'en a plus jamais parler à nous... Regarde, Zagar, moi y'en a préparer bon youpi comme toi y'en a enseigné nous. Toi dire youpi important pour parvenir à connatielle. » Si les voyageurs font du bruit dans la tête de la statue, ne serait-ce qu'un son minime, Nulk relèvera aussitôt la tête : « Toi y'en a revenu, Zagar ? Moi entendre toi tous- ser !... » La suite dépend des voyageurs.

Le youpi préparé, puis bu par une trentaine d'hommes et autant de femmes, commence la cérémonie.

C'est d'abord une simulation de bataille entre les hommes dans le but de s'approprier les femmes. Enfiévrés par la drogue, certains ne simulent pas vraiment, et de bons horions sont parfois échangés. Puis c'est l'orgie véritable, dont les détails sont laissés à l'imaginaire de chacun... Ce n'est que deux heures plus tard que tout le monde s'arrête, épuisé. Est alors désignée une certaine Dirlada, que l'on fait des-



cendre dans la chambre de Zagar, tandis que Nulk apostrophe une dernière fois la statue : « Nous offrir à toi Dirlada, ô Grand Zagar ! Toi prendre elle et continuer expliquer nous le chemin de la connatuelle !... » Puis tout le monde regagne le village, et l'esplanade se retrouve déserte.

Communication

Les voyageurs ignorent que Zagar a forme de Groin. Si l'un d'eux souhaite l'incarner, il est cependant impératif qu'il parle à son tour à la façon des Groins. S'il ne le fait pas, Nulk sera choqué : « Toi y'en a changé, Grand Zagar ! Nous plus comprendre toi parler ! » Le faux Zagar devra également rester dans la mentalité groin, telle que l'orgie pourra la révéler, ou risquer à nouveau de perturber les Zagarates. Qu'un seul parle à la fois, où l'on s'étonnera que le Grand Zagar ait subitement plusieurs voix différentes. Enfin, se montrer à la lumière, en ressortant par la chambre de Zagar, serait la pire erreur. Constatant qu'ils ont à faire à des Humains, les Zagarates se ruèrent au combat. (Les voyageurs auront pu noter, par les fentes oculaires, qu'ils sont nombreux, armés et agressifs.)

Récupérer Dirlada dans la chambre de Zagar ne serait pas non plus un très bon plan, puisque celle-ci s'apercevrait que les voyageurs sont humains. Considérer éventuellement qu'elle est en proie à une hébétude profonde, due à la drogue, incapable d'autre chose que de balbutier des sons incohérents. De ce fait, elle ne peut fournir non plus aucun renseignement.

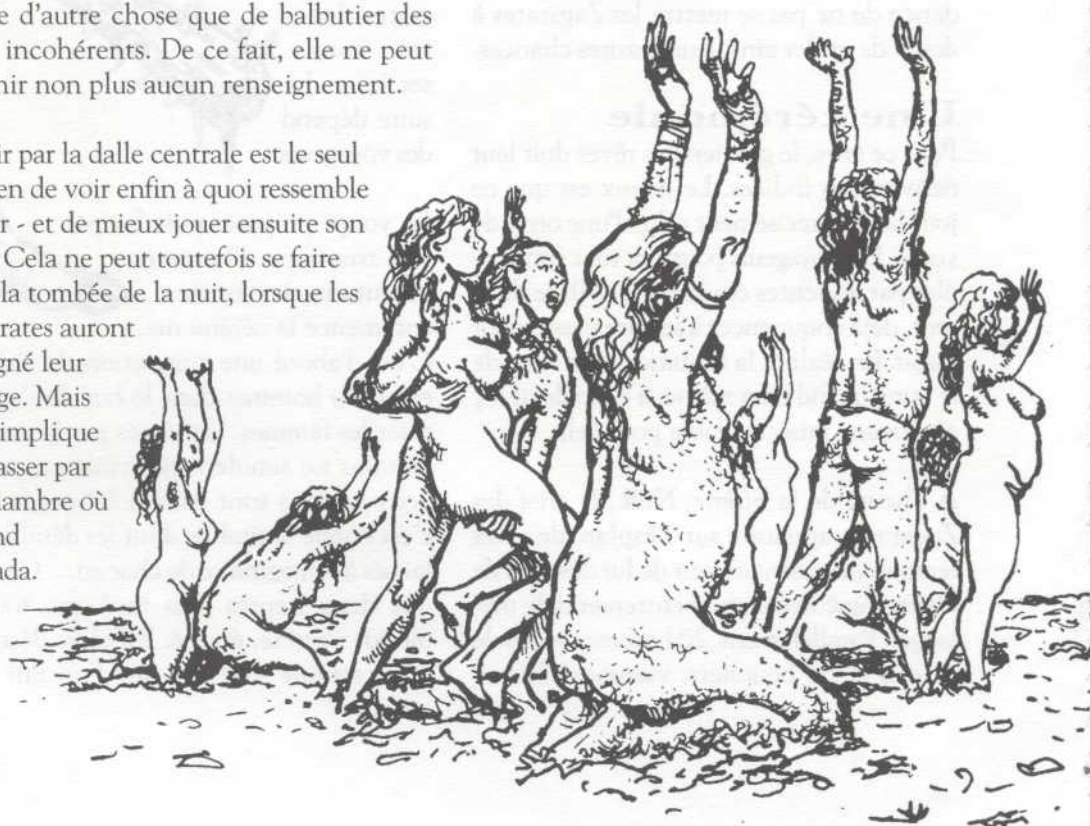
Sortir par la dalle centrale est le seul moyen de voir enfin à quoi ressemble Zagar - et de mieux jouer ensuite son rôle. Cela ne peut toutefois se faire qu'à la tombée de la nuit, lorsque les Zagarates auront regagné leur village. Mais cela implique de passer par la chambre où attend Dirlada.

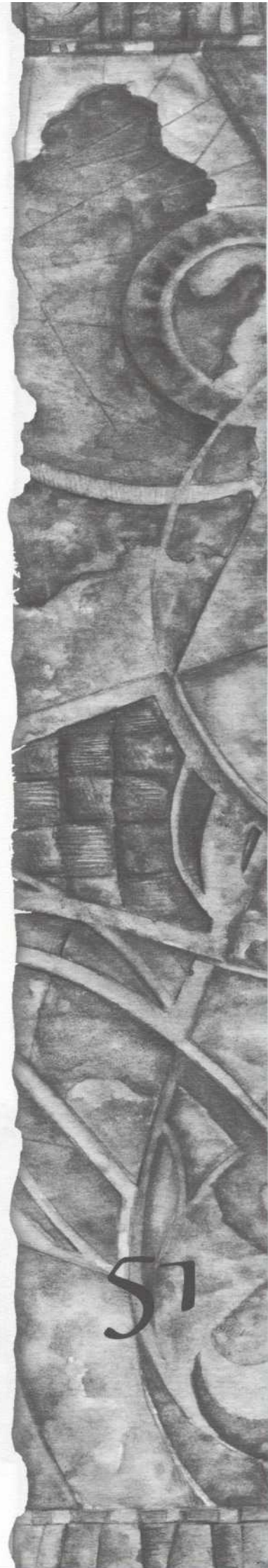
Note. Si les voyageurs se précipitent trop, commencent par choisir l'escalier descendant, poussent le levier, lèvent la dalle et sortent d'emblée sur l'esplanade, sans avoir eu auparavant le moindre indice, ce serait la catastrophe... Pour l'éviter, le gardien des rêves peut leur suggérer de bien réfléchir avant d'actionner un levier inconnu. Voyageurs échaudés craignant l'eau froide, ils devraient saisir le message ; puis ayant assisté à la cérémonie par les fentes de la tête, ne prendre ensuite leur décision qu'en connaissance de cause. S'ils ne le font pas, tant pis pour eux...

Le souterrain

Il y a deux façons de quitter le territoire des Zagarates. Sortir par la dalle de l'esplanade, gagner la forêt proche, puis y errer au petit bonheur ; ou mieux, utiliser le souterrain (E).

Le souterrain était probablement la voie de Zagar pour parvenir à la statue. Tortueux, avec de fréquents passages en descente, puis en montée, il sinue sur près de 5 km avant de déboucher à l'air libre dans le flanc d'un talus rocheux à 50 m de la rive sud du lac. Les voyageurs ne pouvant y avancer vite, il leur faudra deux heures pour le parcourir. Cela fait, il pourront deviner le lac derrière les rideaux d'arbres, et parvenus sur la berge, apercevoir au loin la cité de Guta Percha.





GUTA PERCHA

Guta Percha est une petite cité escarpée, perchée sur un îlot rocheux (imaginez une sorte de Mont Saint-Michel), à 500 m de la rive ouest du lac de même nom. Elle est reliée à la terre par un long ponton de bois.

Le lac

Le lac de Guta Percha est entièrement entouré par la forêt, une sylve dense, de type tropical. Il fait environ 8 km du nord au sud, sur une douzaine d'est en ouest. Il est alimenté par l'Azampéa, large rivière dont le bras principal contourne les collines des Ototes au sud, tandis qu'au nord les bras secondaires se subdivisent pour former les Marais Baffrants. Là, les rives du lac sont imprécises, la forêt se mêlant aux eaux des marigots. A l'est et au sud, par contre, les basses collines lui confèrent des berges stables. Les habitants de Guta Percha nomment la forêt *forêt d'Azampéa*, tandis que les marchands de Salamalek la nomment simplement *forêt de Guta Percha*.

Le lac de Guta Percha est poissonneux, mais abonde principalement en batraciens, reptiles et mollusques de toutes sortes. Couplées aux algues des marais, ces bestioles constituent la nourriture principale, pour ne pas dire unique, de la cité (voir ci-après le *ragute*). Par ailleurs, nombre des reptiles sont voraces et dangereux, et toute baignade dans le lac est suicidaire. On dit également qu'au centre du lac, les eaux profondes abritent une énorme créature de cauchemar nommée *craque-haine*.

Le climat

Le lac de Guta Percha est sous l'emprise invariable d'un même climat : humide, lourd, oppressant, avec un ciel perpétuellement plombé et couvert de nuages. Jamais le soleil ne brille dans le ciel, et, paradoxalement, jamais il ne pleut non plus. Seule domine une éternelle grisaille. L'absence de soleil n'empêche pas qu'il fasse chaud, entre 25° et 30°, et l'absence de pluie que l'air soit saturé d'humidité. Souvent le soir, à l'heure de la Lyre, le ciel gris se sillonne d'éclairs, tandis qu'un vent violent se lève, déchaînant de hautes vagues sur le lac. Mais l'orage n'éclate jamais véritablement, finissant par s'éloigner comme il est venu, ne laissant qu'une tension jamais libérée. Puis le jour se lève à nouveau sur la chape grise du ciel pour une autre journée lourde, oppressante et fétide.

Ce microclimat affecte tout le lac et la forêt qui l'entoure sur une bande d'environ 15 km, incluant le village des Zagarates et ceux des autres tribus. L'une des conséquences est que la lune n'est jamais visible dans le ciel et qu'il sera donc impossible aux voyageurs de générer le chemin de lune-argent tant qu'ils seront dans cette région.

Les autochtones

Le territoire des Zagarates, est compris entre l'Azampéa à l'est et la route de Salamalek à l'ouest. Vers le sud, il s'étend sur une dizaine de kilomètres. Les Zagarates sont loin d'occuper toute cette étendue, mais ne la revendiquent pas moins comme étant leur.

Leurs voisins immédiats, de l'autre côté de la rivière, sont les Ototes, vivant comme eux de chasse et de cueillette. Les Ototes savent que, loin du lac, les yeux des Grands Rêveurs apparaissent dans le ciel, un œil flamboyant le jour et un œil menaçant la nuit, parfois à demi-fermé, et que supporter ces regards confère au guerrier valeur et intrépidité. Leurs rites d'initiation consistent alors à aller vers le sud-est et à y « tenir » un jour et une nuit.

A l'ouest, de l'autre côté de la route de Salamalek vivent les Aforides. Leur



croissance est que celui qui boit les larmes des Grands Rêveurs peut être assuré de surmonter toutes ses propres douleurs. En guise d'initiation, les jeunes gens doivent voyager vers l'ouest jusqu'à une région de la forêt où, certains jours, la douleur des Grands Rêveurs est telle que leurs larmes ruissellent des nuages.

Contrairement aux Zagarates, les Ototes et les Aforides sont pacifiques. Certains *guteux* (voir ci-après) ont même établi avec eux des relations commerciales, leur troquant des outils (provenant eux-mêmes de Salamalek) contre des fleurs et des herbes pigmentées.

Les Marais Baffrants

Infestés de créatures voraces, notamment de baffreux, les marais sont totalement sauvages et vides de population humaine. Le cas échéant, au gardien des rêves d'en improviser l'enfer.

La soie

La soie est l'unique et grande richesse de Guta Percha, et la majeure partie de la cité se consacre à sa production. C'est un textile d'une finesse arachnéenne, d'une légèreté quasi immatérielle, et d'une douceur absolue. Une robe en soie de Guta Percha est si fine qu'on la sent à peine sur son corps ; elle reste cependant totalement opaque, ménageant ainsi les pudeurs, tenant chaud l'hiver, et donnant l'été une impression de fraîcheur. Une grande variété de pigments permet de la teindre de toutes les couleurs.

Cette soie merveilleuse provient de la rencontre tragique entre une mouche, très abondante dans la région du lac, nommée *gutemouche*, et la pierre dont sont bâties les maisons de la cité, appelée *pierre de Guta Percha*. La caractéristique de cette pierre est de produire une sécrétion légèrement gluante avec une odeur qui attire les gutemouches. La conséquence est que les insectes qui s'y posent s'y retrouvent collés. Dans leurs efforts pour reprendre leur vol, ils secrètent à leur tour de minces filaments, dont ils finissent par s'entourer complètement, véritables cocons, où ils meurent finalement étouffés. Ces cocons

Caractéristiques des Ototes & des Aforides

TAILLE	12	VOLONTÉ	11	VIE	13
CONSTIT	14	INTEL	10	ENDURANCE	26
FORCE	13	EMPATHIE	11	+ Dom	+ 1
AGILITÉ	13	RÊVE	11	Protection	2
DEXTÉRITÉ	11	Mêlée	13		
VUE	11	Tir	11		
OUÏE	11	Lancer	12		
ODO-GOÛT	10	Dérobée	11		
Lance	niv + 4 init 10 + dom + 3				
Arc	niv + 6 init 11 + dom + 2				
Bouclier	niv + 4				
Esquive	niv + 4				
Discrétion + 4/Course, Saut, Vigilance + 4/Srv forêt + 9.					

sont précieusement recueillis, dévidés, traités, pour donner finalement l'incomparable soie de Guta Percha.

L'origine de la pierre de Guta Percha remonte aussi loin que la cité elle-même, c'est-à-dire qu'elle se perd dans la nuit des temps. De mémoire de Guteux, autant que de Percheux, il en a toujours ainsi ; et il n'y a guère que les étrangers pour se poser la question – et ne recevoir aucune réponse. Il en existe en revanche différentes qualités : les maisons du haut de la cité sont bâties de meilleures pierres que les maisons du bas, elles attirent davantage de mouches, lesquelles produisent également des cocons plus gros. Ainsi se trouve définie toute la hiérarchie sociale de Guta Percha.

La cité

Toute petite, la cité de Guta Percha fait à la base 200 m de diamètre (la dimension de l'îlot), mais bâtie tout en hauteur, elle culmine à près de 120 m. Deux quartiers la constituent : celui des Guteux, classe inférieure, et celui des Percheux, classe dominante.

Les Guteux. Ils occupent toute la frange basse de la cité. Contrairement aux autres, leurs maisons sont de bois, cabanes branlantes et vermoulues. Elles donnent directement sur le lac. Ce sont principalement les pêcheurs qui, au moyen de barques et de filets, draguent les mollusques qui constitueront le ragute ; les approvisionneurs d'eau potable, depuis des sources qui se trouvent dans la forêt (l'eau du lac est im-

Caractéristiques des miliciens

TAILLE	11	VOLONTÉ	11	VIE	12
CONSTIT	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	24
FORCE	13	RÊVE	10	+ Dom	+ 1
AGILITÉ	12	Mêlée	12	Protection	2
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	12		
OUÏE	11	Dérobée	11		
Épée sorde	niv + 3 init 9 + dom + 4				
Bouclier	niv + 3				
Esquive	niv + 3				

Discretion 0/Course, Saut, Vigilance + 3.

Utiliser les mêmes caractéristiques pour le capitaine Alzar, avec 2 niveaux de plus dans toutes les compétences.

buvable) ; les cueilleurs qui recherchent dans la forêt les végétaux riches en pigments pour teinter la soie ; et finalement les simples ouvriers et ouvrières qui travaillent dans les différents ateliers (dévidage, peignage, teinture, filature, tissage, foulage, etc.) Nombre de ces derniers n'ont pas de maison propre, et dorment la nuit sur le sol des ateliers. Les Guteux constituent plus de 70 % de la population.

Les Percheux. Véritables seigneurs, ils occupent toute la partie centrale de la cité. Serrées les unes aux autres, leurs maisons sont étroites mais hautes comme des tours, seul moyen d'avoir assez de surface pour attirer les gutemouches. Plus on s'élève vers le centre et plus elles ont d'étages. La mai-

son du Haut Percheux (point culminant de la cité) en détient le record avec douze. Extérieurement, les maisons des Percheux sont laides et noirâtres, comme grumelées sous les cocons, sans parler des déjections des gutemouches ; mais l'on dit qu'à l'intérieur s'y étale un luxe des plus inouïs.

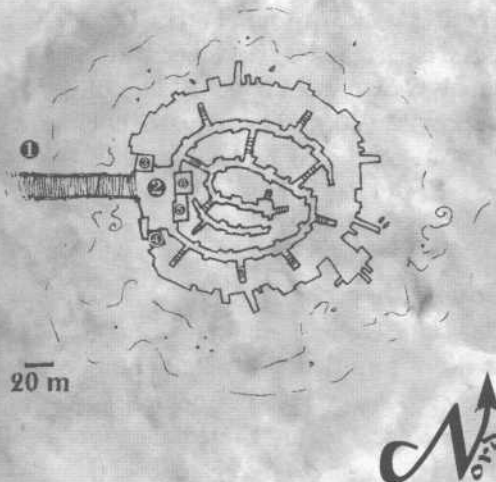
Gouvernement. La cité est gouvernée par le Conseil des Percheux, les six notables géographiquement les plus hauts, présidé par le Haut Percheux. Leur politique est simple : s'enrichir toujours davantage en maintenant les Guteux au plus bas. Les Percheux sont jaloux de leurs façades et des cocons qui y grossissent, et il n'est pas de plus grand crime que d'y toucher sans autorisation. Il n'y a pour cela qu'une seule peine : le coupable est lié dans un sac, battu comme plâtre, puis jeté dans le lac. Cela s'applique également aux haut-révants qui sont ici aussi mal vus qu'ailleurs. Le Conseil des Percheux commande à une milice d'une trentaine d'hommes, chargés du maintien de l'ordre et de la surveillance.

Le commerce. Guta Percha n'entretient de relation qu'avec une seule cité, Salamalek, dont les marchands viennent régulièrement négocier la soie. A Guta Percha, elle vaut 2 sols le mètre carré ; elle en vaut 4 à Salamalek ; et plus loin encore peut atteindre jusqu'à 12 sols. Les marchands fournissent les indispensables denrées de base à la survie de la cité, qui ne produit rien d'autre que la soie, ainsi que des produits de luxe destinés aux Percheux. Ce sont des produits alimentaires tels que vin, miel, viande, etc., ainsi que des objets d'artisanat raffiné : tapisseries, vaisselles, bibelots, etc., dont s'entourent les riches notables.

Principaux lieux

1. Ponton. Long de 500 m et large de 5 m, le ponton qui relie la cité à la terre est constitué de piliers et de planches de bois. Il n'y a pas de rambarde. Au ras de l'eau, les rondins sont englués de vase et nombre de planches ont l'air vermoulu. Quoique peu engageant, l'ensemble est néanmoins solide.

2. Place Basse. Donnant sur le ponton, c'est un mini-quartier en soi, ni percheux ni franchement guteux. On y trouve



GUTA PERCHA

l'unique auberge, le bureau de surveillance, une échoppe et un magasin.

3. Bureau de surveillance. C'est le siège de la milice, commandée par le capitaine Alzar, quadragénaire vigoureux totalement au service des Percheux. Son rôle consiste à surveiller la ville, mais également le ponton, veiller à ce qu'il soit toujours praticable (surtout après une tempête). Le cas échéant, c'est lui qui recrute des Guteux pour effectuer les réparations nécessaires. Tout groupe d'étrangers (de marchands ?) qui s'engage sur le ponton est aussitôt repéré, pour être accueilli sur la Place Basse par le capitaine en personne entouré d'une demi-douzaine de miliciens. Ces derniers logent dans un casernement situé à l'arrière du bureau.

4. Échoppe. C'est la seule échoppe de toute la cité, sorte de quincaillerie générale, tenue par messire Maradoxal, un vieillard à moitié sourd et aux gestes d'une extrême lenteur. Elle est approvisionnée par les marchands de Salamalek, et de ce fait, n'est pas bon marché. On peut y trouver tous les articles courants mentionnés dans les règles, à l'exception des armes, des remèdes et de la nourriture, à 150 % du prix indiqué, ainsi que de la soie au prix courant de Guta Percha (2 sols le m²).

5. Magasin. Ce n'est qu'un grand hangar vide où les marchands de Salamalek logent leurs montures et entreposent leurs marchandises en attente, sous la surveillance de la milice. Les denrées de luxe, aliments et artisanat, sont vendues directement aux Percheux sans transiter par l'échoppe. En ce qui concerne la soie, les marchands vont l'examiner dans les différents ateliers, et c'est là qu'ils concluent leurs affaires.

6. Auberge de la Mouche Écrasée. Entièrement construite en bois, l'unique auberge de Guta Percha semble la continuation directe du ponton, et comme lui d'un aspect peu reluisant avec ses planches verdies et ses piliers branlants soutenant un étage en encorbellement à la limite du déséquilibre. Intérieurement, elle ne vaut guère mieux, avec ses planchers vermoulus et son escalier où manquent (depuis toujours ?) les quatrième, cinquième et neu-

Alzar

Né à l'heure du Serpent

Âge 40 ans
Taille 1m71
Poids 70 kg
Cheveux bruns
Yeux bruns
Beauté 10

S.p. zélé, pointilleux, efficace.



Maradoxal

Né à l'heure du Château Dormant

Âge 70 ans
Taille 1m71
Poids 70 kg
Cheveux blancs et rares
Yeux gris
Beauté 10

S. p méticuleux, lent, à moitié sourd



Eskadok

Né à l'heure de la Lyre

Âge 55 ans
Taille 1m69
Poids 75 kg
Cheveux bruns dégarnis
Yeux brun vert
Beauté 9

S. p flegmatique et accommodant



Roberda

Née à l'heure du Dragon

Âge 50 ans
Taille 1m64
Poids 69 kg
Cheveux blonds
Yeux noisette
Beauté 10

S.p. autoritaire et prétentieuse



vième marches. Le rez-de-chaussée abrite la salle commune, la chambre des patrons, messire Eskadok et son épouse Roberda, ainsi qu'une petite réserve. La cuisine se fait en plein air, dans une courette donnant à l'arrière. L'étage comprend six chambres à deux lits pour loger les marchands. L'endroit fait également taverne pour les Guteux (pêcheurs, cueilleurs) qui viennent y consommer des gobelets de *gugute*. Aucun

Auberge de la Mouche Écrasée

Maison Eskadok

Ne pas emprunter l'escalier sans raison valable

Six chambres à 2 lits

Nuit pour une personne : 7d

Gobelet de gugute (-3) : 2d la mesure

Portion de ragute (2 sust) : 3d

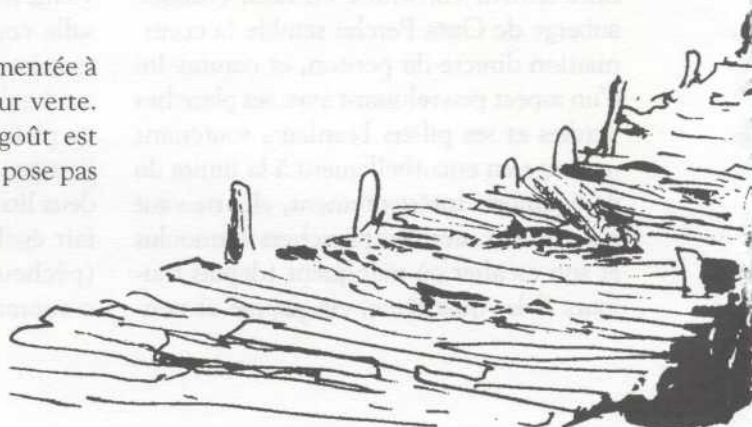
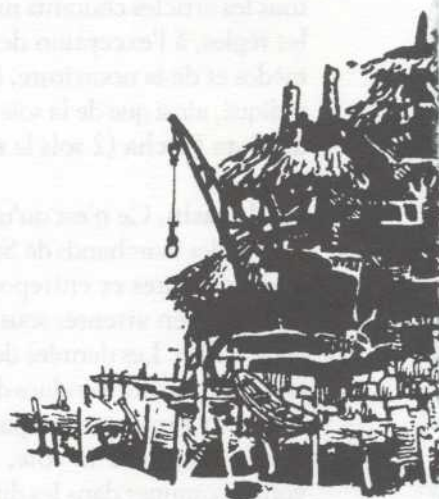
L'eau est offerte

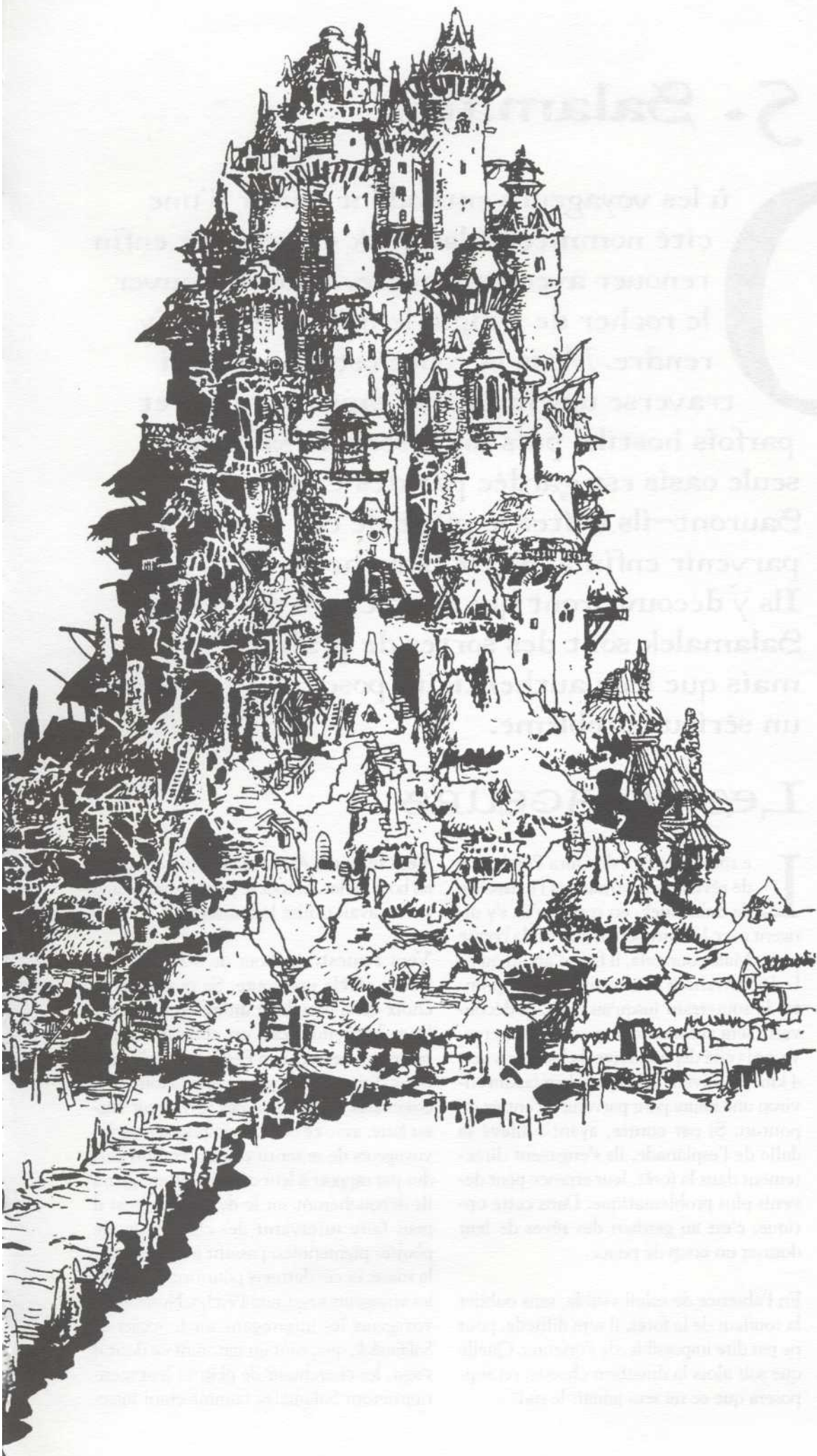
Percheux ne s'y rend jamais. Enfin, la nourriture se limite au plat local : le ragute.

Messire Eskadok est un homme placide, qui a pris sont parti de ne jamais s'étonner de rien (les marchands racontent parfois des péripéties de voyage difficiles à croire). Il est content de son sort et d'être un peu mieux qu'un Guteux. Son épouse Roberda, par contre, se considère comme une notable et souffre d'être ignorée par les Percheuses. Envers sa clientèle de Guteux, elle affecte un maintien guindé et hautain, drapée dans un châle de soie verte, le visage piqueté d'une douzaine de mouches noires, comme toute grande dame qui se respecte.

Le ragute. C'est un ragoût des produits du lac, constitué le plus couramment de poissons-têtes, de sangsues roses, de lombrics d'eau et de molarts (sortes d'huîtres sans coquille) - le tout relevé d'herbes et de près de vingt sortes de vases différentes selon provenance et couleur. Le ragute est un plat hautement exotique. Pour les palais non habitués, faire tirer VOLONTÉ/Cuisine à -3. Toute réussite : on surmonte l'exotisme du plat et l'on parvient à avaler. Tout échec : la gorge se contracte, l'estomac se convulse, ça ne passe pas. La compétence Cuisine accompagne obligatoirement le jet de VOLONTÉ pour simuler l'ouverture que l'on peut avoir aux saveurs nouvelles.

La gugute. C'est une boisson fermentée à base d'algues du marais, de couleur verte. Contrairement au ragute, son goût est agréable pour tous les palais et ne pose pas de problème.





5. Salamalek

Où les voyageurs entendent parler d'une cité nommée Salamalek et peuvent enfin renouer avec leur quête. Pour y trouver le rocher de Dziga, le mieux est de s'y rendre. Mais la route est longue, qui traverse une forêt à la faune étrange et parfois hostile, puis un désert de sable où la seule oasis est gardée par des Cyans. Sauront-ils éviter le piège de ces derniers et parvenir enfin à la cité blanche ? Ils y découvriront que les rochers de Salamalek sont des sortes de pralines, mais que leur authenticité pose un sérieux problème.

LES VOYAGEURS

Le rôle de la cité de Guta Percha est de révéler aux voyageurs l'existence de Salamalek, en sorte qu'ils s'y dirigent avec le sentiment d'être sur la bonne piste. Mais pour cela, il faut d'abord qu'ils la découvrent. S'ils choisissent d'emprunter le souterrain jusqu'au bout, la découverte sera automatique, puisqu'ils apercevront la cité depuis la rive du lac, à environ 4 km. En suivant la berge, il leur faudra environ une heure pour parvenir à l'entrée du ponton. Si par contre, ayant soulevé la dalle de l'esplanade, ils s'engagent directement dans la forêt, leur errance peut devenir plus problématique. Dans cette optique, c'est au gardien des rêves de leur donner un coup de pouce.

En l'absence de soleil visible, sans oublier la touffeur de la forêt, il sera difficile, pour ne pas dire impossible, de s'orienter. Quelle que soit alors la direction choisie, on supposera que ce ne sera jamais le sud.

Vers le nord. Au bout de 5 km, on arrive au bord du lac, et tout se passe alors comme si l'on avait utilisé le souterrain.

Vers l'ouest. Au bout de 8-10 km, une trouée révèle une route. Se pose alors le choix de la prendre à droite ou à gauche. Dans le premier cas, on aboutit comme précédemment à Guta Percha ; dans l'autre, on se dirige sans le savoir vers la lointaine Salamalek. Le gardien des rêves peut laisser faire, avec ce que cela implique pour les voyageurs de se sentir de plus en plus perdus par rapport à leur quête, surtout quand ils déboucheront sur le désert ; ou bien il peut faire intervenir des chercheurs de plantes pigmentées, passant justement sur la route, et ces derniers pourront re-diriger les voyageurs vers Guta Percha. Noter, si les voyageurs les interrogent sur le rocher de Salamalek, que, tout en ignorant ce dont il s'agit, les chercheurs de plantes leur mentionneront Salamalek comme étant juste-



ment la cité où conduit la route. Elle est toutefois très loin, alors que Guta Percha est toute proche. Cela dit, c'est désormais un vrai choix qui incombera aux voyageurs.

Vers l'est. Au bout de 8-10 km, on arrive à l'Azampéa. Si les voyageurs en redescendent le cours, ils arrivent au lac et découvrent comme précédemment la cité perchée. S'ils le remontent, faire intervenir un radeau ou une barque de chercheurs de plantes comme ci-dessus pour les remettre dans le bon sens.

Mauvaises rencontres ?

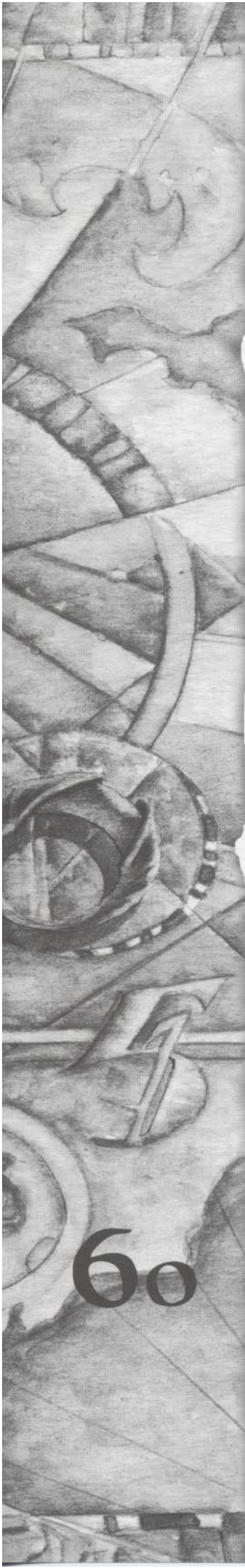
De type tropical, la forêt de Guta Percha est dense, foisonnante, enchevêtrée de lianes et de plantes grimpantes, avec un sol d'humus souvent instable, dissimulant trous et fondrières. Par ailleurs, le relief est loin d'être plat : versants de collines, affleurements rocheux, combes et ravins. Considérer une difficulté générale de -3. Par exemple, VUE/ Survie en forêt à -3 pour garder un cap rectiligne ; OUIE/ Survie en forêt à -3 pour détecter à temps un danger. Dans cet état de chose, c'est au gardien des rêves de décider si une mauvaise rencontre doit ou non avoir lieu, soit d'un prédateur (voir ci-après), soit d'une patrouille de Zagarates. Noter dans ce cas que, loin de la statue, ces derniers ne feront pas le rapprochement avec le « nouveau Zagar », et qu'une telle rencontre peut avoir lieu sans ruiner les futures chances des voyageurs.

À Guta Percha

Aux yeux des étrangers, Guta Percha est laide, sinistre, oppressante comme le paysage lacustre qui l'entoure. Cela commence par l'interminable ponton qui est loin d'être rassurant ; puis apparaissent les bicoques vermoulues des Guteux, certaines à demi construites sur pilotis au-dessus des eaux glauques, avec un appontement pour amarrer une barque ; puis les maisons du haut, aux fenêtres étroites et aux façades apparemment lépreuses. Tout est dans les tons gris, verdâtres, vert-de-gris. Voici enfin l'Auberge de la Mouche Écrasée, dont le nom est aussi répugnant que la maison elle-même.

Laisser alors les voyageurs prendre contact en tenant compte des indications du chapitre précédent. L'accueil du capitaine Alzar et de ses hommes ; les strictes lois concernant les cocons. De fait, Alzar, Maradoxal et l'aubergiste Eskadok seront les principaux interlocuteurs, desquels pourront être obtenus les renseignements suivants et rien de plus.

Les indigènes. Il y a trois tribus principales : les Ototes, les Aforides et les Zagarates. Les premiers sont pacifiques et des plantes sont commercées avec eux. Les Zagarates en revanche sont querelleurs et brutaux et interdisent l'accès de leur territoire. C'est d'autant plus dommage que c'est là que poussent les fleurs qui donnent le meilleur pigment rouge. Mais Guta



Percha n'est pas assez forte, militairement parlant, pour passer outre. Les Zagarates doivent leur conduite aux enseignements d'une sorte de gourou qui serait venu leur apporter la *connaissance essentielle*. Il se nommait Zagar et c'est de lui qu'ils tirent leur nom. Ils consomment régulièrement une drogue nommée youpi, censée les rendre invincibles et dont ils ont le secret. Cela dit, on n'en sait pas beaucoup plus pour la bonne raison qu'on les évite.

Personne à Guta Percha n'a jamais vu la statue. Quant aux Groins, cela fait ici partie des légendes lointaines auxquelles on n'est pas forcé de croire.

Un rocher de Salamalek. On ignore ce que c'est, mais Salamalek est le nom de la cité des marchands qui viennent commercer la soie. Elle se trouve à 150 lieues (km) à l'ouest. La route y mène, qui traverse la forêt ; mais pour finir il y a un désert à franchir. Salamalek est au bord de la mer, c'est un port, et elle est entourée de remparts. Il y a sûrement de nombreux rochers là-bas. (De fait, aucun habitant de Guta Percha n'y est jamais allé.)

La forêt. Les marchands y ont des campements réguliers avec des points d'eau. Ils ne la traversent toutefois que bien armés, car il y a des prédateurs. Ils mettent trois jours en moyenne.

Le désert. C'est le plus difficile, car la

LA FORÊT

Tous les quinze kilomètres environ, la route est bordée d'une clairière, tantôt à droite, tantôt à gauche. Ces clairières ont visiblement été aménagées comme en témoignent des souches d'arbres abattus. Au centre de chacune, des pierres ont été apportées pour former un foyer, tandis que, non loin, on peut trouver un point d'eau sous la forme d'une petite source. Ce sont les haltes des marchands de Salamalek ; il y en a cinq en tout.

La forêt regorge de bêtes sauvages de toutes sortes. Certaines peuvent constituer un gibier ; d'autres sont plutôt à éviter. On peut

piste disparaît parfois sous les vents de sable. Et puis il a le problème de l'eau. Pour cela, les marchands s'efforcent de rallier en un jour l'oasis qui se trouve au centre, puis terminent la traversée du désert en un autre jour. L'oasis est peuplée par une tribu hospitalière.

De fait, l'aubergiste qui ne s'étonne de rien mais n'en est pas moins sceptique sur tout ce qu'on raconte, ne juge pas opportun de préciser ce qu'ajoutent les marchands, à savoir que les gens de la tribu en question ont la peau bleue.

S'équiper

Les voyageurs peuvent compléter leur équipement à l'échoppe de Maradoxal en dépit des prix élevés, voire acheter de la soie dans le but de réaliser un bénéfice à Salamalek. Dans ce cas, au gardien des rêves d'improviser la visite des ateliers, filatures, etc., tout en décrivant l'aristocratie orgueilleuse des Percheux et la façon dont ils tiennent les Guteux en esclavage.

En ce qui concerne les provisions de voyage, rien n'est à vendre à Guta Percha qui soit transportable. Il faudra chasser durant le voyage.

La route de Salamalek traverse successivement trois types de paysage :

- la forêt, sur 80 km
- une frange de savane, sur 10 km
- un désert de roc et de sable, sur 60 km

utiliser les règles suivantes pour la chasse.

Faire tirer un jet de CHANCE pour chaque demi-heure (60') de chasse. *Part. et Sign.*, on débusque directement un gibier. *Réussite normale*, réussir EMPATHIE/ Survie en forêt à zéro pour en débusquer un. *Échec*, même chose avec une difficulté -3. *Éch.P. et Éch.T.*, on tombe à la place sur un prédateur.

Si les voyageurs chassent groupés, faire tirer le jet de CHANCE à chaque membre du groupe, et utiliser le barème des points de tâche (*Part.* 3 points/ *Sign.* 2 points/

Norm. 1 point/ Échec 0 point/ Éch.P. -2 points/ Éch.T. -4 points). Additionner les points obtenus, puis faire la moyenne pour obtenir le résultat global. Appliquer éventuellement la même règle pour les jets d'EMPATHIE/ Survie en forêt. Cela fait, le genre de gibier ou de prédateur est au choix du gardien des rêves.

Petit gibier

Ce sont principalement les **klampins** (0), sortes de gros lapins à l'arrière-train très développé, comme un mini-kangourou (15 sust) ; les **frimarts** (0), volatiles de la taille d'un coq qui, au lieu de fuir à l'approche d'un danger, gonflent leurs plumes dans un but d'intimidation (6 sust) ; les **patauds** (-2), pécaris de la taille d'un chien teckel avec les mêmes courtes pattes (8 sust) ; les **chauves-souris somnambules** (-3), rapides et précises la nuit, ces créatures volettent çà et là durant la journée dans un état de demi-sommeil et sont facilement la proie des flèches (4 sust) ; les **kraplumes** (-5), sortes de gros crapauds au dos couvert de plumes, vivant au voisinage des points d'eau (10 sust).

Faire éventuellement tirer INTELLECT/ Zoologie à la difficulté indiquée entre parenthèses pour identifier ces créatures et savoir qu'elles sont comestibles. Considérer par ailleurs que tout projectile qui les touche les blesse mortellement.

Gros gibier

Pour les créatures suivantes, utiliser normalement les jets d'encaissement, blessures, pertes d'endurance, etc.

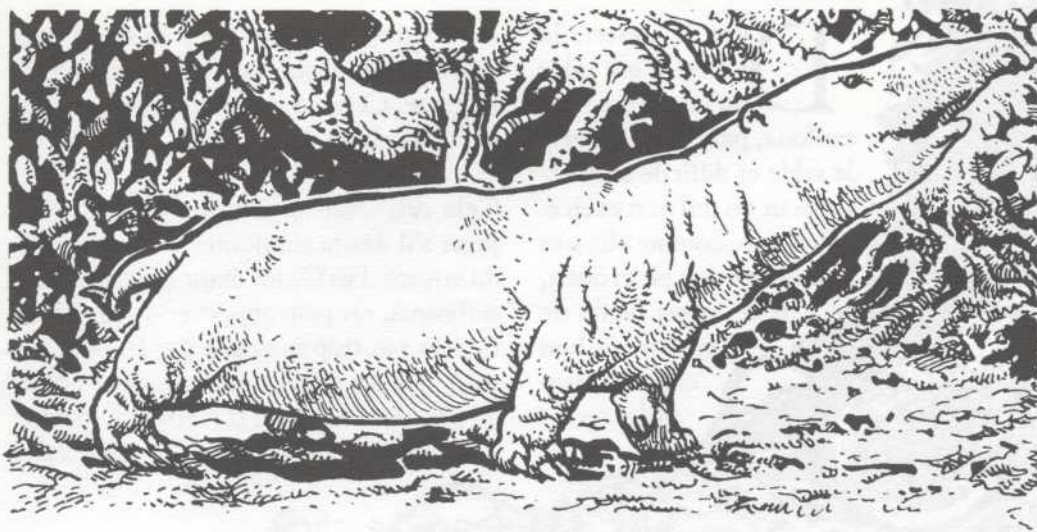
Padongre (-3). Vie 15, Endurance 30, Protection 2. Petit pachyderme herbivore de la taille d'un sanglier, muni d'une longue trompe, mais sans défenses. Son corps est recouvert d'une peau épaisse, glabre à l'exception de la tête qui disparaît sous des poils bouclés comme s'il portait une perruque. Sa chair a la texture du thon et le goût de la dinde (200 sust).

Tamagris (-3). Vie 14, Endurance 28, Protection 1. Petit fourmilier aux longs poils angora de couleur grise. Très vélocité, il est difficile à poursuivre si le premier projectile ne lui cause pas au moins une blessure grave (150 sust).

Électrisson (-5). Vie 13, Endurance 26, Protection 1. Hérisson géant aux piquants blanc argenté, qui se met en boule à l'approche du danger comme tout hérisson normal. Si on le touche autrement qu'avec un projectile, c'est-à-dire si on entre directement en contact avec ses piquants, y compris par l'intermédiaire d'une arme (épée, bâton, etc.), il libère une violente décharge d'énergie qui cause directement la perte de 1 point de vie et de 2d6 points d'endurance. Une fois tué, plus rien ne se produit. L'électrisson vit généralement en paix, ignoré des prédateurs de la forêt. Sa chair est délectable (120 sust).

Prédateurs

Les plus abondants sont les **tigres verts** et les **grizzals** (caractéristiques moyennes des règles). Noter que le grizzal peut également être un gibier (400 sust). La forêt abrite aussi des **félosaures**.





Félosaure (-5). C'est un félin saurien. Il a du félin la morphologie générale, sorte de puma de grande taille, et du saurien le corps couvert d'écailles, avec la tête et la colonne vertébrale hérissées de piquants. Ses griffes sont rétractiles et ses mâchoires puissantes sont plantées de dents de sabre. C'est le seigneur de la forêt, devant qui tout le monde fuit, y compris les tigres verts. Il signale heureusement son approche par des rugissements à donner la chair de poule. Contrairement aux véritables félins, c'est un assez mauvais grimpeur. Si les voyageurs devaient en rencontrer, le mieux qu'ils aient à faire serait de se réfugier dans un arbre et d'attendre qu'il se lasse.

Le tanemiel

Tanemiel et tanemiel doré poussent dans la forêt de Guta Percha, quoique rares et peu faciles à détecter : VUE/ Survie en forêt à -5. Faire par exemple tirer un jet toutes les 60 minutes de recherche, et estimer que l'on découvre 1d6 brins de l'une ou l'autre de ces herbes de soin quasi légendaires.

Le désert

Dans le désert, la route n'est plus qu'une piste de cailloux, parfois recouverte de sable et difficile à détecter pour un œil non exercé. Toutefois, comme elle suit une direction plein ouest, il est assez facile de garder un bon cap le matin (dos au so-

Caractéristiques du félosaure

TAILLE	25	Vie	24
CONSTIT	23	Endurance	48
FORCE	22	Vitesse	14/48
PERCEPT	14	+ dom	+ 6
VOLONTE	12	Protection	6
REVE	10		
Griffes/crocs	17 niv + 7 init	15 + dom + 8	
Esquive	10 niv + 4		
Course, saut	15 niv + 4		
Vigilance	13 niv + 4		

La savane

A la forêt succède une savane de hautes herbes et d'arbres isolés. Le climat y est plus sec, les points d'eau n'existant que consécutivement à un orage. Ça et là vivent de petits troupeaux de padongres, beaucoup plus difficile à approcher à ciel ouvert que dans la forêt, parfois pourchassés par un tigre vert.

Si les voyageurs ont retenu les indications de l'aubergiste de Guta Percha, quoique sommaires, ils auront songé à faire des provisions d'eau et de gibier avant de quitter la forêt. Peu à peu, l'herbe devient plus rare, faisant place à des étendues sablonneuses, tandis que la température monte à plus de 40° au soleil. Enfin, après 10 km, la frange de savane disparaît complètement pour laisser place au désert véritable : rocaille de couleur ocre et dunes de sable. Imaginer le Sahara.

leil levant), et le soir (face au soleil couchant). Dans la journée, c'est plus problématique. Comme la forêt, considérer que le désert est de difficulté -3.

Cela dit, c'est au gardien des rêves de juger s'il désire surajouter aux difficultés du voyage. Les Cyans étant probablement suffisants, on peut supposer que la route ne sera pas trop masquée par le sable, en sorte que les voyageurs atteignent l'oasis au premier soir de la traversée du désert.

Ils n'en seront pas moins harassés de fatigue.

L'oasis d'Etchera

Nommée Etchera par les Cyans, l'oasis est constituée d'un grand lac en forme de haricot, de 60 m dans sa plus grande dimension, alimenté par une source souterraine. Tout autour, la terre sablonneuse suffisamment irriguée permet la croissance d'herbes buissonneuses et de grands arbres de type palmier. Le bosquet s'étend tout autour du lac sur une frange d'environ 30 m, dispensant ombre et fraîcheur relative. C'est dans la partie concave du haricot que les Cyans établissent leur campement de tentes, parmi les arbres.

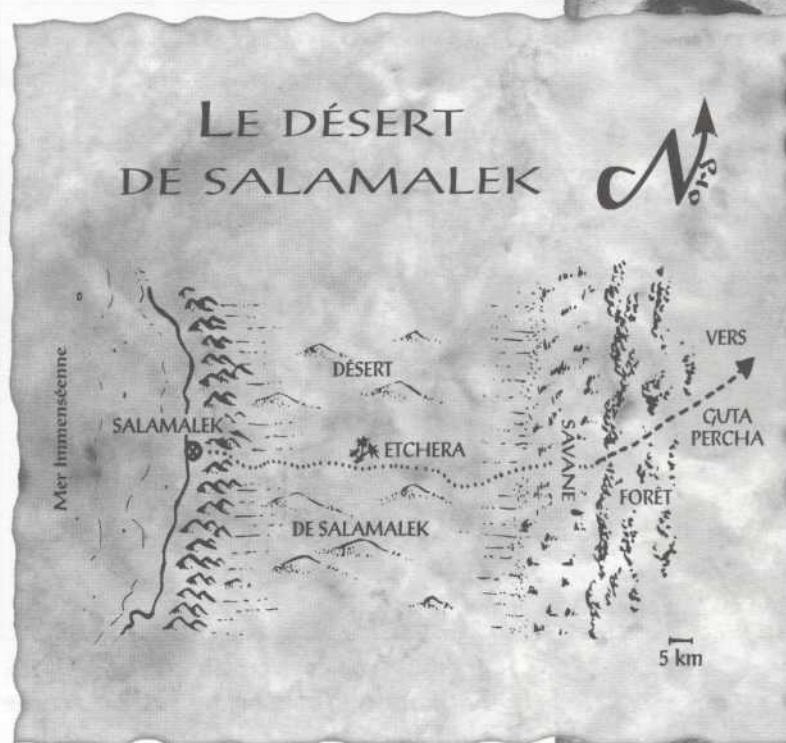
La route de Salamalek ne donne pas directement sur l'oasis, mais passe à une centaine de mètres plus au sud. L'oasis est reliée à la route par une piste secondaire qui sinue au pied des dunes. Ces dernières sont assez hautes au voisinage du lac, lequel se trouve évidemment dans une cuvette, en sorte que l'ensemble – lac, arbres, campement – n'est pas repérable de loin. On ne découvre Etchera qu'au détour de la dernière dune, c'est-à-dire à l'embranchement de la piste secondaire qui la rejoint.

Les Cyans

Les Cyans qui campent à l'oasis d'Etchera sont l'un des quatre clans de la tribu de l'Azurin Saphir. Le désert de Salamalek comporte deux autres oasis, respectivement plus au nord et plus au sud, que les clans occupent à tour de rôle. Comme il y a trois oasis et quatre clans, il y a toujours un clan « en voyage ».

Ce qui pousse les Cyans à vivre dans le désert - lieu inhospitalier à l'évidence - n'est pas aisément compréhensible pour les Humains. L'une des raisons est que les Cyans aiment le désert. C'est un lieu qui convient à leur mental complexe. Le Cyan est souvent la proie de conflits de personnalité, de problèmes d'identité d'une complication inouïe. Intérieurement, il est trop plein, il déborde. Inversement, le désert est vide, et c'est pourquoi le Cyan s'y sent bien. Il peut y méditer et mettre de l'ordre en lui-même.

Une autre raison, plus locale, qui fait vivre la tribu de l'Azurin Saphir dans le désert de Salamalek est que l'on y trouve des



gemmes. Il ne s'agit pas de mines souterraines dans les profondeurs de la roche, mais de dépôts précieux que les vents de sable découvrent parfois à fleur de sol. Les Cyans du désert de Salamalek cherchent et trouvent les gemmes comme ailleurs on cherche des coques sur la plage. Entraînés depuis toujours à cet art, ils ont pour cela un sens infailible, et savent repérer les



Caractéristiques moyennes des Cyans

TAILLE	11	VOLONTÉ	13	VIE	13
CONSTIT	14	EMPATHIE	10	ENDURANCE	26
FORCE	12	RÊVE	13	+ Dom	0
AGILITÉ	14	Mêlée	13	Protection	2
DEXTERITÉ	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUÏE	11	Dérobée	12		
Épée cyane	niv + 4 init 10 + dom + 3				
Arc	niv + 5 init 11 + dom + 2				
Bouclier	niv + 4				
Esquive	niv + 4				

Discrétion + 4/ Course, Saut, Vigilance + 4/ Srv désert + 10.

Utiliser ces mêmes caractéristiques pour Aldjar, avec deux niveaux de plus dans les compétences de combat.

endroits propices à certaines rides du sable, là où un œil humain ne verrait rien de particulier.

Quand au bout d'une période d'errance, un clan a trouvé des gemmes, il revient s'installer dans l'une des oasis, tandis que les précédents occupants vont en chercher à leur tour, et ainsi de suite. L'oasis d'Etchera est la plus proche de Salamalek, celle où passent les marchands, et de ce fait le principal comptoir commercial de gemmes. C'est en échange de ces dernières que les Cyans achètent tout ce dont ils

ont besoin pour vivre : nourriture, cuir, laine, fer brut... Avec ces produits de base, ils fabriquent eux-mêmes leur équipement et forgent leurs armes. Enfin, il arrive également que des Cyans se rendent personnellement à Salamalek pour les besoins de leur commerce.

Le clan d'Aldjar

L'oasis d'Etchera est actuellement occupée par le clan d'Aldjar (du nom de son chef), une quarantaine d'individus dont trente adultes, autant d'hommes que de femmes. Le clan se répartit dans une douzaine de tentes, faites de toiles de laine et de soie avec des armatures de cuir.

1. Tente d'Aldjar. C'est la plus belle et la plus vaste, entièrement faite de soie de Guta Percha d'un bleu intense. Le chef y vit avec sa fille, Ahiné, jeune Cyane de 18 ans. Le mobilier se compose essentiellement de tapis et de coussins, et de quelques guéridons bas de bois sculpté.

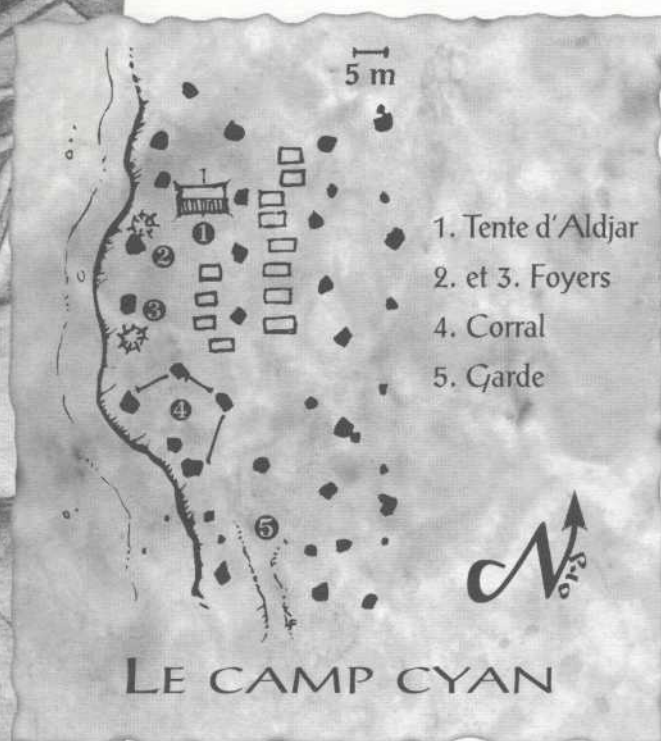
2 et 3. Grands foyers de pierre où mijotent en permanence des chaudrons. C'est là qu'est préparée collectivement la nourriture du clan.

4. Corral. C'est là que sont parquées les chamules qui servent de montures au clan. Le corral est simplement constitué d'une barrière de cordes attachées aux arbres.

5. Garde. A ce point, surveillant l'embranchement et la piste au sud, quatre Cyans veillent en permanence, armés de leurs cimenterres, boucliers, et arcs, près de chamules prêtes à être enfourchées.

Mosdak

C'est le haut-rêvant du clan. Il connaît le rituel spécial d'incrustation de gemme sur ses congénères, pratique Narcos pour l'enchantement des potions, ainsi que la voie d'Oniros : Bouclier, Miroirs, et toutes les transmutations élémentales affectant la terre et le métal. Il n'a normalement aucun rôle direct à jouer face aux voyageurs, à moins de circonstances exceptionnelles dont le gardien des rêves est le seul juge. Pour cette raison, ses caractéristiques exactes sont laissées à l'improvisation.



L'hospitalité cyane

Arrivés à l'oasis, les voyageurs vont découvrir que les occupants ont la peau bleue. Tout peut alors dépendre de leurs réactions. S'ils ont déjà eu maille à partir avec des Cyans, ils peuvent choisir de faire aussitôt demi-tour et continuer à affronter le désert. A défaut, INTELLECT/Légendes à -3 peut leur révéler ce qu'il y a savoir sur les Cyans (voir l'appendice), et les faire pareillement décamper. Si c'est le cas, les Cyans ne les poursuivront pas et l'épisode sera différé jusqu'à leur retour, où ils auront le même choix. Lors, s'ils les évitent à nouveau, ils n'en entendront plus parler. Les Cyans d'Etchera sont un piège, mais celui-ci peut être évité.

Cela dit, les Cyans ne sont nullement agressifs. L'un d'eux, parlant avec lenteur la langue du voyage (mais sans l'écorcher), leur souhaite au contraire la bienvenue, déclinant le nom de son clan et de sa tribu. Sur quoi il se propose de les conduire à la tente d'Aldjar, le chef. De fait, la connaissance (vécue ou légendaire) des Cyans permet également de savoir que leur hospitalité est réelle et sacrée : tant qu'ils sont les invités du clan, les voyageurs n'ont strictement rien à craindre dans l'enceinte du campement.

Ce fait sera corroboré par Aldjar. Ayant fait s'asseoir les voyageurs autour de lui, dans sa tente, il leur offre son hospitalité : une tente sera mise à leur disposition pour la nuit ; ils pourront puiser de l'eau dans le lac, voire s'y baigner s'ils le souhaitent ; ils sont invités au repas collectif. Aldjar utilise également la langue du voyage avec lenteur, comme s'il cherchait ses mots, et parle bientôt affaires : les voyageurs font-ils du commerce, vendent-ils de la soie ou autre chose ? Etc.

Ahiné

C'est alors qu'Ahiné entre dans la tente de son père, avec un plateau chargé de petits bols de tshaï. Sur son front, la jeune Cyane porte une gemme incrustée, qui luit comme d'un feu intérieur. Sur un signe d'Aldjar, elle sert les voyageurs l'un après l'autre, les dévisageant intensément, sans un mot... jusqu'à ce qu'elle dise soudain à l'un d'eux : « Ton intuition me plaît, homme blême ! Elle m'interpelle jusqu'aux profondeurs de ma gemme... » Puis, ayant terminé le service, elle quitte la tente.

Ahiné

Née à l'heure du Vaisseau, 1m67, 60 kg.

TAILLE	09	VOLONTÉ	14	VIE	11
CONSTIT	13	INTEL	10	ENDURANCE	25
FORCE	10	EMPATHIE	10	+Dom	0
AGILITE	15	RÊVE	15	Protection	2
DEXTERITÉ	11	Mêlée	12		
VUE	12	Tir	11		
OUIË	13	Lancer	10		
ODO-GOÛT	12	Dérobée	13		
Épée cyane	niv + 3 init 9 + dom + 3				
Arc	niv + 3 init 8 + dom + 2				
Bouclier	niv + 3				
Esquive	niv + 3				
Discrétion + 3/ Course, Saut,					
Vigilance + 3/Srv désert + 7.					



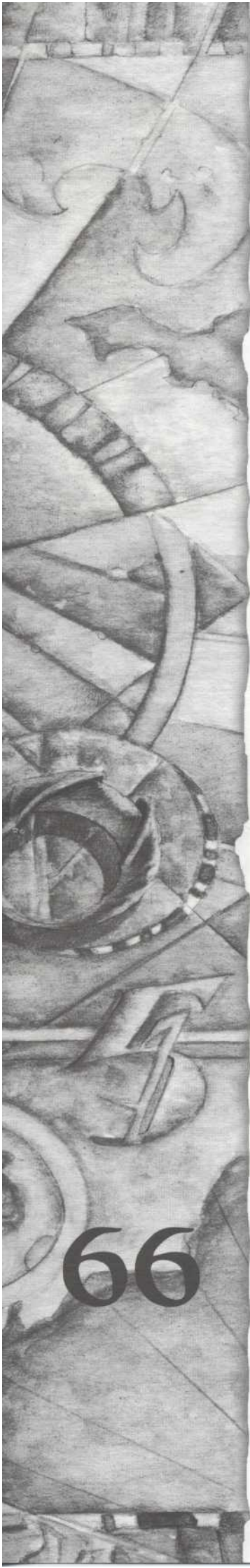
Le personnage ainsi apostrophé sera celui qui possède la plus haute caractéristique EMPATHIE. A égalité, ce sera une voyageuse ; et à égalité encore, tirer au sort.

Si les voyageurs connaissent les Cyans, le message est clair. Ahiné est en *mémoire bleue*. Elle convoite une empathie meilleure que la sienne, et pour se l'approprier, elle doit tuer de ses mains le personnage désigné.

Réactions

A la sortie de sa fille, Aldjar demeure inexpressif. Pour lui, rien n'est changé. Si un voyageur demande ce que cela signifie, il se borne à répondre au personnage désigné par la Cyane : « Toi seul et Ahiné êtes concernés par la quête. Si tes compagnons n'interviennent pas, les frères d'Ahiné n'interviendront pas non plus, quelle que soit l'issue. Mais si tes compagnons lèvent les armes, alors les frères d'Ahiné seront à ses côtés ; et nous ne craignons pas la mort comme les hommes blêmes. » Révélation à demi-mot, mais suffisantes pour laisser passer un froid sinistre.

Comme indiqué, les voyageurs n'ont cependant rien à craindre tant qu'ils bénéficient de l'hospitalité du clan. Ahiné attendra leur départ. Les voyageurs peuvent partir dès maintenant, ce qui les priverait d'une bonne nuit de repos, ou attendre le lendemain. Dans tous les cas, Ahiné leur emboîtera le pas au bout d'une trentaine de minutes. Elle ne sera pas seule, mais escortée d'un certain nombre de ses frères. Il y aura en tout autant de Cyans, Ahiné comprise, que de voya-



geurs. Tous seront à dos de chamule et équipés de toutes leurs armes.

Vouloir régler son compte à Ahiné le soir-même serait évidemment suicidaire. Mis au courant, tout le clan est sur ses gardes et la tente de la jeune fille particulièrement surveillée.

L'affrontement

Ahiné est patiente et prudente. De ce fait, elle attendra le meilleur moment pour affronter sa victime. Elle ne se précipitera pas d'emblée au galop de sa chamule, se contentant d'abord de la suivre de loin en loin, comme un chasseur prend plaisir à traquer longuement un gibier qu'il est sûr d'avoir au bout du compte.

Cela étant, c'est au gardien des rêves de décider du moment de l'affrontement et s'il doit même effectivement avoir lieu. En termes de jeu de rôle, la menace latente du combat peut être aussi intéressante que le combat lui-même. Ne pas oublier non plus que les voyageurs auront à *revenir*, une fois trouvé les graines de mangale, et à repasser près de l'oasis, ce qu'ils ignorent encore. Voir également, ci-après, les lois spéciales concernant les Cyans à Salamalek.

Les Cyans respecteront leurs propres règles et n'interviendront que si les autres voyageurs se mêlent du combat. Mais jusqu'à quel point les voyageurs peuvent-ils leur faire confiance à ce sujet ? Et si leur compagnon a le dessous, peuvent-ils l'abandonner sans réagir ? C'est assez peu probable.

LA CITE BLANCHE

Trente kilomètres à l'ouest d'Etchera, l'horizon se barre d'une ligne de collines, que la piste aborde avec de grands virages. De l'autre côté, c'est un changement total dans le paysage. On découvre une grande baie verdoyante, avec au loin le miroitement de la mer. Là, luisant sous le soleil, se dresse la cité de Salamalek. Tout autour, la terre est cultivée, champs, prés, vergers, oliveraies, avec de nombreux hameaux et villages desservis par des chemins secondaires.

Antique cité remontant au Second Âge, Salamalek est entourée de remparts moyennement élevés (10 m), faits d'une pierre blanche et cristalline, ponctués de tours rondes et trapues. Trois portes en gardent l'accès, dont la principale, à l'est, est la Porte du Désert. C'est par cette porte qu'entreront vraisemblablement les voyageurs.

Entre les murs, c'est un foisonnement de ruelles, de cours et d'impasses, bondées d'une population active et sonore : petites échoppes, artisans travaillant en plein air, serviteurs affairés, portefaix courbés sous d'énormes paniers. La plupart des maisons sont basses avec des toits en terrasse. Les plus riches sont entourées de jardins et

sont coiffées de dômes. Toutes sont blanches, faites de la même pierre que les remparts, ou badigeonnées à la chaux. Les petites places sont nombreuses, ombragées d'un vieil olivier, avec une fontaine où l'eau s'écoule dans une vasque de pierre.

A l'ouest s'ouvre le port, sur la mer Immenséenne, avec ses nefs marchandes et ses barques de pêche. C'est le lieu le plus affairé. Salamalek est la seule cité à l'ouest de son continent (excepté Guta Percha) et doit sa prospérité à son commerce maritime. Elle exporte une partie de son agriculture (céréales, vin, olives, laine), sans oublier la soie de Guta Percha et les gemmes des Cyans, et importe le métal brut, fer et cuivre, le bois d'œuvre, et des objets manufacturés des pays d'outre-mer.

En termes de scénario, peu importent ces pays où les voyageurs n'iront jamais. Pour mettre en scène le port et ses marins, le gardien des rêves peut néanmoins citer l'Amerlique et la Roscovie comme étant les principaux, l'archipel des Iliades et la lointaine Smoldurée.

Les citadins sont vêtus pour la plupart de tuniques claires, jambes nues, chaussés de

sandales et coiffés de bonnets de laine, ou de soie de Guta Percha pour les plus riches, avec de longs pans tombant sur les épaules. Des gardes circulent également, en patrouilles de six ou sept, vêtus de cuir épais et armés de boucliers et de massettes. Enfin, de temps à autre, les voyageurs pourront apercevoir un Cyan déambulant parmi la foule, apparemment bien accepté – ce qui ne sera sans doute pas sans les inquiéter.

Gouvernement

La cité est gouvernée par son *shapak*, un monarque héréditaire au pouvoir absolu. L'actuel shapak, Arsig l'Éternel, est un vieillard qui ne quitte jamais son palais. Nul ne sait encore lequel de ses neuf fils lui succédera. La décision appartient au shapak et ne sera révélée que dans son testament. On raconte qu'au palais les intrigues vont bon train.

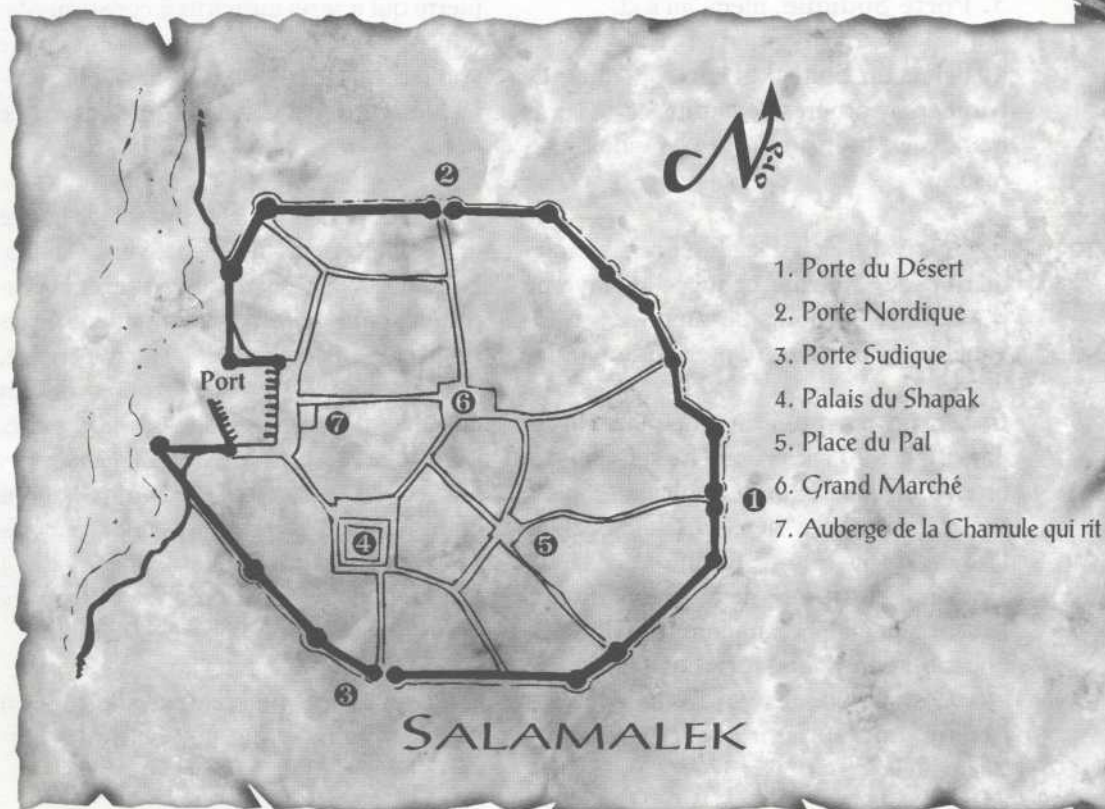
Pratiquement, la cité est administrée par ses *kastas*, fonctionnaires qui tiennent leurs ordres du shapak. Parmi eux se trouve le capitaine général de la garde. Comme partout ailleurs, le meurtre et le vol sont sévèrement châtiés. On ne connaît ici qu'une seule peine : le supplice du pal, qui a lieu en public sur la place du même nom. Les

haut-révants, particulièrement haïs, sont traités de la même façon. En ce qui concerne le meurtre, il faut toutefois distinguer une subtile nuance.

La loi dit en effet : *est passible de la peine du pal tout meurtrier non habilité*. C'est ainsi que les gardes ne sont jamais punis, quand bien même ils commettent des bavures, ils sont « habilités ». Mais plus encore, cette loi s'applique aux Cyans, qui peuvent commettre leurs meurtres rituels en toute impunité, sous les yeux mêmes des gardes. La raison de cette exception est claire : la fortune du shapak provient essentiellement des gemmes que les Cyans vendent à bas prix ; et il est hors de question de se mettre à dos un peuple aussi providentiel. Les voyageurs seront rapidement mis au courant de cette loi, découvrant qu'ils sont ici encore moins à l'abri des Cyans que dans le désert.

Principaux lieux

1. Porte du Désert. Porte est de la cité, surveillée en permanence par une demi-douzaine de gardes. Aucune taxe n'est à payer pour entrer. Toutes les portes de la cité ouvrent à mi-Vaisseau et sont fermées à fin Lyre.



Gardes de Salamalek

TAILLE	12	VOLONTÉ	11	VIE	13
CONSTIT	14	EMPATHIE	10	ENDURANCE	26
FORCE	13	RÊVE	10	+Dom	+ 1
AGILITÉ	13	Mêlée	13	Protection	3
DEXTERITÉ	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	12		
OUÏE	11	Dérobée	11		
Massette	niv + 4 init 10 + dom + 3				
Bouclier	niv + 4				
Esquive	niv + 4 (-1 malus armure)				
Course, Vigilance + 4/Srv cité + 8.					

Auberge de la Chamule qui rit

Radd Obsadik propriétaire

Chambre fraîche pour une personne : 10d

Coin de repos dans le hangar : 5d

Tshaï : 1d la mesure

Lait de chamule : 1d la mesure

Vin de Salamalek (-2) : 2d la mesure

Ragoût du jour (3 sust) : 10d

Salade d'oignons et d'olives (2 sust) : 5d

Poisson grillé (2 sust) : 5d

2. Porte Nordique. Porte nord, desservant la campagne et ses villages.

3. Porte Sudique. Idem, au sud.

4. Palais du Shapak. Grand ensemble de bâtiments entourés de jardins et de hauts murs. C'est là entre autre que réside la garnison.

5. Place du Pal. Petite place généralement vide. Aucune échoppe ni taverne n'y donne. Les jours de supplice, en revanche, les citadins s'y pressent en foule.

6. Grand marché. Grande place où les paysans des villages viennent vendre leurs produits, fruits, légumes, animaux sur pied, etc. Le marché a lieu tous les jours de l'heure de la Sirène jusque vers la fin Dragon. Des artisans de la cité y ont également leur étal, notamment les métiers de bouche : confiseurs, rôtisseurs, pâtissiers, etc. C'est là que les voyageurs pourront obtenir un (authentique ?) rocher de Salamalek.

7. Auberge de la Chamule qui rit.

L'une des quatre auberges de la cité, toutes étant situées au voisinage du port. Le gardien des rêves peut la prendre pour modèle pour improviser les autres le cas échéant.

L'Auberge de la Chamule qui rit est composée de trois bâtiments disposés en U autour d'une cour ombragée par un grand olivier. Le corps central comprend la salle commune et les pièces réservées au service, telle que la cuisine ; celui de gauche est un grand hangar pouvant servir d'écurie ; et celui de droite abrite les chambres : une douzaine de pièces étroites meublées d'un lit d'une personne. Des tables sont disposées dans la cour, autour de l'olivier, où préfèrent s'installer les clients dans la chaleur de la journée. On y boit du tshaï, du vin du pays et du lait de chamule. La bière est inconnue à Salamalek.

Un rocher

Le gardien des rêves peut à son gré faire un peu traîner les choses, ou donner le renseignement directement. Dans le premier cas, les citadins interrogés (passants, boutiquiers, aubergistes) seront d'abord évasifs : « Un rocher de Salamalek ? Voyons...on peut trouver des rochers au nord de la baie, de grands rochers blancs, c'est la même pierre qui a servi autrefois à construire les remparts...Mais dans la cité-même, je ne vois pas...à moins que vous ne vouliez parler des petites pâtisseries qui portent ce nom... »

Il s'agit de petites bouchées à base de beurre de chamule, de farine et de diverses épices. La tradition en est très ancienne et la plupart des pâtissiers en confectionnent. Si les voyageurs en demandent à leur aubergiste, il leur servira des sortes de grosses pralines de couleur claire, pour deux deniers pièce. Lors, à la question : *sont-ils authentiques ?* l'aubergiste se récriera : « Naturellement qu'ils le sont ! Je les ai moi-même achetés ce matin à l'étal du meilleur pâtissier ! Vous ne trouverez pas plus frais ailleurs ! » De fait, ce n'est pas la bonne méthode.

C'est en ayant directement affaire à un pâtissier que les voyageurs pourront éclaircir le mystère de l'authenticité.

Après s'être récréé comme l'aubergiste, arguant qu'il suit la recette à la lettre comme tout maître pâtissier digne ce nom, l'artisan interrogé finira par admettre :

« C'est vrai qu'autrefois on y mettait aussi de la mangale, une graine parfumée provenant d'une certaine fleur. Mais c'était du temps de mon arrière grand-père, à l'époque où cette épice était disponible ! Aujourd'hui, il n'y en a plus du tout. Alors on est bien obligé de s'en passer. Mais notez que personne ne fait la différence ! C'était il y a si longtemps que personne n'en connaît plus le goût. Moi-même, je n'en ai jamais vu... Cela dit, en réponse à votre question, on peut admettre qu'en regard de la tradition séculaire, un authentique ro-

cher de Salamalek devrait effectivement comporter un peu de mangale.

— Mais pourquoi ne trouve-t-on plus de mangale ? vont assurément demander les voyageurs.

— Parce que la cité qui en faisait le commerce a brusquement cessé, je ne sais pour quelle raison. Un beau jour est arrivée la nouvelle qu'il n'y aurait désormais plus de mangale. Fini. Mais pas de quoi en faire un drame : hormis pour les rochers, on ne l'utilisait pratiquement pas.

— Et où se trouve cette cité, au-delà des mers ?

— Pas du tout, conclue alors le maître pâtissier. La mangale venait de l'autre côté du désert, d'une cité nommée Guta Percha. »



6. Dernière épreuve

Où les voyageurs retournent à Guta Percha en quête des graines de mangale et où s'éclaire enfin le rôle de la statue de Zagar. Ayant croqué le rocher, Dziga est fidèle à sa promesse. Elle vainc Quaelioth, lequel, avant de disparaître, révèle le prénom de l'hermite, dont il faut encore deviner le nom. Cela fait, les voyageurs n'ont plus qu'à se laisser guider par Beau-Bâton à travers une épreuve qui ne devrait pas en être une : respecter leur propre cohérence, ultime condition pour mériter le Château Dormant.

DES GRAINES DE MANGALE

Les voyageurs savent maintenant ce qu'il leur reste à faire : retourner à Guta Percha et y élucider le mystère de la disparition des graines de mangale. Il est probable qu'ils se sentent un peu découragés à l'idée de refaire tout ce chemin, mais c'est le seul moyen s'ils veulent pouvoir enfin accéder aux portes du Château Dormant.

Ils peuvent également s'inquiéter de la recette de l'authentique rocher, puisque la mangale est oubliée depuis si longtemps. En réalité, ils n'ont pas de craintes à avoir. Interrogé, le pâtissier se récriera à nouveau : « Croyez-vous que je ne mérite pas mon titre de maître pâtissier, titre qui m'a été conféré par la Guilde après quatre ans de noviciat, huit ans d'ap-

prentissage et douze ans de compagnonnage ? Comme tout maître, je possède toutes les recettes consignées par écrit. Trouvez-moi de la mangale, et je vous ferai des rochers on ne peut plus authentiques ! »

Le pâtissier pense que les graines de mangale devaient ressembler à des graines de sésame ; il ignore par contre l'apparence des fleurs. Enfin, il refusera évidemment de divulguer la recette, secret de sa corporation. Si les voyageurs trouvent effectivement de la mangale, ils devront à nouveau avoir affaire à lui.

Pour en avoir le cœur net, les voyageurs peuvent s'adresser à d'autres pâtissiers : ce sera toujours le même résultat.



Enfin, il faut réussir INTELLECT/Botanique à -7 pour avoir connaissance de la fleur de mangale et être capable de l'identifier. Elle ne pousse que dans les lieux tièdes, ombragés et humides. Comestibles, ses graines ne sont cependant renommées pour aucune vertu particulière.

Le chemin

A Salamalek, les voyageurs peuvent s'équiper selon leur souhait. Échoppes et artisans sont nombreux où l'on trouve tous les articles mentionnés dans les règles, y compris les armes, herbes de soin, etc., aux prix indiqués.

Reste le choix du chemin de retour, sans oublier le problème cyan. Si l'affrontement n'a toujours pas eu lieu, la menace de cesse d'en peser, qui s'alourdit de jour en jour. Inversement, s'il a eu lieu et si, en plus d'Ahiné, tous ses frères ont été éliminés, le voisinage d'Etchera ne sera pas des plus sûrs, le reste du clan cherchant maintenant à se venger.

Un voyageur peut avoir l'idée de réutiliser le chemin de lune-argent. Le miroir magique peut fonctionner sans problème, le temps étant toujours beau aux environs de Salamalek, avec des nuits brillamment étoilées. Mais où mènera cette fois la déchirure de la voie de Mélioth ? Ce fut d'abord au pays de Dziga, puis dans la statue de Zagar. La destination change-t-elle à chaque fois ? De fait, les voyageurs n'ont aucun moyen de savoir que la déchirure est maintenant stabilisée et qu'elle mène dorénavant toujours dans la statue. C'est donc une décision difficile à prendre, un choix qui n'a pas droit à l'erreur. Si la dé-

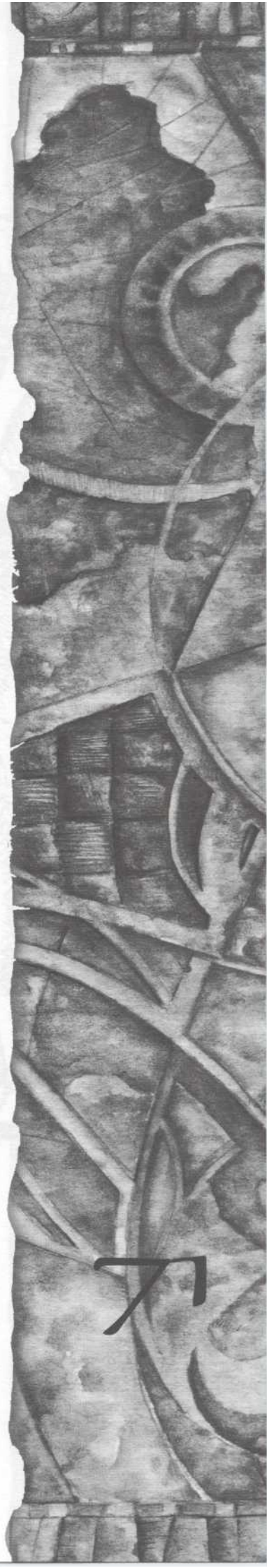
chirure les mène dans un autre rêve, loin de Guta Percha et des graines de mangale, ils seront dans de beaux draps !

Si les voyageurs choisissent la route et prennent soin de largement contourner Etchera pour éviter les Cyans, restera le problème du désert. Ayant quitté la piste, il leur faudra toutes leurs compétences de survie pour parvenir à la retrouver plus à l'est. Au gardien des rêves de gérer toutes ces difficultés : la chaleur, la déshydratation, et pourquoi pas, une petite tempête de sable. Cela fait, il y aura à nouveau la forêt avec ses tigres et ses félosaures, sans oublier les Zagarates dont le territoire jouxte la route.

Dans la statue

Si les voyageurs réutilisent le miroir, les voilà bientôt à nouveau dans la statue. Rien n'a changé, et comme précédemment, c'est l'aube. Ils peuvent alors rallier Guta Percha comme la première fois, par le souterrain, ou par l'esplanade le soir venu. L'un d'eux peut toutefois avoir une « intuition géniale » et, ayant appelé les Zagarates grâce à la zone de clameurs, demander d'emblée que l'on donne des graines de mangale au Grand Zagar. Ce serait en vérité prématuré.

Les Zagarates connaissent la mangale, mais sous un autre nom : ils l'appellent la *fleur de youyoupe*. A ce stade, donc, aucune négociation n'a de chance de réussir. Pire, tout ce qu'on l'on peut obtenir, c'est d'étonner les Zagarates et de les rendre soupçonneux. Aussi bien que soit joué le rôle de Zagar, ils auront déjà pu noter de bizarres différences, et voilà maintenant que



celui-ci leur demande une épreuve impossible : « Pourquoi toi, Grand Zagar, demander nous chose que nous pas connaître ? Toi toujours dire connatielle pas compliquée ! Toi y'en n'a plus même Zagar que nous aimer ! »

A Guta Percha

C'est dans la cité de la soie que les voyageurs peuvent

éclaircir

le mystère de la mangale, mais

encore

faut-il qu'ils s'adressent à

la bonne personne. De fait,

seul le vieux

Maradoxal, le

tenancier de l'échoppe,

se souvient encore de ce produit.

C'était son grand-père – lui-même tenancier à son époque – qui en rachetait aux cueilleurs les fleurs montées en graine, et les emmagasinait pour les revendre aux marchands. Mais, au souvenir de Maradoxal, ce n'était pas un très bon négoce, les graines de mangale ne valaient presque rien. Aussi, quand les Zagarates en ont un beau jour interdit la cueillette, nul ne s'en est vraiment chagriné à Guta Percha, et les marchands de Salamalek ont fini par en prendre leur parti.

« Les Zagarates ? peuvent aussitôt relever les voyageurs.

— Oui, continue Maradoxal, les fleurs de Mangale ne poussent que sur le territoire des Zagarates. Mon grand père disait que c'est parce qu'ils les avaient eux-mêmes semées, il y a des siècles de cela, au moyen des premières graines, données à eux par Zagar. Je ne sais pas si c'est vrai, mais c'est un fait que la mangale ne pousse nulle part ailleurs dans la région.

— Mais pourquoi en ont-ils interdit la cueillette ?

— Grand-père disait que ces graines étaient

l'un des ingrédients, indispensable, de leur boisson rituelle, qu'ils appellent le youpi. D'ailleurs, les Zagarates ne connaissent pas le mot *mangale*, ils disent à la place : fleurs et graines de *youyoupe*. Il paraîtrait que les cueilleurs de Guta Percha avaient commencé à en faire de grandes razzias, compensant par la quantité le peu de valeur du produit, et les Zagarates ont eu peur de les voir disparaître à jamais : plus de youyoupe, plus de youpi. Et c'est depuis ce jour qu'ils ont carrément interdit l'accès à tout leur territoire. »

Si les voyageurs demandent une description de la fleur de mangale, Maradoxal, plongeant dans ses souvenirs, dira posséder quelque part de vieilles planches botaniques dessinées par son grand père. Pour le côté jeu de rôle, ne pas oublier, durant tout cet épisode, que le bonhomme est d'une extrême lenteur et qu'il est à moitié sourd. Il finira toutefois par produire un vieux parchemin aux enluminures passées, reproduisant fidèlement la mangale dans tous ses stades de croissance et de maturité. Si les voyageurs sont intéressés, il acceptera de leur vendre ce document pour un sol ; et ainsi auront-ils finalement tous les éléments en main.

Le plan

Comme dit précédemment, le meilleur plan est de se substituer à Zagar, et, maintenant qu'ils en connaissent le nom, de demander aux Zagarates de descendre dans la chambre un pot de graines de youyoupe. Mais encore une fois, tout dépend de ce que les voyageurs auront précédemment semé.

Si tous les ponts ont été rompus avec les Zagarates, ne restera qu'à récolter soi-même la mangale, son identification étant possible grâce au parchemin de Maradoxal. Mais cela signifie braver les interdits des hommes-groins, avec tout ce que cela peut comporter de conséquences brutales.

Pour retourner dans la statue, le mieux est de passer par le souterrain. Mais encore faut-il en connaître la sortie près du lac, et pour cela l'avoir déjà emprunté. A défaut, on peut réutiliser le miroir. Se souvenir cependant qu'il n'y a jamais de lune à Guta Percha, et qu'il faudra s'en éloigner d'au moins 20 km (sur la route, par exemple) pour bénéficier d'une nuit claire.

Nulk, le chef du village, accédera à la demande de « Zagar », quoique passablement perturbé : « Toi, Grand Zagar, mijoter quelque chose nous pas comprendre ! Toi idée nouvelle recette youpi pour connatielle encore meilleure ? » Aux voyageurs d'assumer le rôle du grand

Groin, l'important étant finalement d'obtenir ce qu'ils veulent.

S'ils demandent également du youpi tout préparé et en consomment, au gardien des rêves d'imaginer l'effet (censuré) qu'il pourra produire sur eux.

Le rocher

Dans tous les cas, le retour à Salamalek ne pourra être éludé. Les voyageurs devront retraverser toute la forêt, chassant et évitant les prédateurs ; puis la savane ; puis le désert où le problème cyan sera peut-être encore à régler...

Les graines de mangale ressemblent effectivement aux graines de sésame, avec un goût assez voisin : ODO-GOÛT/Cuisine à -2 pour établir une différence. La mangale est plus acide, avec comme un soupçon de bergamote. Cela dit, quoique sceptique, le pâtissier acceptera de confectionner des rochers à la mangale, aux proportions précisément indiquées dans son livre de cuisine. Il demandera un jour de délai et 2 deniers par rocher.

Dziga n'en a besoin que d'un seul, mais les voyageurs en commanderont sûrement plusieurs, ne serait-ce que pour y goûter eux-mêmes. Comme précédemment, ODO-GOÛT/Cuisine à -2 pour faire la différence avec les non-authentiques.

Quaelioth

Rien n'a changé non plus aux Portes de la Lune. L'énorme Saure caparaçonné de noir continue d'y garder son arche en répétant la même phrase – refrain un peu insipide à la longue : *Je suis Quaelioth, et pour franchir ce passage il faut d'abord me vaincre...* Toujours suivi du même rire provocant. C'est alors que la lumière lunaire qui baigne le paysage rocaillieux semble étrangement se mettre à vibrer, à ondoyer, et que se matérialise Dziga, comme née des rayons mêmes de la lune. Le rire de Quaelioth devient moins assuré.

« Eh bien ? demande Dziga. Vous avez mon goûter ? »

La suite n'est évidemment que descriptive puisque les voyageurs n'ont pas à intervenir directement. Dziga flaire le rocher qu'on lui tend, y passe un bref coup de langue, le flaire à nouveau avec suspicion... histoire de faire battre un peu le cœur des voyageurs : et si le pâtissier s'était trompé dans la recette ? Puis elle le happe, et *cric, croc*, l'avale en deux coups de dents. Aussitôt, ses yeux se mettent à luire d'un feu féroce. Elle se jette sur Quaelioth ; et tout ce que les voyageurs perçoivent du combat, ce n'est alors qu'un tourbillon de lumière blanche...

Quand le tourbillon se dissipe, la panthère blanche est assise non loin de là, léchant avec application ses poils ébouriffés. L'énorme Saure est couché sur le sol, et l'on peut constater qu'il perd peu à peu de sa substance. « Vous devriez vous approcher et écouter ce qu'il a à vous dire ! déclare Dziga entre deux coups de langue. Il n'en a plus pour très longtemps... »

Quaelioth a en effet un message à communiquer aux voyageurs. « Vous m'avez vaincu, fait-il d'une voix mourante, et le Château Dormant est proche. Pour y parvenir, il vous reste toutefois à découvrir le nom de l'Hermitte à la barbe colorée. Je vais vous donner son prénom, mais c'est à vous de deviner son nom. Son prénom est Guy... » Sur quoi, parvenu au bout de sa substance, Quaelioth disparaît sans laisser aucune trace. Se retournant, les voyageurs constatent que Dziga a disparu elle aussi. Ils sont seuls au seuil de la seconde porte.

Au delà, le tunnel est de mêmes dimensions que le précédent, et, comme lui, bientôt occupé par une moirure violette : une autre déchirure du rêve de départ. Nul

doute que les voyageurs ne s'y jettent, et, cette fois, sans trop d'appréhension... De l'autre côté, dans la lumière jaune de l'arrivée, ils se retrouvent dans la clairière d'une forêt. La température est douce ; le soleil miroite entre les frondaisons des chênes et des hêtres – ce n'est pas la forêt de Guta Percha.

Un petit sentier donne dans la clairière. Comme c'est le seul détail significatif, les voyageurs s'y engageront certainement, et ce sera pour découvrir, quelques dizaines de mètres plus loin, le vieillard aux cheveux mauves et à la barbe violette. Il est assis sur un tronc d'arbre couché parmi les herbes, tenant toujours en main son singulier bâton. Il n'a pas l'air surpris de voir venir les voyageurs. « Hello ! les salue-t-il. Vous avez fait bon voyage ? »

Beau-Bâton

Avec la seconde rencontre de l'Hermite, la quête devient franchement onirique, au sens propre du terme, c'est-à-dire donnant aux voyageurs l'impression de rêver... quoique étant tout éveillés. Mené à bon terme, ce « rêve » doit les conduire aux portes du Château Dormant.

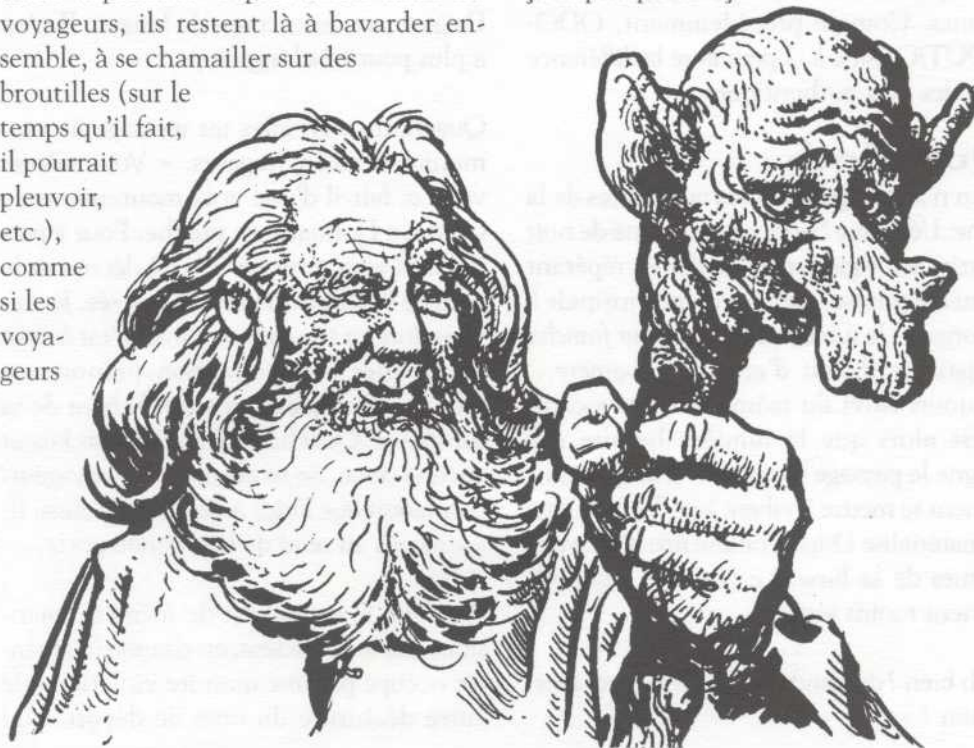
La première impression de rêve vient assurément de l'Hermite et de son bâton qui parle. Ces deux personnages sont décidément *impossibles*. Après avoir salué les voyageurs, ils restent là à bavarder ensemble, à se chamailler sur des brouilles (sur le temps qu'il fait, il pourrait pleuvoir, etc.), comme si les voyageurs

n'étaient pas là. Si ces derniers les délaissent et s'éloignent, ils découvrent que le sentier s'estompe bientôt, tandis que la forêt se referme autour d'eux. S'ils reviennent sur leurs pas, ils retrouvent les deux compères au même endroit, dans la même position.

Le nom de l'Hermite

La vérité est que pour débloquer la situation, les voyageurs doivent maintenant appeler l'Hermite par son nom. Ils en possèdent le prénom, il faut deviner le reste. S'ils n'ont pas saisi cela, Beau-Bâton peut les aider en déclarant : « Eh bien, vous n'avez toujours pas découvert le nom de messire ?... »

L'Hermite s'appelle *Mauve*, tout simplement. On peut le deviner à la couleur de ses cheveux qui sont précisément de cette couleur. Pour aider les joueurs, le gardien des rêves peut s'appesantir un instant sur ce détail en redécrivant le personnage ; plus encore, il peut également décrire ainsi sa barbe, quoique elle soit en réalité violette, et parler de l'Hermite à la *barbe mauve*. Enfin, sous-jacent à cette histoire de couleur, il y a l'épouvantable calembour dont Beau-Bâton fait les frais, calembour qui peut paraître déplacé, mais qui à sa façon, fait partie de l'atmosphère onirique. *Ce n'est pas possible, peuvent penser les joueurs, ça ne peut pas être ça !*



Eh bien si, logique absurde et dérisoire, l'homme au bâton s'appelle Guy Mauve.

A l'écoute de son nom révélé, l'Hermite se lève de son tronc d'arbre et devient grave. « En découvrant mon nom, dit-il, vous avez gagné Beau-Bâton. C'est désormais à vous de le porter. Il vous servira de guide et vous conduira à bon port sur le chemin de votre quête. Sachez toutefois qu'une dernière épreuve vous attend. Pour mériter le Château Dormant, vous devez y croire. Et pour y croire, il faut commencer par croire en vous-même, faire en sorte d'être *vrai*, aussi vrai que vous pouvez en être capable. L'authenticité de votre rêve est l'indispensable condition pour en mériter tous les souvenirs. Et maintenant, allez... »

Sur quoi l'Hermite tend effectivement son bâton à l'un des personnages (au choix du gardien des rêves), puis, sans se retourner, il disparaît dans la forêt.

L'épreuve

La dernière épreuve dépend en réalité des *joueurs* et non pas des personnages. C'est quelque chose d'un peu particulier, et qui risque de surprendre. Pour être *vrai*, pour croire en soi-même, comme l'a dit l'Hermite, il va falloir que les joueurs respectent à 100 % la vérité de leur personnage, c'est-à-dire de leur rôle, de la situation vécue. En d'autres termes, qu'ils respectent totalement les deux règles suivantes, base de tout jeu de rôle :

— Ne réagir qu'en fonction de la situation décrite au personnage et pas en fonction d'une connaissance que le *joueur* peut posséder.

— N'intervenir que si son personnage est effectivement en situation.

Cela peut sembler une évidence qu'il est inutile de souligner ; mais dans la pratique, il arrive fréquemment que cette discipline se relâche, notamment lorsque la tension monte autour de la table. Les joueurs ont alors tendance à se substituer à leurs personnages, à réagir directement, et ce faisant, à oublier toute cohérence de rôle : un vrai-rêvant donne des conseils à un haut-rêvant sur sa façon de se déplacer en TMR ; un autre prend soudain part à la conversation alors qu'il est supposément en train de

dormir ; même chose pour un troisième qui est resté au camp et qui s'entretient avec un quatrième parti à la chasse à 1 km de là, etc. Ces fautes sont certes bénignes, elles sont le lot commun du jeu de rôle (après tout, on est là pour s'amuser), la dernière épreuve va néanmoins consister à les éviter.

Le principe est que les voyageurs sont en train de rêver (ils en prendront conscience au réveil), ils sont en train de vivre les derniers moments du rêve qui doit les conduire au Château Dormant. Or ce rêve est *leur*. Si les voyageurs y commettent des incohérences (incohérences de rôle), c'est tout le rêve qui devient incohérent, puisqu'il est à leur image.

Pratiquement, chaque fois qu'un joueur commet une faute de rôle, il en résulte instantanément une aberration dans le rêve. Les premières aberrations seront bénignes, les suivantes pouvant être plus graves. On peut imaginer par ordre de gravité :

— Le temps avance soudain de quelques heures sans crier gare ; on passe soudain du matin à l'après-midi.

— Le ciel change de couleur, devient vert pomme ou rose bonbon.

— Même chose pour la végétation.

— Il tombe des précipitations insolites : pluies de boue, de sable, de sang.

— Modification soudaine du paysage : des ravins s'ouvrent, des collines surgissent.

— Il tombe des précipitations encore plus insolites : pluies de hallebardes ou de vaches empaillées (mais seul n'est touché que le personnage responsable).

Dans le même temps, pour que les joueurs comprennent qu'ils sont les responsables directs de l'aberration, faire intervenir Beau-Bâton, celui-ci s'exclamant par exemple : « Je n'en crois pas mes oreilles de bois ! Ce voyageur parle à cet autre et celui-ci lui répond, alors qu'ils ne peuvent ni s'entendre ni se voir ! Comment avec une telle aberration croire en la cohérence du rêve ? » Sur quoi, comme en écho à la remarque du bâton, un changement absurde se produit dans l'environnement.

Le paradoxe de cette épreuve est qu'elle ne devrait pas en être une. Et l'on peut supposer un groupe de joueurs usuellement

discipliné parvenant à la fin du scénario et se demandant encore : mais où était l'épreuve ? Si c'est le cas, c'est tant mieux.

Une fois l'aventure terminée, que le gardien des rêves leur explique en quoi elle consistait, et que ces joueurs se félicitent d'avoir été si bons *sans le savoir* !

Enfin, si ce n'est pas le cas, on peut supposer qu'après une ou deux aberrations bénignes, les joueurs se surveilleront. De ce fait, en dépit de la tension des derniers instants, c'est dans une parfaite ambiance de vérité que s'achèvera l'aventure - vérité d'autant plus intéressante que l'onirique sera alors à son maximum.

Un voyage ordinaire

L'Hermite a donc disparu, et l'un des voyageurs se retrouve en charge de Beau-Bâton. « Eh bien, s'écrie ce dernier, allons-nous rester plantés là comme des piquets ? » Sur quoi, à l'éventuelle question de son nouveau propriétaire, il cligne de l'œil vers un coin de la forêt : « C'est par là ! » Aux voyageurs de se mettre en route dans la direction indiquée.

Le rôle de Beau-Bâton est en effet de servir de guide, mais rien de plus. Tandis que les voyageurs avancent parmi les arbres, hors de tout sentier, il corrige de temps à autre la trajectoire. Hormis cela (et l'éventuel signalement d'une aberration), son bavardage est insignifiant, comme il l'était avec l'Hermite. Aucun renseignement précis n'est à tirer de lui. Guidés par un gourdin parlant et néanmoins futile, les voyageurs sont décidément en plein rêve !

Accomplie sur le bâton, Détection d'Aura est positive. Lecture d'Aura indique *Fleuve* ; et là, dans n'importe quelle case de Fleuve, on apprend que l'on est en présence de rêve, rien de plus.

Les voyageurs vont de cette façon marcher pendant deux jours, d'un *voyage ordi-*

naire, c'est-à-dire sans monstre ni péril, l'absence de complication permettant au gardien des rêves d'être facilement vigilant quant aux rôles. Pour l'intérêt de la situation, tout doit néanmoins être joué en détail : heures de marche, éta-

blissement d'un camp le soir

venu, recherche d'un point d'eau, chasse, nuit de sommeil, etc.

Après une journée de forêt, et un camp à la belle étoile, les voyageurs se retrouvent à l'orée d'un plaine vallonnée d'herbes et de buissons, çà et là parsemée de bosquets. Le temps est beau, et à la position du soleil, on peut voir que c'est vers le nord que Beau-Bâton dirige maintenant le groupe. Puis a lieu un second camp en fin de journée. (Ces indications supposent que le temps n'a pas été modifié par une aberration, auquel cas le voyage peut évidemment s'éterniser.) Enfin, dans la matinée du troisième jour, on arrive à la berge d'un vaste plan d'eau. A l'est comme à l'ouest, on n'en voit pas la fin. Au nord, on devine tout juste la ligne floue d'une autre berge. « Voici le Fleuve ! déclare Beau-Bâton avec une nuance de respect dans la voix.

— Quel fleuve ? peuvent demander les voyageurs.

— J'ai *oublié*, marmonne Beau-Bâton. Mais vous ne pouvez aller à la recherche de vos souvenirs sans avoir à le traverser.

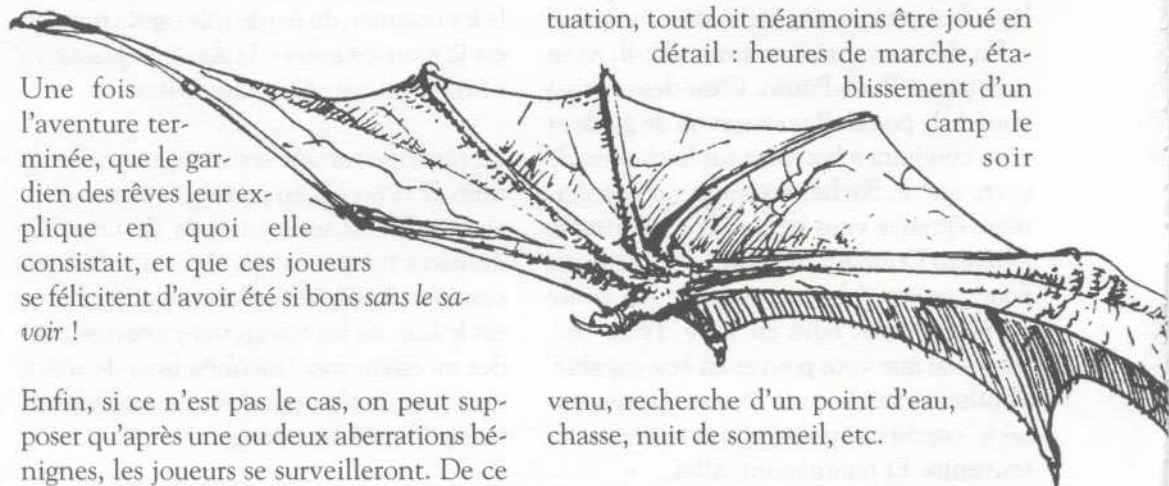
— Serait-ce le Fleuve de l'Oubli ? demande un joueur intuitif.

— Peut-être... »

On est plus que jamais en plein rêve.

Le vaisseau

Non loin de là, un vaisseau est amarré sur la grève. C'est une longue barque de près de 20 m de long sur 4 m de large, d'un faible tirant d'eau, non pontée, sans mât, et quoiqu'il y ait de nombreux bancs de nage, sans la moindre rame. L'avant est re-



levé au dessus des flots, mais sans figure de proue non plus. Mis à part cette absence, le vaisseau ressemble à un drakkar.

« Voici votre vaisseau, déclare Beau-Bâton.

— Mais comment traverser, sans voile ni rames ?

— Installez-moi à la proue, j'y ferai une très belle figure. »

A l'avant du drakkar, les voya-

nent
pied
sur la
berge

d'une nouvelle

plaine vallonnée. « Ne m'ou-

bliez pas ! s'écrie Beau-Bâton, je puis encore servir ! »

La chimère

Ayant récupéré Beau-Bâton, les voyageurs cheminent à nouveau parmi les herbes. Dans le lointain, on devine une ligne de collines. Dès cet instant, le gardien des rêves peut faire intervenir

la
chi-
mère, der-

geurs peuvent découvrir une encoche et y insérer le bâton. Aussitôt fait, celui semble faire corps avec le reste du vaisseau, qui se met à tanguer légèrement. « Tout le monde à bord ! s'écrie la nouvelle figure de proue. Appareillage immédiat ! »

nier ressort du scénario, ou tergiverser encore un peu s'il pense que les joueurs n'ont pas encore été suffisamment mis à l'épreuve.

Et c'est ainsi que les voyageurs peuvent entreprendre la traversée du Fleuve, avec Beau-Bâton pour guide et moteur. Le vaisseau a viré de bord, et quoique lentement, se dirige vers la rive d'en face, qui devient de plus en plus distincte. Par quelle magie tout cela fonctionne-t-il ? Faut-il se poser la question en plein rêve ?

Toujours est-il qu'une forme sombre ne saurait tarder à apparaître dans le ciel : une créature énorme, d'une envergure de plus de dix mètres. Elle se pose non loin des voyageurs : sa tête est celle d'un lion, son arrière-train celui d'une chèvre, ses ailes et sa longue queue serpentine sont celles des dragons des légendes. Si les voyageurs n'ont encore jamais rencontré de chimère, qu'ils réussissent IN-

La traversée ne doit normalement prendre que quelques heures, sauf nouveau cas d'aberration. Le résultat serait alors de faire reculer la rive opposée, voire de la faire disparaître complètement, allongeant ainsi, et peut-être démesurément, le voyage. Mais supposant les voyageurs parfaitement authentiques, les voilà bientôt qui repren-

Kastelladodokastel

TAILLE	27	ENDURANCE	57
RÊVE	30	VITESSE	14\40
Niveau	+ 10	+ dom	+ 8
Griffes \ morsure	28 niv + 10	init 24 + dom + 10	
Cône de flammes	28 niv + 10	init 24 + dom + 5	
Esquive	12 niv + 10		

TELLECT/Légendes à -2 pour savoir de quoi il s'agit (voir appendice). A défaut, Beau-Bâton pourra le leur expliquer, les retenant de la sorte de toute action inconsidérée.

La chimère se nomme Kastelladodokastel. Elle se présente, parlant d'une voix ensommeillée, quoique le feu de ses yeux verts, brillant, alerte, démente son apparente torpeur. « Je n'ai pas pris mon petit déjeuner, déclare-t-elle, et je me sens une terrible fringale ! »

En vérité, la menace ne s'adresse pas aux voyageurs, qu'elle n'a nullement l'intention de dévorer. Mais elle a senti la présence d'objets magiques (le miroir) et s'en poulèche par avance.

Les voyageurs doivent avoir compris qu'il leur faut amadouer Kastelladodokastel. Ils peuvent tenter de le faire en chantant, en dansant, en jonglant, etc., toutes performances qui, si réussies, tireront des grognements de plaisir de l'entité. Mais cela ne sera pas suffisant. « Je sens la présence de

bonbons de rêve, grommelle-t-elle. Et tant que j'ai le ventre vide, vos pantomimes ont tendance à m'agacer. » Si les voyageurs ne saisissent pas le message, elle ponctuera son mécontentement d'un superbe cône de flammes, juste à ras de leurs cheveux, un avertissement significatif.

Il faudra donc se résoudre à lui donner le miroir de lune-argent. *Cric, croc, pas mauvais ! mais j'ai encore faim !...*

Les voyageurs ont-ils autre chose de magique à lui offrir ? « Hélas ! se lamente alors Beau-Bâton, n'en dites pas plus : j'ai toujours su que ma destinée était de mourir victime du rêve ! »

Cric, crac, un peu dur, ce bâton, mais je suis calée !

Kastelladodokastel est maintenant dodelinante, ses yeux se ferment à demi. Le moment est venu de se hisser sur son dos, cramponné à sa crinière, et que la fin du rêve soit porté sur ses ailes !...

Le CHATEAU

Les voyageurs touchent à présent au terme de leur quête. Portés par la chimère, ils s'élèvent haut dans le ciel, si haut que le sol disparaît bientôt à leur vue et qu'ils pénètrent parmi les nuages. Comme dans le rêve du début, ils se retrouvent entourés de brume. La chimère bat lentement des ailes, et chacun de ces battements disperse un peu le brouillard, le disloque pour le reconfigurer autrement. C'est ainsi qu'une trouée finit par prendre forme, un long couloir dans lequel l'entité s'engage d'un vol résolu. Le bout du tunnel donne sur la nuit constellée d'étoiles. Là, entourées d'un parvis de nuages étincelants, se dressent les tours et les tourelles du petit château tant attendu.

D'un dernier battement d'ailes, la chimère se pose tout près de la porte, puis ferme les yeux, comme décidée maintenant à s'endormir pour de bon. Les voyageurs n'ont plus qu'à prendre pied sur le parvis de nuages et à pénétrer sous la voûte majes-

tueuse. Personne ne les attend, cette fois ; aucune force non plus ne les empêche d'avancer.

Passé la voûte d'entrée, les voyageurs débouchent sur un vaste hall éclairé par la lumière des étoiles comme si les murs étaient transparents. De part et d'autre du hall sont disposés des centaines, des milliers de miroirs, en une interminable galerie des glaces. La plupart ne réfléchissent rien, simples fenêtres brillantes ; puis voici qu'un voyageur découvre soudain le bon miroir, son miroir, celui qui accepte de renvoyer son image. Après quelques essais, chacun peut ainsi découvrir le sien.

Et là, le voyageur ne contemple pas seulement son visage reproduit, mais revoit défiler tous les principaux épisodes de son aventure, comme une peinture mouvante et vivante : le tombeau d'Arachnéon, la thanaraque, la vallée des vroutches, les Portes de la Lune, les panthères de Bakstab,

Dziga, la statue de Zagar, Guta Percha, le désert des Cyans, Salamalek... Se dresse enfin la silhouette d'un drakkar sans rame à la figure de proue grimaçante. Mais tout autour du vaisseau les flots sont flous, comme cotonneux, de plus en plus vagues, brumeux - tant et si bien que c'est la brume qui l'emporte finalement, qui noie tout, et jusqu'à la mémoire du rêveur...

Quand celui-ci rouvre les yeux, c'est l'aube naissante. Il est couché près des restes d'un feu de camp éteint, dans l'herbe d'une prairie, non loin d'une petite rivière. Près de lui, ses compagnons sont également en train de se réveiller.

Le stress

Les personnages peuvent maintenant transformer en expérience tout le stress acquis au cours de l'aventure. Ils en transforment directement 100 %, sans avoir à jouer de jet de rêve. En vérité, c'est toute cette aventure qui était le jet en question et qu'ils viennent de réussir. Enfin, à l'expérience normalement acquise, ils peuvent rajouter un bonus de 100 points. Tous les points ainsi obtenus peuvent être alloués dans la ou les compétences de leur choix, à condition, bien entendu, de ne pas dépasser l'archétype.

Conclusion

Bien réveillés, maintenant, les voyageurs constatent que le lieu où ils se trouvent leur est familier. Et pour cause, il s'agit du même coin de prairie, près de la Malpe, en pays de Nolcée, où ils se sont déjà réveillés une fois au tout début de cette histoire. Où ils se sont déjà réveillés, pensent-ils. Mais l'ont-ils réellement fait, ou n'était-ce encore qu'un rêve?... Inopinément, ils revoient l'image d'un drakkar perdu dans la brume cotonneuse. Impossible de répondre clairement à cette question : c'était avant la traversée du Fleuve.

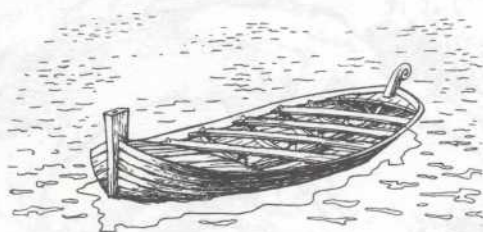
Plus prosaïquement, et ajoutant au paradoxe, ils constatent que leur équipement n'est pas exactement celui d'avant. Ils possèdent maintenant ce qu'ils ont acquis au cours de l'aventure. Ils n'ont certes plus le miroir, mais le reste est toujours là, à commencer par les rochers de Salamalek (s'ils

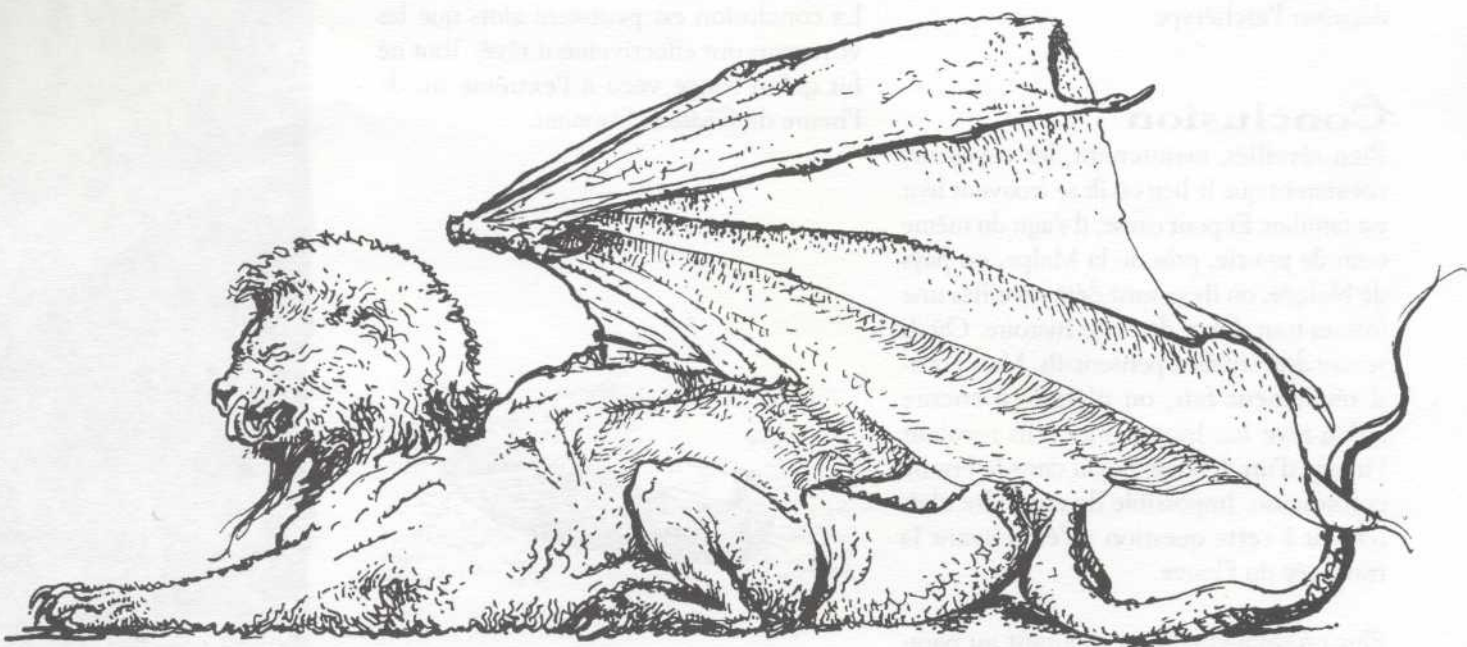
n'ont pas déjà tout mangé), le reste des graines de mangale, voire une fiole de youpi, etc. Inversement, ce qui a été dépensé (l'argent par exemple) n'est plus.

Reprenant leur voyage, ils redécouvrent le bosquet où ils ont rencontré l'Hermite. Mais il n'y a plus personne. Le village de Grisot est inchangé, où ils retrouvent Mildaine et sa maison des voyageurs. Fait étrange, cependant, cette dernière ne les reconnaît pas. Elle ne les a jamais vus. Et le tombeau d'Arachnéon de Martel ? L'hôtesse ne voit pas non plus de quoi ils parlent. Les Martelois sont certes bourrus, mais ce sont de braves gens...

A Martel, personne non plus ne se souvient de leur passage. Flou, le jeune berger, n'y a jamais découvert de « second tombeau ». Pour la bonne raison que c'est à peine s'il en existe un premier. « Ah ? s'exclame un Martelois, vous voulez parler de la tombe à fromage ? Il y a effectivement un vieux monument comme cela à l'écart du village. Pour une raison inconnue, il n'y a jamais une mouche là-dedans, comme si les araignées y faisaient bonne garde. Alors on s'en sert pour entreposer les fromages. »

La conclusion est peut-être alors que les voyageurs ont effectivement rêvé. Tout ne fut qu'un songe vécu à l'extrême fin de l'heure du *Château Dormant*.







APPENDICE

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





Chapitre 1. Rêve et Quête

Zone d'Anti-Magie

C'est une zone d'Oniros neutre, sans effet particulier. Mais comme deux zones d'Oniros ne peuvent se superposer, elle empêche qu'un haut-rêvant produise une autre zone au même endroit.

Lecture d'Aura

Pour la Lecture d'Aura sur la gemme du tombeau, négliger les étapes d'enchantement intermédiaires (Purification, Alliance, etc.) qui n'existent pas dans la version *Oniros* et se contenter d'indiquer la case du pouvoir principal, en l'occurrence : *Plaines*. En toute case de *Plaines*, une seconde Lecture révèle la présence d'une Grande Écaille de Narcos, sans plus, et précise : *Plaines d'Orti G4*. C'est finalement dans cette case spécifique qu'une troisième Lecture d'Aura révèle le pouvoir de la gemme.

Chapitre 2. A l'heure de l'Araignée

La condition astrologique

Faute de règles d'Astrologie, ne pas se préoccuper des nombres astraux. Tout personnage ayant au moins zéro en Sciences comprend ce que signifie : *quand l'Araignée s'afflige à l'heure de l'Araignée*, et en déduit que la téléportation ne fonctionne que certaines nuits, selon la position des étoiles. Pour deviner la bonne nuit (l'équivalent de découvrir le nombre astral 6), il faut observer les étoiles pendant une heure, puis réussir INTELLECT/Sciences à zéro.

Chapitre 3. Dziga

Lecture d'Aura du miroir

Comme précédemment, indiquer directement *Pont* ; puis en toute case de *Pont* : *G.E.N. et Pont de Roi C11* ; et dans cette dernière case, tout le pouvoir du miroir.

Voie d'Oniros

Téléportation (Collines) R-11 r9

Téléportation est un sort de double zone. Il ne fonctionne en effet que lorsque deux zones distinctes ont été mises en place : la zone de départ et la zone d'arrivée. Les deux doivent être lancées depuis la *même* case de collines. Le haut-rêvant commence par créer la zone d'arrivée, puis il a jusqu'à sa prochaine heure de naissance pour créer la zone de départ. Peu importe la distance séparant les deux zones tant que le délai n'est pas dépassé. Si cela se produit, la première zone disparaît purement et simplement comme n'importe quelle zone parvenue au bout de sa durée. Dès que la zone de départ est créée, la durée des deux zones est repoussée jusqu'à la fin de la *seconde* heure de naissance du haut-rêvant, c'est-à-dire son heure de naissance + 12 heures. Au bout de cette nouvelle durée, les deux zones s'annihilent.

Quand le couple de zones est prêt à fonctionner, toute créature qui entre dans la zone de départ, ou tout objet qu'on y fait pénétrer, se retrouve instantanément dans la zone d'arrivée. Si la zone d'arrivée reste occupée par quoi que ce soit d'assez volumineux pour empêcher la re-matérialisation d'un personnage ou d'un objet téléporté, la téléportation cesse de fonctionner jusqu'à ce que la zone d'arrivée ait été suffisamment déblayée.

La *Permanence de zone* est un rituel qui permet de rendre l'effet d'une zone d'Oniros permanent, au lieu qu'il cesse à la fin de la prochaine heure de naissance du haut-rêvant. Un tel effet peut durer des siècles.



Les signes draconic

Pour la lecture de chaque signe, le haut-rêvant doit monter en TMR et découvrir par tâtonnements une case de résonance. Pour chaque signe, trois genres de case sont ici possibles. Cela fait, réussir INTELLECT/Draconic à la difficulté indiquée. En cas de réussite, on gagne le nombre de points de sorts indiqué, par exemple 30 points pour le canard. En cas d'échec, la signification se voile à jamais. Il n'y a donc qu'un seul essai par signe.

Chapitre 5.

Salamalek

Les Cyans

Physiquement, les Cyans sont les plus humains des humanoïdes. Leur seule différence est d'avoir la peau bleue. Leurs muqueuses (lèvres, langue) sont noires, leurs cheveux sont d'un noir bleuté et leurs yeux d'un bleu tendant sur le vert. Bien proportionnés, ils sont généralement beaux, une fois admise leur étrange pigmentation. Leur langage, très évolué, a des sonorités fluides et musicales, ils connaissent la langue du voyage tout en feignant de ne pas la comprendre.

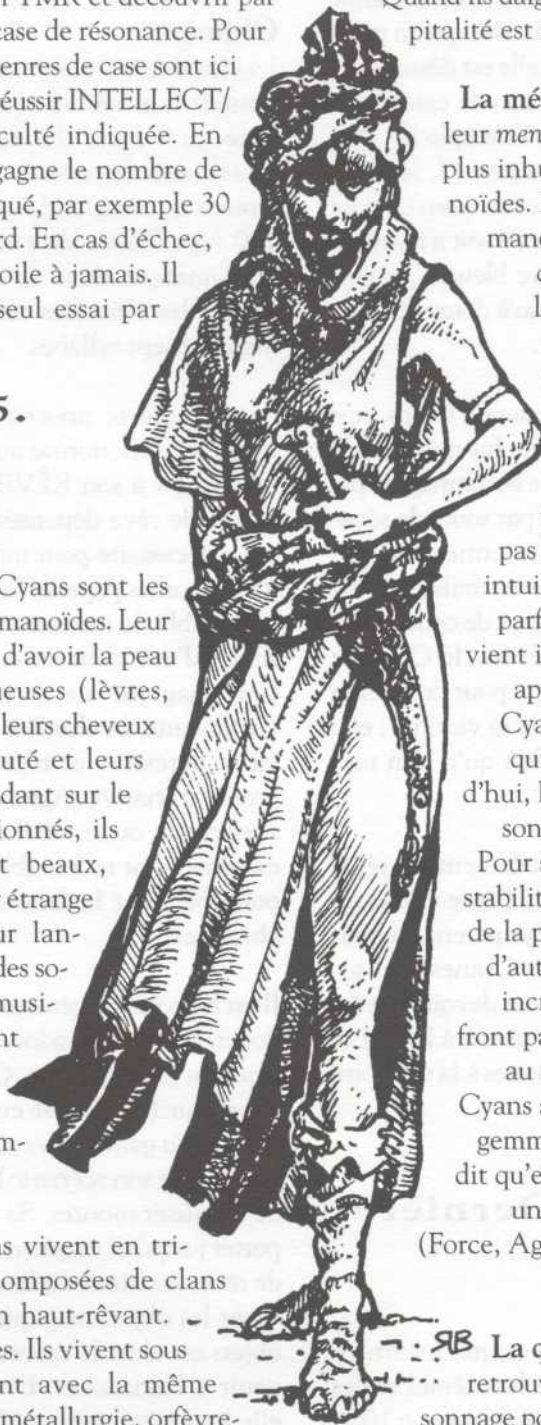
Mœurs. Les Cyans vivent en tribus, elles-mêmes composées de clans centrés autour d'un haut-rêvant. Ce sont des nomades. Ils vivent sous la tente, pratiquant avec la même adresse commerce, métallurgie, orfèvrerie, maroquinerie. Tous les clans d'une même tribu sont amis, mais les guerres entre tribus ne sont pas rares. Vis à vis des autres humanoïdes et principalement des Humains, qu'ils

appellent *hommes blêmes*, les Cyans affichent généralement le mépris le plus profond.

Quand ils daignent l'accorder, leur hospitalité est néanmoins réelle.

La mémoire bleue. C'est dans leur *mental* que les Cyans sont les plus inhumains de tous les humanoïdes. Ils ont la conscience permanente de n'être réellement qu'un rêve et sentent que leur être véritable se situe au-delà de leur état actuel, comme s'ils avaient une connaissance intuitive de tout leur archétype. De ce fait, ils ne redoutent absolument pas la mort. La connaissance intuitive de leur archétype est parfois si aiguë qu'elle en devient intolérable, c'est ce qu'on appelle la *mémoire bleue*. Le Cyan ne sait réellement plus qui il est : lui-même aujourd'hui, lui-même il y a vingt ans, son fils, son frère, son aïeul ? Pour s'en guérir et retrouver sa stabilité, il doit voler une partie de la personnalité de quelqu'un d'autre. Pour ce faire, il se fait incruster une gemme dans le front par le haut-rêvant du clan, au moyen d'un rituel que les Cyans sont seuls à connaître. La gemme se met alors à luire (on dit qu'elle est activée) et appelle une certaine caractéristique (Force, Agilité, Vue, etc.). La quête commence.

La quête. Dès que le Cyan se retrouve en présence d'un personnage possédant la caractéristique convoitée à un plus haut degré que lui, généralement un Humain, le Cyan en a automatiquement conscience et le fait savoir, retrouvant comme par hasard l'usage de la





langue du voyage : « Comme ta *vue* est perçante, homme blême ! » Puis il doit le tuer de sa propre main, c'est-à-dire avec une arme de mêlée, pas un projectile. Dès que sa proie expire, la gemme s'éteint (elle est désactivée) et le Cyan acquiert le niveau de caractéristique de sa victime. Si par exemple le Cyan avait 11 en VUE et sa victime 13, le Cyan a maintenant 13. Puis il se retrouve en paix avec lui-même jusqu'à ce qu'il soit à nouveau aiguillonné par la mémoire bleue. Certains vieux Cyans possèdent jusqu'à douze gemmes incrustées dans leur front.

Les quêtes peuvent demander du temps, et si le Cyan doit tuer sa victime lui-même, cela ne l'empêche pas de se faire accompagner par des membres de son clan, par souci de sécurité. Ces derniers n'interviennent jamais contre la victime elle-même, mais peuvent le faire contre les compagnons de celle-ci s'ils interfèrent quant à eux. Enfin, le Cyan en quête est aidé par sa gemme pour deviner la direction et la proximité de sa victime ; elle chauffe ou se refroidit selon qu'il s'en rapproche ou s'en éloigne.

Combat. Les Cyans, usuellement protégés de cuir souple, combattent à l'épée cyane, un cimenterre à l'acier bleuté, et parent au bouclier léger. Les femmes (les Cyanes) ont socialement les mêmes droits et devoirs que les hommes et tirent excellemment à l'arc. Les Cyanes sont également sujettes à la mémoire bleue et à la quête.

Chapitre 6. Dernière épreuve

Les entités de rêve

La entités de rêve sont des entités incarnées et appliquent exactement les mêmes règles que les entités de cauchemar (*Oniros*, p 100), l'unique différence étant qu'elles ne sont pas maléfiques, elles sont *neutres*. Dziga est une entité de rêve unique. Les chimères, par contre, forment l'équivalent d'une espèce :

il en existe plus d'une. Kastelladodokastel est une chimère parmi les autres.

Chimère

La chimère est une entité de rêve incarnée possédant le poitrail et la tête d'un lion, l'arrière-train d'une chèvre, une longue queue fourchue et des ailes de « dragon », généralement de très grande taille (poids apparent 700 kg). Douée de parole, elle s'exprime couramment dans la langue du voyage. Toutes les chimères ont un nom, usuellement de sept syllabes.

La chimère se nourrit de rêve et aucune magie ne fonctionne autour d'elle dans un rayon égal à son RÊVE x 100 m. Tous les points de rêve dépensés, à commencer par celui nécessaire pour monter dans les TMR sont absorbés par elle. En conséquence, il est impossible de monter en TMR dans le voisinage d'une chimère et aucun objet ni potion magique ne fonctionne non plus. Cependant, la chimère n'est pas foncièrement agressive et n'attaque jamais de sa propre initiative. Agressée, elle peut fuir en s'envolant, ou se rebiffer. Elle devient alors extrêmement redoutable ; et seuls des irresponsables ont la folie de s'attaquer à une chimère.

Il est bien plus ingénieux de tenter de l'amadouer. La chimère adore les histoires, la musique, la jonglerie, etc. Quand elle s'en sent d'humeur (ce qui est entièrement à la discrétion du gardien des rêves en fonction des ressorts de son scénario), elle peut accepter de se laisser monter. Sa taille lui permet de porter jusqu'à 6 cavaliers. Mais se nourrissant de rêve, la chimère adore par dessus tout dévorer les objets magiques. Lui offrir de tels objets est alors le moyen le plus sûr de parvenir à l'amadouer. D'autant que, comme elle les repère avec un flair infailible, il est impossible de les lui cacher.

Une fois montée, la chimère peut vous emporter à travers les airs jusqu'à un certain



lieu géographique qu'on lui indique, ou mieux encore, peut vous emporter dans un autre rêve !

Elle possède en effet le don de franchir les Limbes, comme si elle était un rêve autonome en elle-même. Il n'y a théoriquement aucun rêve qui lui soit inaccessible. Si les cavaliers souhaitent aller dans un rêve particulier qu'ils connaissent, ils peuvent le lui communiquer empathiquement. Toutefois, dans ce cas, ils n'ont aucun contrôle sur le lieu géographique d'atterrissage. Tout en étant dans le rêve souhaité, il peuvent atterrir à des centaines de kilomètres de l'endroit où ils voudraient aller. Un petit inconvénient au passage : traverser les Limbes est une épreuve si éprouvante pour le men-

tal, que chacun doit jouer un jet de résistance r-8 (points actuels de rêve à -8). En cas d'échec, le personnage reçoit une queue de Dragon. (Ce n'est pas le cas dans cette aventure, les Limbes n'étant pas traversées.)

Agressée, la chimère se défend par griffes et morsure, et peut également cracher un cône de flammes d'une longueur égale à son RÊVE, en mètres, et d'un diamètre final de 3 m (+dom + 5). Chaque round, la chimère a ainsi droit à deux attaques : une de griffe ou morsure, une de feu. Le cône de flammes peut être esquivé, mais ne peut être paré d'aucune manière. Enfin, ne pas oublier que pour lui causer réellement des pertes d'endurance, il faut réussir un jet de Rêve ajusté négativement à son niveau.



D'abord, tout n'est que brume dans la nuit – une nuit nimbée d'une clarté bleutée, comme si la lune luisait brillamment dans le ciel, quoiqu'en vérité on ne la voie pas. Puis, peu à peu, la brume s'estompe, s'effiloche en volutes transparentes, laissant mieux percevoir le ciel nocturne et lumineux. Elle s'estompe dans les hauteurs, mais reste compacte au niveau du sol, moutonnant à l'infini comme un grand champ de neige. Et c'est ainsi que se révèle enfin la source de clarté lumineuse : c'est un château. Un château magnifique, avec ses tourelles, ses ogives, ses balcons, ses clochetons et ses arcades, nés de ses fondations de brume et irradiant une lumière douce comme une veilleuse dans une chambre d'enfant. Tout est calme alentour, si calme et si tranquille que le château lui-même semble dormir sur son oreiller de nuages.



Prix : 115 FF TTC
ISBN 2-909934-34-9

Château dormant
une aventure pour ReVe de
DRAGON compatible avec Oniros

