

RÊVE de DRAGON

miroirs
des terres médianes

n°1

LE CIDRE DE NARHUIT

Une aventure médiévale onirique

ET SON POSTER



AU FIL DES AVENTURES,
AVEC LA NEF, SUIVEZ LE
COURS DU RÊVE DES DRAGONS!



Plus proche du joueur : le Journal du Stratège

100 % Jeux de Simulation
Historique pour les "Purs et Durs"

**Le Journal du
Stratège**

BIMESTRIEL/20 pages/14 F.



- Des Rubriques Régulières
 - o Hex-Echos
 - o A Propos
 - o Chroniques Tactiques
- Des Analyses de Jeux nouveaux et anciens
- Des Scénarios : Amirautes, SL, Cfy Havoc, G.S.

Demandez-le à votre détaillant ou par abonnement
82 F./1 an à HEXALOR, 20, rue P. Vautier, 55200 LÉROUVILLE

Sommaire

Règles optionnelles.....	p 4
Le Cidre de Narhuit	
Introduction.....	p 6
Le Pommier.....	p 8
Le Pays Dha-Pol.....	p 11
La Cité du Grand Pressoir.....	p 13
L'Auberge de la Grosse Grappe.....	p 22
Pressage et Sacre.....	p 27
Le Tombeau de Narhuit.....	p 30
Conclusion.....	p 33
Mises au point & errata.....	p 35

Rêve de Dragon n°1

publié par les Nouvelles Editions Fantastiques
78, rue de Bagnolet
75020 Paris

Directeur de la publication :

Marc Laperlier

Rédacteur en chef :

Denis Gerfaud

Secrétaire de rédaction :

Sylvie Rodriguez

Directrice commerciale de la publicité :

Laure Lizlow, 45.86.03.83.

Maquettiste :

Catherine Richemont

Dessinateurs :

Jean-Charles Rodriguez,

Bernard Verlhac,

Roger Ronsin.

Couverture et poster :

J.-C. Rodriguez et B. Verlhac.

Composition :

Graphéin.

Photogravure :

Coopazar.

Impression :

Les Imprimeries du Barrois.

Dépôt légal novembre 1985
© REVE DE DRAGON 1985

Chers Rêveurs

Bienvenue dans les Terres Médiannes du Rêve à travers ce premier numéro de **Rêve de Dragon**. **Rêve de Dragon**, en effet, ce n'est pas seulement les deux livrets de règles que vous connaissez déjà, c'est aussi une publication bimestrielle où vous trouverez régulièrement des scénarios, des aides au jeu, de nouvelles créatures, des nouveaux sorts, ainsi que de règles additionnelles et optionnelles.

Entendons-nous bien : il ne s'agit pas d'une nouvelle version du jeu. Il n'y aura pas d'une part le "jeu de base" et de l'autre un soi-disant "jeu avancé". La règle est unique et les deux livrets comprennent déjà tout ce qu'il faut pour jouer. Les **Miroirs des Terres Médiannes** ne veulent être rien d'autre qu'un effort constant pour enrichir votre voyage et la certitude de découvrir régulièrement de nouvelles aventures.

Ce premier numéro est largement consacré à un grand scénario : **Le Cidre de Narhuit**. Plus long et un peu plus compliqué que le scénario d'introduction, il requiert toute l'attention du Gardien des Rêves avant d'être mis en jeu. Les **Galettes d'Oyoulé** était un scénario très linéaire et directif : la tâche du Gardien des Rêves était aisée, il n'y avait qu'un seul chemin et les événements, voire la géographie, allaient d'eux-mêmes au devant des voyageurs. Ce n'est plus entièrement le cas avec **Le Cidre de Narhuit**, même si la structure demeure très simple. Arrivés en ville, les voyageurs seront libres et auront tout loisir de suivre le "mauvais chemin" s'ils n'ont pas le flair de découvrir le bon. Parallèlement, des événements doivent se produire et se produiront que les voyageurs soient prêts à y faire face, à y assister ou non. S'il n'y a théoriquement qu'une solution pour faire aboutir la quête, il n'y a pas qu'une solution pour vivre et terminer l'histoire. La ville est comme un "tout organique", avec ses légendes, ses événements, ses personnages. Toutes ses réactions ne sont pas prévues (et ne peuvent l'être) dans le scénario : elles dépendent trop du propre comportement des joueurs. En tant que Gardien des Rêves, soyez prêts à faire face à n'importe quelle situation engendrée par les joueurs et à mettre en jeu un rebondissement logique. Les commandes sont maintenant entre vos mains. Mais tout cela n'est possible que si vous connaissez votre **Cidre** sur le bout du doigt. Dans ce but, le scénario a été rédigé d'une façon très narrative pour vous faciliter la tâche en vous mettant d'emblée dans l'ambiance. Consacrez-y toute votre attention. Pour le bien-être de tous, ne soyez pas pressés !

Les Dragons ont parfois le hoquet dans leur sommeil, c'est connu. Des erreurs se sont fatalement glissées çà et là dans les règles. On en trouvera les errata à la fin de ce premier numéro. Par ailleurs, si des points vous semblaient encore obscurs, n'hésitez pas à écrire à :

REVE DE DRAGON
NOUVELLES EDITIONS FANTASTIQUES
78, rue de Bagnolet 75020 PARIS

d'autres éclaircissements seront publiés s'il y a lieu.

Enfin le plaisir des yeux, le grand plaisir du rêve, ne sera pas oublié. Les dessinateurs sont prêts à rivaliser de prouesses ; et vous trouverez au centre de chaque numéro un grand poster en couleur.

Alors...
Rêvez loin !

Denis Gerfaud

Extension de la Table de Résolution

-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30
1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
1	2	5	7	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50
5	10	21	31	42	52	63	73	84	94	105	115	126	136	147	157	168	178	189	199	210
5	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198	209	220
5	11	23	34	46	57	69	80	92	103	115	126	138	149	161	172	184	195	207	218	230
6	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216	228	240
6	12	25	37	50	62	75	87	100	112	125	137	150	162	175	187	200	212	225	237	250
6	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	143	156	169	182	195	208	221	234	247	260
6	13	27	40	54	67	81	94	108	121	135	148	162	175	189	202	216	229	243	256	270
7	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	154	168	182	196	210	224	238	252	266	280
7	14	29	43	58	72	87	101	116	130	145	159	174	188	203	217	232	246	261	275	290
7	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285	300

Réussites spéciales

%	Part.	Crit.
201-205	41	10
206-210	42	10
211-215	43	11
216-220	44	11
221-225	45	11
226-230	46	11
231-235	47	12
236-240	48	12
241-245	49	12
246-250	50	12
251-255	51	13
256-260	52	13
261-265	53	13
266-270	54	13
271-275	55	14
276-280	56	14
281-285	57	14
286-290	58	14
291-295	59	15
296-300	60	15

DISCRETION, SE CACHER, PICKPOCKET : REGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles présentent une façon légèrement différente de régler les actions telles que **Se cacher**, **Discretion** et, éventuellement, **Pickpocket**. Le Gardien des Rêves et les joueurs sont invités à les tester, puis, en connaissance de cause, à choisir ce qu'ils préfèrent : les règles optionnelles présentées ci-après ou les règles originales, chapitre L'ACTION. (Pages 21-22).

Au lieu d'être de difficultés libres, ces actions sont de **difficultés imposées**. Elles dépendent d'une part de la **perception** (Vue, Oûie, Odorat, Empathie) de l'opposant, et d'autre part des **conditions**. Le personnage n'a droit qu'à un seul essai, un seul jet. Puis, selon le résultat obtenu : **Réussite (de critique à normale)** : l'action entreprise réussit et l'opposant n'a droit à aucune "parade".

Echec normal : l'opposant peut tenter un jet de perception (Vue, Oûie, Empathie), ajusté **inversement** aux conditions. S'il réussit, l'action entreprise échoue : le voleur ou le dissimulateur est repéré. S'il échoue : l'action entreprise réussit quand même (le voleur n'a pas été très doué, mais l'autre était encore plus sourd ou aveugle).

Echec total : l'action entreprise échoue automatiquement.

Ajustements dus à la perception de la victime

Caractéristique (Vue, Oûie, Odorat, Empathie)	Ajustement au jet d'action
2	+6
3	+5
4	+4
5	+3
6	+2
7	+1
8	0
9	0
10	0
11	-1
12	-3
13	-5
14	-7
15	-8
16	-9
17	-10
18	-11
19	-12
20	-13

Ajustements dus aux conditions

Opposant très vigilant, sur ses gardes	-3
Opposant normalement vigilant	0
Opposant insouciant	+3
Opposant endormi	+4

Enfin, le jet d'action est également ajusté par les conditions extérieures : type de lumière, environnement, bruit alentour, etc... Le nombre de situations possibles étant virtuellement infini, le Gardien des Rêves doit **Juger** la situation, à chaque fois, l'évaluer en termes de difficulté, et se reporter à la Table des Difficultés (sur l'écran), reproduite ci-dessous :

Niveau
de difficulté
(= ajustement)

-10
-9
-8
-7
-6
-5
-4
-3
-2
-1
0
+1
+2
+3
+4
+5 & +

Action
entreprise

chimérique
presque insurmontable
extrêmement difficile
très difficile
difficile
problématique
laborieuse
très malaisée
malaisée
assez malaisée
moyenne
assez facile
facile
très facile
élémentaire
routine

Tous les ajustements ci-dessus sont **cumulatifs**.

Pour **Discretion** et **Se cacher**, on prendra les caractéristiques **Vue** et **Ouïe**, éventuellement **Odorat** de la "victime" (ou **Perception** s'il s'agit d'un animal). On ne prendra naturellement que la caractéristique qui s'applique à la situation. Si plusieurs s'appliquent, on prendra la meilleure.

Pour **Pickpocket**, on prendra **Empathie**.

Exemple : Artighel tente de suivre discrètement l'homme qui vient de sortir de la taverne. Dehors, il fait jour et les rues sont populeuses. L'homme se retourne fréquemment : il est sur ses gardes. Les rues étant bruyantes, **Ouïe** n'a pas d'importance ; à cause de la foule, suivre l'homme est pour Artighel assez facile ; difficulté +1. L'homme a 13 en **Vue**.

L'ajustement du jet **Dérobée/Discretion** d'Artighel sera donc :
(-5) 13 en **Vue** + (-3) homme sur ses gardes + (+1) assez facile

= -7

Artighel a 14 en **Dérobée** et +3 niveaux en **Discretion**. Ses chances sont de 42 %. S'il réussit, l'homme ne le repère pas. S'il échoue, l'homme peut tenter un jet de **Vue** en inversant les ajustements de conditions : (+3) sur ses gardes + (-1) assez facile pour Artighel

= +2.

13 à +2 donne 78 %. Si l'homme échoue à son tour, il ne repère pas Artighel qui réussit donc finalement quand même.

Maintenant, supposons qu'Artighel soit repéré et que l'homme tente de le semer : on en revient à un "match" **Survie en Cité** contre **Survie en Cité** avec des difficultés libres parables à chaque fois, selon les règles normales.

Autre exemple : Artighel tente de soulager un bourgeois de sa bourse. Nous sommes dans une taverne avec beaucoup de va-et-vient : difficulté moyenne (0) ; mais le bourgeois est aux trois quarts ivre : opposant insouciant (+3) ; il a d'autre part 11 en **Empathie** : (-1).

(0) + (+3) + (-1) = +2

Artighel a 14 en **Dextérité** et +3 niveaux en **Pickpocket**. 14 à +5 donne 105 %. Enfin une victime facile pour le pauvre Artighel !... Toutefois, si Artighel obtenait 00 sur le d100, ce serait un échec automatique [Echec Total] et le bourgeois le prendrait la main dans le sac en se mettant à beugler à la garde...



LE CIDRE DE NARHUIT

une aventure médiévale onirique

pour
REVE DE DRAGON
par Denis Gerfaud



e Premier Age fut appelé l'Age des Dragons. Ce fut le commencement des temps, le commencement des Rêves. Durant cette période plus légendaire, plus mystique que réellement historique, les Dragons aimaient à se rêver eux-mêmes, présents dans le Rêve. Ils se rêvaient vivant dans des palais fabuleux, avec une race spécialement rêvée pour leur servir d'esclaves : les Humains. Mais, dans leur puissance de rêve infinie, ils ne pouvaient se contenter de si peu. Ils rêvaient toutes les plantes et tous les animaux ; et c'était encore trop peu. Ils rêvèrent alors deux autres races humaines qu'ils se plurent à imaginer aussi disproportionnées que possible : les Gnomes et les Ogres. Les premiers vécurent dans les montagnes, arrachant aux cavernes le secret du métal ; les seconds hantèrent les forêts, vivant de chasse et de cueillette. Ces deux races étaient libres et en grande amitié mutuelle.

Le Premier Age dura une éternité. Il dura jusqu'à ce que les Gnomes découvrent les premières gemmes, pierres de rêve par excellence, pierres d'essence magique. Cette découverte s'accompagna de celle des premiers enchantements ; et ainsi naquit la Magie. Créateurs de leurs rêves, les Dragons n'en étaient plus les maîtres. Pour se débarrasser d'un tel cauchemar, ils se réveillèrent en masse. Le monde connu des cataclysmes gigantesques, les neuf

dièmes des créatures moururent. Et ainsi se termina le Premier Age.

Le Second Age fut appelé l'Age des Magiciens. Durant cette période, les Ogres s'enfoncèrent au cœur des forêts immenses et les Gnomes descendirent profondément sous les montagnes. Les Humains, libérés, se crurent les maîtres du monde. Les secrets de la magie étant passés entre leurs mains, ils en usèrent et en abusèrent. De vastes cités se construisirent, des royaumes se constituèrent, des routes, des ponts : tous les signes d'une civilisation florissante. Mais les Humains ne vivaient pas en grande amitié mutuelle. Non contents de s'entretenir en d'interminables guerres, ils cherchèrent individuellement à obtenir la suprématie et le pouvoir au moyen de la magie. Il faut noter que l'étendue de leurs pouvoirs magiques était énorme, sans commune mesure avec ce qu'il en reste aujourd'hui, même chez les plus doués des Haut-Réants actuels. On dit que vers la fin du Second Age, un Humain sur dix était magicien. L'abus d'une magie trop puissante et pas toujours bien maîtrisée eut pour conséquence de déchirer la trame du Rêve. Les autres Rêves rêvés par les Dragons commencèrent à se mêler à celui-ci ; des créatures inconnues envahirent le monde à travers les déchirures, cependant que des portions entières du Rêve disparaissaient on ne sait trop comment, aspirées vers ailleurs et peut-être vers nulle part... Les Dragons ne comprirent plus rien à leur rêve devenu chaos ; et pour se libérer du cauchemar, ils se réveillèrent une fois encore.

Nous sommes maintenant au début du Troisième Age. Le monde a été bouleversé, les civilisations se sont écroulées, peu de gens ont survécu ; et des hordes de créatures inconnues ont déferlé par les déchirures. Les Dragons se sont à nouveau assoupis, mais le Rêve est loin d'être cicatrisé : les déchirures persistent. Mille ans se sont écoulés et le Troisième Age n'en est encore qu'à ses balbutiements. Que sera-t-il ? Comment l'appellera-t-on ? Seul l'avenir pourra évidemment le dire. Le monde est redevenu immense et inconnu. Entre les quelques îlots de civilisation qui vivent plus ou moins en autarcie, s'étendent des immensités de ruines et de mystère. Le monde est à redécouvrir.

LES VOYAGEURS

Quand on ignore ce qui se trouve au-delà de la colline voisine, peut-être une monstruosité de cauchemar attendant patiemment son heure ; quand on ignore où même ce sentier que nul n'emprunte plus (de mémoire d'homme) depuis toujours, peut-être vers une déchirure, un « nuage mauve » à peine visible, qui vous fera basculer à jamais dans un monde inconnu et différent, on a tendance à rester chez soi...

Il existe néanmoins une coutume, largement suivie par tous ces gens sédentaires : tenter le voyage au moins une fois dans sa vie. Le voyage, cela signifie simplement « aller dans un lieu où l'on n'est encore jamais allé ». Pour cer-

tains, le **voyage** se résume à aller jusqu'au village situé au-delà du village voisin, et puis revenir bien vite, chargés de souvenirs qu'embelliront au fil des ans les soirées d'hiver passées à discuter près du feu. Pour d'autres, plus ambitieux, c'est aller jusqu'à la prochaine cité. Et pour certains autres, c'est partir et continuer... Le **voyage** n'est pas une mince affaire : plus on va loin et plus c'est dangereux, moins on a de chances de revenir. Comment savoir d'avance sur quoi on va tomber dans ce monde déchiré où tout est virtuellement possible ? Mais le monde est, par ailleurs, si vaste, à la fois si jeune et si vieux, mille légendes ont de si profondes résonances, qu'il est difficile de ne pas répondre à l'appel du **voyage**. Et puis c'est la coutume ; cela fait partie des mœurs. La fièvre du **voyage**, le désir forcené de partir, vous prend généralement vers l'âge de 20 ans.

LES MAGIENS

Autant de régions, autant de coutumes et de lois souvent très différentes. Mais, de même que le **voyage** est une tradition unanime, la défiance envers les haut-révants [les magiciens] est partagée un peu partout. On se « souvient », en effet, que le monde, auparavant, n'était pas comme maintenant. Dans le temps, avant les magiciens, la vie était plus facile, les cités plus belles et plus grandes, il y avait des routes pour faciliter le commerce ; et il n'y avait pas les Groins ni toutes ces créatures de cauchemar... Or tout cela s'est écroulé à

cause de qui ? A cause des magiciens. C'est eux qui ont tout changé, tout saboté, à force de vouloir être plus forts que les Dragons ! Ainsi parle la « sagesse populaire ». Et de fait, en de nombreux endroits, les magiciens sont très mal vus. Dans certaines cités, même, quiconque est simplement soupçonné (dénoncé) de pratiquer le crime de haut-rêve est immédiatement mis à mort. Cela n'empêche pas qu'il y ait toujours des magiciens, mais en général, il ne s'en vantent pas.

LES PERSONNAGES DES JOUEURS

Ce scénario peut être joué par des personnages nouvellement créés ou ayant déjà participé à une ou deux autres aventures, par exemple **Les Galettes d'Oyoulé** proposé avec les règles du jeu. Le nombre des créatures rencontrées et les difficultés à surmonter sont prévus pour un groupe de 4 ou 5 personnages. Si les joueurs sont moins nombreux, ou au contraire davantage, le Gardien des Rêves devra ajuster le scénario en conséquence. Il est bon que parmi eux se trouve au moins un magicien et un combattant. Bien entendu, les personnages des joueurs sont fondamentalement des **Voyageurs**. Ils sont maintenant loin de leur région d'origine. Peut-être même ne sont-ils déjà plus exactement dans le même rêve. Ils se connaissent tous mutuellement : voilà déjà, au minimum, plusieurs semaines qu'ils voyagent ensemble.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

Ce scénario propose une quête. Il s'agit d'une quête **personnelle**, bien qu'elle ait la même forme pour tous. Confrontés à une ancienne ruine, datant peut-être du Premier Age (71), les personnages vont tous faire un rêve identique. Ils se réveront, richement vêtus, à la cour d'un quelconque prince, buvant d'un cidre au goût exquis. Le réveil leur laissera une impression étrange et pénétrante : la certitude que ce rêve, trop bref, était un souvenir d'une « incarnation » précédente. Mais quelle « incarnation » ? Qui étaient-ils ? L'impression laissée par le rêve restera aussi obsédante que frustrante. Mais les personnages auront tous la certitude que s'ils pouvaient maintenant, **réellement**, boire de ce cidre, le goût retrouverait leur libérerait une foule de souvenirs de cette vie antérieure. En termes de jeu, boire réellement du cidre en question sera l'équivalent d'un stress massif. Et les personnages auront 100 points d'expérience à répartir dans les compétences de leur choix, dans les limites de l'archétype, naturellement, et à la condition également de ne pas augmenter une compétence supérieure à zéro de plus de 3 niveaux. Les personnages vont donc être en quête d'un certain cidre, ou plus exactement, de son **goût**. La suite de leur voyage doit les mener à la **Cité du Grand Pressoir** où, avec un minimum d'astuce, ils pourront découvrir le cidre et en boire. Tout cela ne sera pas sans périls. Mais la récompense, bien que purement intime, en vaut la peine.

LE POMMIER



est l'automne, le mois de la Lyre. Les personnages voyagent en direction du Nord. Ils n'ont pas de but précis, sinon qu'ils leur tarde de décou-

vrir un lieu habité car leurs provisions de route commencent à diminuer. Quelles que soient, éventuellement, leurs aventures précédentes, ils n'ont plus, au début de cette histoire, que 10 points de sustentation par personne. Depuis plusieurs jours maintenant, ils avancent dans une vaste plaine aux ondulations douces, sans autre végétation que de l'herbe, des graminées sauvages desséchées par le soleil de l'été. **Pas d'arbres.** Un jet d'**Intellect/Survie en Plaines** à -1 peut pourtant suggérer que la terre est fertile et que des paysans pourraient la cultiver avec profit. Pourquoi est-elle si déserte, c'est un mystère.

Sur la gauche, orientée Sud-Ouest Nord-Est, on aperçoit une ligne de collines escarpées. Les voyageurs en sont encore à une demi-journée de marche, mais ils peuvent déjà deviner que ces collines sont encore plus désolées que la plaine, arides et stériles.

C'est vers midi, à l'heure de la Couronne, que commence véritablement l'histoire. Alors que les voyageurs marchent toujours vers le Nord, les collines à leur gauche étant maintenant à une dizaine de kilomètres, faire tirer à chacun un jet de **Vue/Survie en Plaines** à -4. Si tout le monde échoue, refaire tirer le jet un peu plus tard à -3, puis éventuellement à -2, etc. Jusqu'à ce qu'un jet réussisse ou que la difficulté dépasse +1. Auquel cas tout le monde pourra voir ce qu'il y a à voir (mais sans possibilité de gagner de l'expérience par une réussite particulière). Ce qui attire l'attention des voyageurs, c'est une forme oblongue dans le lointain : une forme qui pourrait fort bien être un arbre, un arbre immense pour être visible de si loin !

Il y a effectivement un arbre 10 km plus au Nord (une heure de marche plus tard). C'est un arbre géant, d'une centaine de mètres de haut. A la base, son tronc fait 13 mètres de diamètre : les premières branches sont à 35 mètres de haut. L'arbre se dresse au centre d'une butte, une espèce de terre surélevée de 80 mètres de diamètre et d'environ 7 mètres de hauteur ; on y accède par une pente douce, nivelée par les

âges et les intempéries. Sur toute la circonférence du tertre, des pierrailles sont visibles. Quiconque maîtrise la compétence **Maçonnerie** se rend compte que ces pierres sont les restes d'un édifice maintenant en entrelacs (sinon le jet, sur **Vue**, est à -2). L'arbre est noir et sec : pas besoin de jet de **Botanique** pour comprendre qu'il est mort. L'entrelacs de ses branches, qui forment une masse à peu près sphérique d'une centaine de mètres de diamètre, est envahi par le gui. A terre, parmi les ruines, se trouvent également de nombreux branchages morts.

Un jet d'**Intellect/Botanique** à zéro peut permettre d'identifier l'arbre comme étant un **POMMIER NAIN** (!). Forts de cette conclusion, les voyageurs peuvent soit supposer que ce pommier nain de 100 mètres de haut est très, très vieux, soit qu'il s'agit d'une espèce disparue de pommier nain. Dans tous les cas, les botanistes avertis insisteront sur le « nain » en dépit de leur propre étonnement.

Un second jet d'**Intellect/Botanique** à -4, cette fois, peut faire remonter la mort du pommier nain à 5 ou 6 siècles. A ce stade, les joueurs peuvent demander à tirer un jet de **Légendes** pour en savoir plus. Si c'est le cas, leur répondre qu'il n'est dans leur mémoire aucune légende ayant trait à un pommier nain géant.

LES RUINES

Les voyageurs examineront probablement les ruines. S'ils maîtrisent la compétence **Lire & Ecrire**, ils peuvent se rendre compte que des traces, gravées sur certaines pierres, ressemblent à de l'écriture (sinon le jet, sur **Vue**, est à -2). Parallèlement, un jet d'**Intellect/Maçonnerie** à -3 peut permettre de faire remonter ces ruines à plusieurs milliers d'années, peut-être même jusqu'au Premier Âge !

En ce qui concerne les symboles gravés, seuls les magiciens seront capables de les lire : c'est, en effet, du **Draconic**. (C'est la raison pour laquelle il est très souhaitable qu'il y ait un magicien parmi les voyageurs.)

Les magiciens peuvent se rendre compte assez vite que le même ensemble de symboles est répété sur plusieurs pierres. Ils n'auront aucune difficulté à en trouver une qui soit entièrement lisible. Le texte peut être lu selon n'importe laquelle des quatre Voies. La difficulté du texte est de -1. (Le temps de lecture sera donc : **ET INT** du lecteur

x1 heure ; et au bout de ce temps, il faudra jouer pour avoir compris : **Intellect/Draconic** à -1. Si le jet échoue, retenter le jet à -2 au bout du même laps de temps, etc.).

Etant donné l'universalité de la Langue des Dragons, un texte en Draconic peut avoir de nombreuses significations simultanées. C'est le cas de ce texte. Une première approche de traduction donnera :

*Plus le Cidre est bon
pour l'Homme*

*Moins il est bon
pour la Pomme*

Une seconde approche donnera, simultanément, ceci :

*Mais plus il est bon
pour l'Homme*

*Et plus c'est grâce
à ma Pomme*



Enfin, l'ensemble a également la signification suivante, une signification globale qui inclut les deux premières et se pose, parallèlement, comme une sorte de signature :

Narhuittlallashishtom

Une légende

Les voyageurs peuvent s'interroger sur la signification de ces vers. Quiconque maîtrise la compétence **Légendes** se souvient d'avoir déjà entendu parler de Narhuittlallashishtom. Les autres doivent pour cela réussir un jet d'**Intellect/Légendes** à -4.

On se souviendra d'une vieille légende que les conteurs font remonter au mythique Premier Âge, celui des Dragons.

« Il était un pays où poussaient des pommiers superbes, un admirable verger. Les hommes en récoltaient les pommes, qu'ils pressaient dans des pressoirs. Puis le jus était mis à fermenter dans des barriques, et cela donnait un très bon cidre. Un très bon cidre, **sans plus**. Mais, de fait, le verger appartenait à un Dragon. Un Dragon très très gentil, qui n'incendiait presque jamais les villages comme les autres Dragons. Il s'appelait Narhuittlallashishtom (un nom typique de Dragon). Quand le cidre était fermenté, les villageois venaient, en grande procession, en présenter les bar-

riques à Narhuittlallashishtom. Et celui-ci [il était tellement gentil !] acceptait de cracher dans les barriques, comme ça, gratuitement, pour faire plaisir. Oui, vous avez bien entendu : il crachait dans chaque barrique ! Et alors... de très bon cidre **sans plus**, la liqueur devenait nectar. Un nectar digne de la table des Dragons, des Rois et des Princes ! Et les villageois pouvaient remporter tout le cidre pour le vendre et devenir riches [ce qu'ils faisaient]. Narhuittlallashishtom n'en gardait même pas une goutte pour lui. Il paraît qu'il n'aimait pas boire le cidre où il avait craché... Mais c'est une partie de la légende qui est douteuse. Narhuittlallashishtom était gentil, c'est tout ! »

La nuit

Le temps d'inspecter les ruines, de déchiffrer les symboles gravés, de se raconter la légende, il fera probablement nuit. Les voyageurs passeront certainement la nuit dans le voisinage de l'arbre.

Avant qu'il ne fasse entièrement sombre, l'un d'eux peut vouloir y grimper pour avoir un meilleur point de vue de la plaine. On peut tout aussi bien vouloir n'y grimper que le lendemain. Dans tous les cas, commencer par faire jouer un jet de **Vue/Escalade** à -2 (un seul essai). Une réussite permet d'évaluer la difficulté : pour les premiers 35 mètres de tronc sans branche, 4 jets consécutifs (1 tous les 9 mètres) d'**Agilité/Escalade** à -5 (plusieurs essais possibles en accroissant chaque fois la difficulté). Une fois parvenu aux branches, un jet tous les 15 mètres d'**Agilité/Escalade** à -1. Forts de cette évaluation, les voyageurs peuvent renoncer à entreprendre une escalade aussi périlleuse. Sinon, qu'ils la tentent sans savoir d'avance le nombre de jets de dés à tirer ni à quelles difficultés.

Une fois parvenu à 80 mètres de haut, là où les branches s'éclaircissent, le grimpeur devra jouer un jet de **Vue/Survie en Plaines** à -1. Une réussite lui fera distinguer comme un filet de fumée à une journée de marche plus au Nord. Un signe évident de civilisation.

Qu'ils dorment sous l'arbre, qu'ils s'en éloignent, ou continuent vers le Nord, la fin de l'heure du Serpent sera mouvementée. Quiconque sera éveillé dans le noir, ou près d'un feu, pourra tenter un jet de **Vue/Zoologie** à -2 en apercevant vaguement des formes volantes, sombres, se diriger vers le groupe. Si le jet réussit, il peut donner vivement l'alerte : des vampires !

Ces chauves-souris géantes vivent le jour dans des cavernes situées dans les collines plus à l'Ouest. La nuit, elles hantent la plaine à la recherche du rare gibier qui s'y trouve.

Cinq vampires vont attaquer les voyageurs. Ils ont tous les mêmes caractéristiques :



VAMPIRES

TAILLE	4	PERCEPTION	12	VIE	6
CONSTITUTION	7	VOLONTE	4	ENDURANCE	14
FORCE	5	REVE	11	VITESSE en vol	-25/-
				Protection	-2
MORSURE	11 niv +2	init 7	+ dom -1		
ESQUIVE	11 niv +3				

Cette rencontre apportera à chacun 6 points de stress. Si un vampire, ayant réussi une attaque particulière, reste accroché à sa victime, cette dernière recevra 12 points au lieu de 6.

Un rêve très particulier

Le reste de la nuit sera calme ; et les personnages dormiront probablement. Dans tous les cas, dès que les voyageurs dormiront au moins 1 heure, ils feront tous un certain rêve, le même. (Ce rêve est automatique, sans jet de dés.) Il est déclenché par le souvenir de la légende de Narhuitlaxhlistom. Dans son rêve, chaque voyageur se verra dans un palais luxueux, apparemment à la cour d'un prince. De nombreux courtisans sont là, de nobles dames également ; tout le monde est richement vêtu, et il en est même pour le voyageur, dans son rêve. On est en pleines réjouissances. Le voyageur a une coupe à la main, une coupe contenant une liqueur exquise. Dans son rêve, le voyageur sait que cette boisson est nommée **CIDRE DE NARHUIT**. Il en boit... C'est délectable... Et c'est sur cette sensation gustative qu'il se réveille.

Cette séquence de rêve est très brève et, en soi, banale. Elle laissera pourtant au rêveur une impression pénétrante : la certitude qu'il s'agit d'un "souvenir" d'une vie antérieure. Pénétrante et frustrante en même temps. Le rêveur à l'impression qu'il était sur le point de se rappeler beaucoup plus de choses... quand il s'est réveillé, avec encore l'impression du goût du cidre sur ses lèvres.

Lors, une certitude **intime** va s'imposer à chacun : « Si je pouvais, maintenant, boire réellement de ce cidre, en retrouver véritablement le goût, je suis sûr que cela libérerait une foule de souvenirs de cette vie antérieure... ».

En termes de jeu, boire de ce cidre, le "Cidre de Narhuit", sera l'équivalent d'un **stress** massif. Il suffira d'en boire une gorgée. Ensuite, dès que le personnage dormira dans les heures qui suivront, il pourra retrouver, dans un rêve qu'il fera alors, les fameux souvenirs recherchés. Cela fonctionnera à peu près de la même façon que le stress permet de se souvenir de l'archétype. Mais des règles spéciales seront appliquées dans ce cas :

— Il faut que le jet de rêve consécutif à l'absorption du cidre obtienne une **réussite critique** et uniquement. Toute réussite non critique sera considérée comme un **échec normal**. Les autres résultats ne sont pas applicables.

— Si la réussite critique est obtenue, 100 points d'expérience seront aussitôt disponibles. Si la réussite n'est pas cri-

tique, 20 points seulement seront gagnés.

— Ces points pourront être répartis selon les mêmes règles que les points de stress normaux transformés en expérience. C'est-à-dire uniquement dans des compétences qui soient présentement inférieures à celles de l'archétype ; aucun point en Draconic si le personnage n'est pas actuellement magicien ; et, en l'occurrence, sous condition de ne pas augmenter de plus de 2 niveaux une compétence actuellement **supérieure** à zéro.

La réussite critique

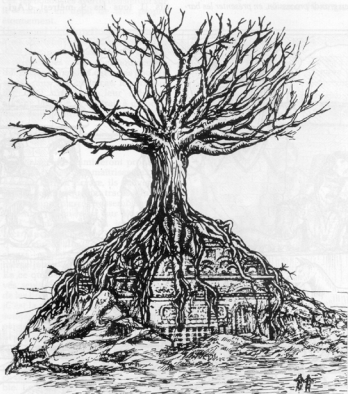
L'impression laissée par le rêve est telle que les personnages ont actuellement, au réveil, 135 % de chances de faire d'emblée une réussite critique à leur prochain jet de rêve s'ils buvaient du cidre **maintenant** (2 700 % de chan-

ces de faire une réussite normale). Chaque jour, au début de l'heure du Vaisseau, ces chances de faire une **critique** vont baisser de 05 %. Avec le temps, en effet, l'impression laissée par le rêve va s'estomper. La quête est donc urgente. Si les personnages ne boivent le cidre recherché que dans un mois ou deux, cela ne leur apportera rien : après temps, le stress du premier rêve se sera complètement dissipé.

En termes de jeu, tant que les chances de faire automatiquement une **critique** seront égales ou supérieures à 100 %, cette réussite critique sera effectivement **automatique** [= sans jet de dés]. Si les chances descendent en-dessous de 100 % (95 ou moins), il faudra jeter les dés, et un échec n'apportera que 20 points d'expérience.

Les chances étant au départ de 135 % et diminuant chaque jour de 05 %, les voyageurs ont 7 jours de certitude pour accomplir leur quête. Au-delà, les résultats deviennent aléatoires.

Note : Ces chances évaluées à 135 % sont les mêmes pour tous, quels que soient les caractéristiques et les points actuels de rêve de chacun.



LE PAYS DHA-POL



n continuant vers le Nord, les voyageurs se rapprocheront des collines orientées Sud-Ouest Nord-Est, à leur gauche. Peu à peu,

ces collines deviennent moins arides, 30 kilomètres au Nord du pommier nain, elles commencent à être couvertes d'arbres, bientôt de véritables bois. Les habitants du pays Dha-Pol les nomment les Collines de l'Oubli car on n'a plus jamais eu aucune nouvelle des voyageurs qui s'y sont aventurés.

60 kilomètres au Nord du pommier, la plaine cesse elle-même, pour être remplacée par des côtes : le pays Dha-Pol. Ces côtes sont cultivés. Il y pousse le seigle, le jute, et la principale richesse de la région : LA VIGNE.

Les voyageurs aboutiront probablement au village de Tilm. Si les voyageurs aboutissent à un autre village, le Gardien des Rêves peut utiliser le même plan ou en improviser un autre en s'inspirant de celui-ci. Il en va de même pour tous les autres villages ultérieurement rencontrés. Ces villages n'ont en soi que peu d'importance : ce sont tout juste des hameaux peuplés de paysans misérables. La réaction des paysans sera partout la même. Ce qui est valable pour Tilm l'est donc pour tous les autres villages.

Cidre, pommes et pommiers

Détail essentiel : ni au village de Tilm, ni dans les autres, personne n'a jamais entendu parler ni de cidre, ni de pommes, ni de pommiers. Si on leur explique, que les paysans admettent que la "pomme" est peut-être un fruit "qui existe", mais pour eux ce fruit apparaîtra comme quelque chose de complètement exotique, et donc inconnu. Toutes les références au pressoir s'appliquent naturellement au pressoir à raisin, la VIGNE étant la grande richesse du pays Dha-Pol.

Le village de Tilm

Le village est bâti dans un vallon entre les côtes. Dès que les voyageurs apparaîtront sur le coteau qui surplombe le village, ils seront aperçus par un berger entouré de 5 ou 6 moutons. Dès qu'il les verra, le berger s'enfuira en courant, en proie à une panique manifeste, et disparaîtra (vers le village en contrebas) sans même prendre la peine de rassembler son troupeau. Au hameau, les voyageurs découvriront

toutes les portes fermées, les volets hâtivement fermés et barrés.

Tous les bâtiments, hangars, bergeries, habitations, n'ont qu'un rez-de-chaussée. Les murs sont en rondins et en torchis, les toits en chaume. Les portes sont en bois, sans serrures, fermées par une barre intérieure. Les fenêtres, pour les maisons qui en sont pourvues, n'ont pas de vitres ; ce ne sont que des ouvertures, obturables par un volet de bois.

Si les voyageurs veulent entrer en communication avec les paysans, à moins qu'ils n'usent d'emblée de la force, il leur faudra parlementer à travers des portes closes.

De toute évidence, les paysans ont peur. A travers une porte, l'un d'eux dira : « Vous êtes déjà venus cet été. Nous vous avons tout donné. Nous avons été pressés. Nous n'avons plus rien... ».

Si les voyageurs protestent, un leur demandera : « Vous n'êtes pas de la CITE DU GRAND PRESSEUR ? »

Si les voyageurs répondent qu'ils en sont, ils n'obtiendront de la part des paysans que crainte, réticence et hostilité. S'ils disent qu'ils ignorent quelle est cette cité, il leur faudra convaincre les paysans terrorisés. Un jet d'Eloquence/Discours est obligatoire. Le niveau de difficulté en est libre, selon la règle usuelle ; et les paysans auront droit à un jet de "parade". Ils n'ont que 10 en Volonté (pour "parer"), mais un bonus de +6 (+6 niveaux) dû à leur terreur et à leur ignorance.

Si les paysans sont finalement convaincus que les voyageurs ne leur veulent aucun mal, ils ouvriront leurs portes. Ils offriront même l'hospitalité qu'ils peuvent : principalement le coucher. En ce qui concerne les vivres, ils sont dans un état de pauvreté misérable. Ils ont récemment été "pressés" et ne possèdent quasiment rien eux-mêmes.

Renseignements fournis par les paysans

Les paysans se borneront à fournir les renseignements suivants, non pas qu'ils mentent ou cachent quelque chose, mais ils n'en savent pas davantage. Ce ne sont que de pauvres hères, ignares et craintifs.

— Ils sont le village le plus à l'Ouest du pays Dha-Pol. Au-delà commencent les Collines de l'Oubli d'où l'on ne revient pas...

— A l'Est s'étend le pays Dha-Pol, un pays de côtes et de vignobles. Le pays est limité au Nord et au Sud par deux rivières coulant d'Est en Ouest et

se mêlant dans les Marais Jaunes : l'Abai et le Juh.

— Il y a des créatures de cauchemar dans les Marais Jaunes : personne n'y va.

— Au Nord, au-delà de l'Abai, il y a des collines désertiques peuplées de Groins. Périodiquement, les Groins déferlent en hordes. Ils sont combattus par les soldats du Grand Pressoir et généralement repoussés. C'est en échange de cette protection que ceux du Grand Pressoir ont le droit de presser les paysans.

— On ne sait pas pourquoi le pays s'appelle le pays Dha-Pol. Il fait environ 100 kilomètres d'Ouest en Est, sur 40 kilomètres du Nord au Sud.

— La Cité du Grand Pressoir se trouve à environ 60 kilomètres à l'est de Tilm. La route y mène. Personne d'actuellement vivant au village n'y est jamais allé. Ils ne la connaissent que par ouï-dire. C'est une énorme cité entourée de hauts murs de pierre, avec des tours de pierre et des maisons couvertes d'ardoises. Les habitants y sont riches, vêtus de velours, de satin, et couverts de perles, de gemmes et de bijoux d'or et d'argent. C'est là que se trouve le Grand Pressoir. Tout le raisin du pays doit y être porté pour y être pressé et transformé en vin. Les paysans ont droit à un dixième de la récolte. Ce dixième leur est payé en pièces de bronze.

— La cité est gouvernée par un homme qui s'appelle le GRAND NEVEU. On ne sait pas le grand neveu de qui, ni pourquoi.



— "Être pressé", c'est quand les soldats du Grand Pressoir viennent récupérer les pièces de bronze payées en échange du dixième de la récolte.
— "Pomme" ?... "Cidre" ?... QU'EST-CE QUE C'EST ???

Si les voyageurs mettent vraiment les paysans en confiance, s'ils les aident en partageant, par exemple, leurs propres provisions avec eux, ils pourront obtenir rapidement un renseignement **capital** de la part du paysan qui semble le

plus vieux. Il dira (si l'on insiste) :
— Si celui qui gouverne la Cité du Grand Pressoir s'appelle le Grand Neveu, c'est parce qu'il est grand-neveu du fondateur de la Cité... Et le fondateur s'appelait Narhuit... Ou il devait s'appeler Narhuit... On peut le supposer... Le père de mon père le supposait... Parce que mon père disait que son père lui disait que le père de son père (son père le lui disait), quand il parlait du Grand Neveu, il disait LE GRAND NEVEU DE NARHUIT... Et son père aussi le disait. Mais moi, je ne l'ai jamais dit à mon fils, parce que, de toute façon, il ne m'écoute jamais...
Quant à la vaste plaine au Sud du village, si les voyageurs en parlent, les paysans auront l'air encore plus terrorisés. Ils ignorent tout, naturellement, du pommier nain géant et des ruines. Ils disent : « Cette plaine est un endroit maudit, pleine de monstruosité volantes et buveuses de sang... ».

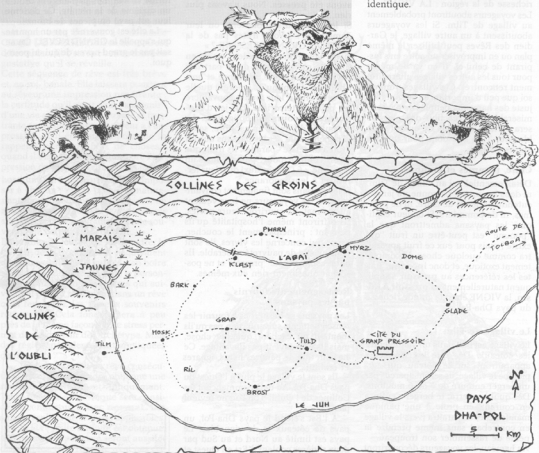
Caractéristiques d'un "paysan type"

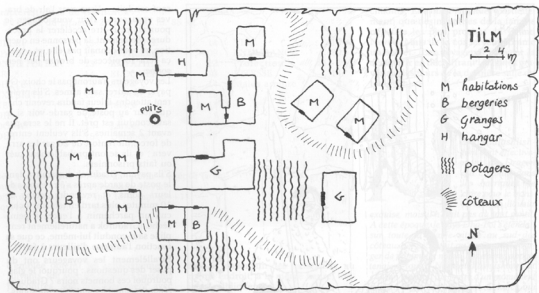
TAILLE	10	VOLONTE	10	VIE	09
APPARENCE	09	INTELLECT	06	ENDURANCE	19
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	12	+dom	0
FORCE	09	ELOQUENCE	06	Protection	0
AGILITE	08	REVE	10	VITESSE	12
DEXTERITE	08	CHANCE	08		
VUE	11	Mêlée	08		
OUIE	11	Tir	09		
ODORAT	12	Lancer	09		
GOUT	07	Dérobee	09		

Corps à corps niv -2 init 2 +dom [d4]
Masse 2 mains niv -2 init 2 +dom 0 [gourdin]
Pique 2 mains niv -3 init 1 +dom +2 [fourche]

Esquive -2 / Se cacher +2 / Charpenterie +2 / Premiers soins -2 / Survie en collines +3 / Survie en forêt +1 / Survie en plaine +3 / Maroquinerie -3 / Natation -5 / Botanique -6 / Légendes -9.

Au village de Tilm, il y a une vingtaine de paysans adultes correspondant à ce type, hommes et femmes et une dizaine d'enfants. Les autres villages sont peuplés d'une façon sensiblement identique.





LA CITE DU GRAND PRESSEUR



es voyageurs auront leur première vue de la cité alors qu'ils n'en seront plus qu'à environ 5 kilomètres : une enceinte for-

tifiée et flanquée de tours qui se dresse sur une colline plantée de vignes. La cité n'est pas immense, elle fait à peine 500 mètres dans sa plus grande dimension. Le versant de la colline où se trouve la route qui monte en serpentant vers les murailles n'est pas très escarpé ; les autres versants le sont davantage ; et particulièrement celui qui surplombe la citadelle, à l'extrémité opposée de la cité.

Dès maintenant, les voyageurs peuvent entendre, provenant de la cité, un tintement lent et grave. Un jet de **Ouïe/Musique** à zéro peut permettre d'identifier le son comme celui d'un

gong ; et un jet de **Ouïe/Légendes** à +2 le rythme lent et grave comme celui d'un **glas funèbre**.

Aux portes de la cité

La route mène jusqu'à un terre-plein d'une trentaine de mètres de diamètre, à l'extérieur des remparts. C'est là que donnent les portes de la ville. Pour y entrer, il faut passer sous une voûte de 4 mètres de large, flanquée de deux grosses tours carrées. Côté terre-plein, la voûte peut être fermée par une herse de fer ; côté cité, s'ouvrent les doubles vantaux de hautes portes de bois ferré. La voûte fait une douzaine de mètres de long. À droite et à gauche, les corps de garde y donnent directement. La herse n'est baissée qu'en cas d'urgence. Les doubles portes sont par contre fermées tous les jours, à la fin de l'heure de la Lyre, et rouvertes au début de l'heure du Vaisseau.

Tous les arrivants (marchands, vignerons, voyageurs) doivent s'arrêter sous la voûte pour y être contrôlés. Il en sera de même pour nos voyageurs.

Ils seront arrêtés par 5 gardes et le lieutenant leur demandera **courtoisement** les raisons de leur visite à la cité. Par-dessus leur armure de cuir et métal, les gardes sont vêtus d'une tunique portant l'emblème de la cité : un **pressoir rouge sur fond de feuilles vertes**. Ces armoiries sont également présentes sur leurs boucliers. Les gardes sont casqués, et, curieusement, portent chacun un **bonnet noir** par-dessus leur casque. (L'un d'eux qui soit à un très gros casque, soit un tout petit bonnet, donne l'impression que le bonnet est tout juste posé en équilibre au sommet du casque). Les gardes sont armés de masses lourdes et de hallebardes ; le lieutenant porte quant à lui une épée large. Il se présentera comme Gradurok, lieutenant de la Garde des Portes.

Il informera les voyageurs qu'ils ne peuvent pas pénétrer armés dans la cité à moins de posséder un sauf-conduit officiel. Pour obtenir ce sauf-conduit, il suffit de prêter le serment solennel que l'on n'a aucune intention d'agression ou d'invasion militaire à l'égard de la cité. Mais la procédure est longue. En attendant d'obtenir le document, ils doivent laisser tous leurs armes au poste de garde (sauf les dagues, qui sont dissimulables).

Puis Gradurok finira par dire : « Mais je connais bien quelqu'un qui connaît bien le secrétaire qui s'occupe de ces



BERNARD
VERHAC

Caractéristiques

TAILLE	11	OUIE	10	Mêlée	11	VIE	12
CONSTITUTION	12	ODORAT	08	Dérobée	10	ENDURANCE	25
FORCE	12	GOUT	07	Protection	d4+2		
AGILITE	11	VOLONTE	10	VITESSE	12		
DEXTERITE	09	EMPATHIE	09			Malus armure	-2
VUE	09	REVE	10				

Masse 2 mains	niv +5 init 10 +dom +3 (masse lourde)
Pique 2 mains	niv +5 init 10 +dom +3 (hallebarde)
Bouclier	niv +5 (bouclier moyen)
Corps à corps	niv +5 init 10 +dom (d4)
Esquive	niv +5 [-2]

sauf-conduits... Vous avez l'air de braves voyageurs... Pour vous obliger, je pourrais peut-être accélérer la procédure... Seulement, la personne en question ne vous connaît pas, elle, et... bref, ça fera 10 pièces de bronze par personne... ».

Les voyageurs n'auront pas le choix. Ou payer ou entrer sans armes. S'ils préfèrent attendre, il leur faudra revenir chaque jour au poste de garde voir si le sauf-conduit est prêt. Il ne le sera pas avant 2 semaines. S'ils veulent entrer de force, un renfort de 20 gardes arrivera ; et ils seront probablement tués ou faits prisonniers.

S'ils payent, Gradurok disparaîtra dans le poste de garde après s'être enquis de leurs noms, et reviendra moins de 10 minutes plus tard en tendant à chacun un parchemin à l'encre à peine sèche. (Gradurok a naturellement rempli le sauf-conduit lui-même, ce que sa fonction l'autorise d'ailleurs à faire).

Parallèlement les voyageurs ont dû poser des questions : pourquoi le glas, pourquoi ces bonnets noirs ? Gradurok répondra aimablement à ces questions : — La cité du Grand Pressoir est en deuil. Hélikar, le Grand Neveu est mort. Le gong sonnera le glas sans interruption dans la Tour du Gong jusqu'au lendemain midi, heure à laquelle auront lieu les funérailles.

— Le bonnet noir, c'est un signe de deuil. Tout le monde en porte un dans la cité... D'ailleurs, j'y pense... avec vos armes... vous feriez bien de vous procurer un bonnet noir au plus vite, pour avoir l'air d'être de la cité, sinon vous risquez de vous faire arrêter par un garde tous les deux pas pour vérifier si vous avez bien un sauf-conduit. Mais je peux vous en vendre : 10 pièces de bronze le bonnet.

Si les voyageurs refusent, ou pensent en trouver moins cher dans la cité, Gradurok dira : « Comme vous voulez... moi, je disais ça pour vous... vous pouvez entrer dans la cité... ». Mais dès que les voyageurs auront fait quelques pas, il s'écriera, feignant de ne pas les connaître : « Hep ! vous là-bas ! vous avez un sauf-conduit pour pénétrer en armes ?... ».

Alors, avec la plus grande mauvaise foi : « Hum... Restez ici, il faut que je vérifie que ce document est bien en règle ». Et laissant les voyageurs sous l'œil des gardes, il disparaîtra à nouveau dans le poste de garde pour ne revenir qu'au bout d'une bonne vingtaine de minutes... sans les sauf-conduits. Il dira : « Il faut attendre. C'est long les vérifications... mais je connais un fonctionnaire qui... etc.

Le mieux que les voyageurs aient à faire est d'acheter des bonnets noirs. Quelque cas, après leur en avoir vendu, Gradurok sortira les parchemins de sa poche en disant : « Au fait, vos sauf-conduits, ils sont parfaitement en règle. D'ailleurs, je me souviens, c'est moi qui les ai remplis... Vous pouvez aller ».

Les voyageurs sont maintenant dans la cité du Grand Pressoir. Ils peuvent

Caractéristiques de Gradurok

Né à l'heure du Dragon. 28 ans. 1,82 m. 85 kg.

TAILLE	13	VOLONTE	14	VIE	13
APPARENCE	11	INTELLECT	09	ENDURANCE	30
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	Protection	d4+2
FORCE	14	ELOQUENCE	13	VITESSE	14
AGILITE	13	REVE	14	Malus armure	-2
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	11	Mélee	13		
OUIE	09	Tir	11		
ODORAT	13	Lancer	12		
GOUT	15	Dérobée	11		

Épée 1 main niv +7 init 13 + dom +4 (épée large)
 Bouclier niv +7 (bouclier moyen)
 Corps à corps niv +7 init 13 + dom (d4+1)
 Esquive niv +7 (-2)

d'emblée obtenir les renseignements suivants, soit avec les premiers passants rencontrés, soit précédemment avec Gradurok et les gardes de la porte :

— Les funérailles auront lieu demain à l'heure de la Couronne. Feu Hélikar sera pressé. Ses restes seront mis dans le Grand Pressoir Funéraire et pressés 7 fois, selon la coutume. Et le jus obtenu sera descendu dans le tombeau par son futur successeur. La cérémonie est publique. Le pressage funéraire a lieu dans l'enceinte de la citadelle, exceptionnellement ouverte aux citadins. Pour y assister, il est plus convenable de porter un bonnet noir.

— Le successeur d'Hélikar sera une femme : NITOUÏCHE. La succession se fait toujours dans la famille, en ligne directe. Nitouïche est l'héritière du titre. Or ce n'est pas la fille d'Hélikar, mais sa nièce. C'est un fait rare qui laisse présager de grands événements : la Grande Nièce est réellement nièce du précédent Grand Neveu ! Le sacre aura

lieu le lendemain des funérailles, au même endroit, à la même heure, tous jours publiquement.

— Les voyageurs ont intérêt à assister à ces cérémonies, car c'est un spectacle à la fois poignant et grandiose.

— Ils peuvent s'installer à l'auberge. Ils n'ont pas le choix : il n'y en a qu'une. On leur indique le chemin : c'est l'Auberge de la Grosse Grappe Très Bonne & Très Juteuse.

— Enfin, en ce qui concerne cidre et pommes, aucun citadin n'a jamais entendu parler de ces "choses". Eventuellement, un marchand venu d'ailleurs saura vaguement ce que c'est : un fruit étrange et exotique, mais qui ne pousse certainement pas par ici !

LEGENDES ET COUTUMES

La "véritable légende"

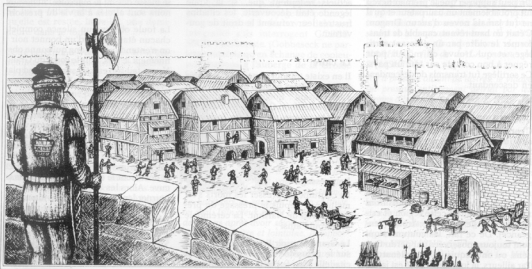
La vraie légende est ignorée de tous les

citadins. Elle n'est connue (partiellement) que des membres de la famille népotale les plus proches du Grand Neveu. Mais ils la conservent comme un secret. (Les voyageurs peuvent la découvrir en déchiffrant les textes gravés sur les murs de la dernière salle du tombeau).



arhuittalashlish-tom était effectivement un Dragon qui crachait dans les barriques de cidre pour le transformer en liqueur

exquise, mais il n'était pas du tout gentil. A cette époque, le pays Dha-Pol s'étendait sur toute la plaine située au sud des côtes, et ce n'était qu'un immense verger de pommiers nains. Les arbres appartenaient tous à Narhuittalashlish-tom, et chacun poussait au centre d'un monument dédié à la gloire du Dragon. Celui-ci, qui n'aimait ni les pommes ni le cidre, laissait le produit de la récolte aux villageois (qu'il contraignait, de toute façon, à cultiver le verger) à une condition expresse et obligatoire : pour dix barriques de cidre pressé, les villageois devaient lui fournir une barrique d'homme (ou de femme) pressé. Le Dragon ne se délectait que de cette nourriture. Chaque saison, les villageois tiraient au sort pour savoir qui d'entre eux serait pressé et mis en barrique pour désaltérer le Dragon. Les survivants estimaient d'ailleurs que le marché n'était pas si mauvais, car le cidre où Narhuittalashlish-tom crachait ensuite leur rapportait une petite fortune. (Ils ignoraient naturellement que le Dragon ne crachait dans le cidre que par pur mépris et que la métamorphose du cidre n'était qu'une coïncidence, le résultat de la magie inhérente à tout Dragon). Et ceci dura jusqu'à la fin du Premier Âge...



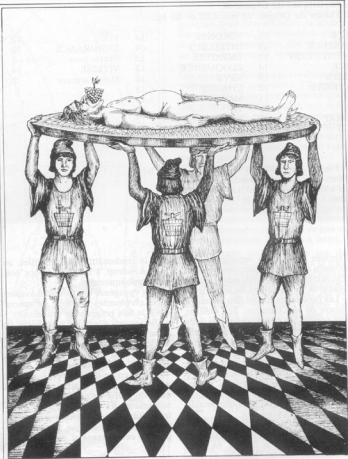
La région survécut apparemment aux cataclysmes. Un automne, les villageois arrivèrent comme de coutume, en procession avec leurs barriques de cidre et de gens (les "pressés" étaient en l'occurrence des criminels : plutôt que de les pendre, autant les presser vivants et en profiter pour nourrir le Dragon), et ils furent bien étonnés de découvrir un homme, assis sur le trône, à la place du Dragon. Celui-ci leur dit : « Mon oncle Narhuit est parti et il ne reviendra pas. Mais moi, son neveu, je le remplace. Vous devrez m'obéir comme à lui ». Les villageois tiquèrent un peu pour commencer, mais furent bien vite satisfaits quand le prétendu neveu de Narhuit leur dit : « Je continuerai à cracher dans les barriques, mais inutile désormais de presser des gens, j'ai horreur de ça. Vous me laisserez simplement quelques barriques de cidre. Les paysans acceptèrent et furent même étonnés de voir que le "neveu du Dragon" ne crachait pas vraiment : il se contentait de faire des signes mystérieux au-dessus de chaque tonneau. Qu'importe ! il sembla aux villageois qu'avec cette méthode le cidre était encore meilleur !

Cela dura jusqu'à la mort du neveu. Cette mort consterna les villageois qui ne s'attendaient pas du tout à cette éventualité. Ils craignirent pour leur avenir. Plus de cidre magique ! Et si Narhuit alashishtom allait revenir et leur demander des comptes pour tous ces litres de cidre obtenus sans la compensation de villageois pressés ? Dans le doute, tout ce qu'ils trouvèrent à faire, ce fut de presser le corps du neveu. C'est alors qu'une femme d'un des villages déclara qu'elle avait eu un fils de ses rapports avec le neveu. Le fils en question se présenta et déclara qu'il continuerait l'œuvre de son père : il cracherait lui aussi symboliquement dans les barriques de cidre. Les villageois enthousiastes le prirent aussitôt pour chef et lui décernèrent le titre de Grand Neveu ; et ainsi naquit la dynastie de l'actuel népotat du pays Dha-Pol.

On peut supposer que le premier neveu fut probablement un usurpateur et qu'il ne fut jamais neveu d'aucun Dragon. C'était un haut-révant, capable de transformer le cidre par un puissant sortilège, et qui trouva ce moyen pour régner à bon compte sur tout un pays. Ce sortilège fut transmis de descendant en descendant.

Les coutumes actuelles

C'est aujourd'hui le Troisième Age. La cité du Grand Pressoir, érigée durant le Second, a survécu bon gré mal gré. Mais la plaine au Sud a été ravagée. Les souvenirs se sont obscurcis. Le pays s'est reconverti à la vigne à tel point que ni pommier ni cidre ne veulent plus rien dire. (Peut-être Narhuit alashishtom rêve-t-il en priorité cette région et est-ce un effet de sa froide, froide vengeance). De ce fait, les coutumes qui sont toujours observées ont perdu tout sens, ou ont acquis un sens dénaturé. Par ailleurs, la lointaine vérité est jalou-



sement cachée par les membres de la famille régnante. Le sortilège de bonification du cidre s'est en effet perdu au cours des siècles. Les Grands Neveux actuels redoutent que, si la vraie légende était découverte, les citadins frustrés leur refusent le droit de gouverner.

Le cidre

Il en existe toujours une réserve, après tous ces siècles passés, mais qui va en s'amenuisant : quelques centaines de litres seulement. Ce cidre est conservé dans la crypte secrète du tombeau. Seuls les membres de la famille népotale connaissent son existence. Ils le nomment la **Liqueur de Pérennité**.

Le pressage

La coutume de presser les morts s'est maintenue depuis le pressage du premier neveu de Narhuit. La cérémonie se déroule ainsi :

Le Grand Pressoir Funéraire est installé sur le mausolée dans l'enceinte de la citadelle (voir le plan). Le mausolée est

recouvert d'un drapeau noir. Tout autour se trouvent des estrades et des gradins, également tendus de noir, pour accueillir les spectateurs ; le reste de la foule se masse devant le mausolée. 7 chevaux noirs sont attelés à la vis du pressoir.

La foule observe un silence complet, chacun étant coiffé d'un bonnet noir ; on n'entend que le gong qui sonne obstinément le glas. Puis le corps du Grand Neveu fait son entrée, sur un grand plat porté par 4 Presseurs. Le corps est nu.

Il a été coupé en fines tranches, mais si bien reconstitué que l'on s'en aperçoit à peine ; il a des feuilles de vigne sous le nombril et une grappe de raisin dans la bouche. Les 4 Presseurs montent jusqu'au Pressoir sur le mausolée par une échelle prévue à cet effet et déversent le contenu du plat dans la cuve. Alors les 7 chevaux se mettent à tourner lentement autour du mausolée. La vis du Pressoir descend et remonte 7 fois.

C'est alors que le successeur du Grand Neveu se présente à la foule. (En l'occurrence, ce sera sa nièce Nitouche). Il

porte une petite barrique de bois verni cerclée d'argent : la barrique funéraire. Il monte à l'échelle, ouvre le robinet du Pressoir et recueille pieusement le jus qui s'en écoule. Cependant, les Pressoirs ont soulevé le drap noir qui recouvre la face Ouest du mausolée. Le successeur s'en approche, palpe la pierre, et tout un pan du monument bascule, ouvrant une porte auparavant invisible. Toujours portant la barrique funéraire, le successeur pénètre dans le tombeau. Il en ressort une demi-heure plus tard, les mains vides. La porte secrète est refermée. Alors, un héraut annonce que demain, à l'heure de la Couronne, le successeur (en l'occurrence, il dira : Nitouche) redescendra dans le tombeau recueillir un peu de la **Liquueur de Pérennité**, qui aura mûri pendant la nuit, et en boira aux yeux de tous. Ainsi seront transmis les pouvoirs. Et ainsi pourra être sacré le successeur. A ces mots, chacun jette en l'air son bonnet noir en poussant un vaste **hurrah** ! et se coiffe instantanément d'un bonnet rouge. Au même moment, le gong se met à sonner sur un rythme accéléré, plus aigu et syncopé. La foule se disperse. Elle reviendra demain pour le Sacre.

La foule est évidemment convaincue que la Liquueur de Pérennité est le produit du pressage de l'ex-Grand Neveu. Si nos voyageurs le croient aussi, tant pis pour eux ; ce sera d'autant plus malheureux pour eux s'ils croient que le produit de ce pressage est le cidre qu'ils recherchent. Le produit du pressage funéraire est un poison, un poison d'autant plus mortel que le liquide a mûri longtemps dans sa barrique. La liquueur que Nitouche rapportera du tombeau le lendemain sera du véritable cidre, et qui plus est de ce fameux **cidre de Narhuit**. Elle ira le tirer non pas de la petite barrique déposée la veille, mais d'une autre, énorme barrique, entreposée dans une crypte secrète. Un observateur attentif pourra noter que pour rechercher la Liquueur de Pérennité, il ne lui a fallu que 10 minutes, alors qu'elle est restée, la veille, une demi-heure dans le tombeau.

Cette cérémonie compliquée n'est évidemment valable que pour les funérailles des Grands Neveux. A leur mort, les citadins ordinaires sont également pressés, mais dans une plus grande intimité. Et les barriques sont simplement enterrées dans un coin de leur cave.

La peine de mort

On peut deviner comment est appliquée la peine de mort dans une telle cité. En effet ! Les condamnés sont pressés vivants et leur jus jeté à l'égout. Si le crime est jugé particulièrement infâme, le condamné a droit, en plus, à un pressoir qui grince. Il faut noter que la plupart des délits, même les plus mineurs, sont automatiquement punis du pressage.

Faveurs accordées aux voyageurs lors du sacre

C'est la coutume, quand un nouveau Grand Neveu, ou une nouvelle Grande Nièce, est sacré, que les voyageurs alors présents à la cérémonie puissent demander une faveur. Cette coutume fait partie des réjouissances et est très prise par la foule. Le code en est effectivement très précis : il y a des choses que l'on peut demander, et des choses que l'on ne peut pas demander. Chaque voyageur n'a droit qu'à une demande, pour lui seul, et **ce qui est dit est dit**. Si la faveur peut être accordée, elle l'est aussitôt. Si cela fait partie des choses que l'on ne peut pas demander, le voyageur est immédiatement arrêté, et son destin est scellé : il sera pressé.

L'intérêt du jeu (intérêt pour les citadins) est que le voyageur ne sait pas à l'avance ce qui peut et ce qui ne peut pas être demandé. Personne ne le lui dira.

De fait, les seules faveurs qui soient acceptées sont celles qui sont finalement au bénéfice du Grand Neveu. Par exemple le voyageur fait un cadeau au Grand Neveu en disant : « Accordez-moi la faveur d'accepter ce cadeau... ». Ou encore : « Accordez-moi la faveur de me permettre de vous honorer... » etc.

La magie

Bien que certains membres de la famille népotale soient des haut-religieux, la magie est illégale. Quiconque est convaincu de la pratiquer est condamné à être pressé.

Une "fausse" légende

Les voyageurs mèneront probablement une sorte d'enquête pour en savoir davantage sur les origines de la cité, sur son histoire, sur son fondateur Narhuit. La légende suivante (complètement fausse) est l'histoire officielle de la cité. Tout renseignement fourni par un citadin, quel qu'il soit, s'y rapportera obligatoirement. Les voyageurs pourront éventuellement la découvrir dans son intégralité s'ils interrogent **GOBBESCK**, l'herboriste. (Gobbeseck ne parlera toutefois qu'en échange de copieuses libations à l'auberge de la Grosse Grappe).



Il y a des lustres, la cité du Grand Pressoir n'existait pas. La terre des côtesaux était fertile et la vigne sauvage ne demandait qu'à pousser, mais

*les habitants ne savaient pas la cultiver, ou mal. L'un d'eux revint au pays à l'âge de 44 ans après avoir séjourné dans une contrée étrangère et lointaine. Il rapportait de son voyage l'art de cultiver convenablement la vigne. Cet homme s'appelait **SHLISHTOM**. Il était sans famille, hor-*

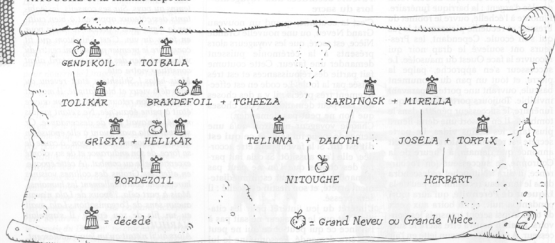
*mis sa jeune sœur **LALA** restée entre temps au pays. Sur ses conseils, les habitants des côtesaux apprirent à bien cultiver la vigne, puis à presser le raisin pour en faire du vin. C'est **Shlishtom** qui fit construire le premier pressoir au centre du village qui, bien des lustres plus tard, allait constituer notre cité.*

*Mais hélas ! **Shlishtom** était revenu au pays déjà vieux et bien fatigué. Il mourut peu après son retour alors que son œuvre était à peine ébauchée. Ne s'étant jamais marié, il n'avait pas de descendance. Or sa sœur **Lala** avait quant à elle épousé un homme surnommé "le Dragon" à cause de sa force, de son endurance et de sa volonté exceptionnelle au combat. [À cette époque, en effet, les Groins des collines voisines harcelaient continuellement les humains]. Mais à part cela, l'époux de **Lala** n'avait aucun sens de l'organisation. **Lala** avait eu un fils de son époux, il s'appelait **NARHUIT**.*

*Alors qu'il n'était qu'un jeune adolescent, **Narhuit** prouva qu'il avait toutes les qualités de son oncle **Shlishtom** en ce qui concerne l'organisation. Il possédait aussi la bienveillance et l'esprit de justice de sa mère **Lala**. Tous les habitants des côtesaux le reconnurent pour chef. C'est **Narhuit** qui eut l'idée d'entourer le village aux pressoirs de palissades de bois. Génie stratégique, il repoussa les Groins tout le temps de son règne. Car il s'agissait bel et bien d'un règne. Les habitants reconnaissant le reconnurent pour souverain à vie, lui décernant le titre honorifique de **GRAND NEVEU**. Et **grand neveu** de **Shlishtom**, **Narhuit** ne l'était-il pas, en vérité ?... De même, les villageois reconnurent pour souveraine toute sa descendance, chaque roi ou reine du Pays des Pressoirs prenant le titre de **Grand Neveu**, ou de **Grande Nièce**. A sa mort, les villageois voulurent célébrer dignement ses funérailles. Et, de même qu'un guerrier repose dans son armure, de même qu'un marin est livré à la mer, ils jugèrent que la dépouille d'un Maître Vigneron se devait d'être pressée. Son corps fut donc mis au pressoir et donna naissance à une liquueur capable d'assumer la pérennité de la descendance et la juste transmission des pouvoirs. Les lustres passèrent et la coutume demeura. Il y a eu au moins mille Grands Neveux depuis **NARHUIT**, fils de **LALA**, neveu de **SHLISHTOM**.*

*Il y a presque autant de lustres, le village fut presque entièrement détruit par les Groins alliés aux "Succurs de la Nuit" (les vampires). **GLOUKOI**, qui était alors **Grand Neveu** les repoussa finalement après une bonne torche. C'est lui qui fit construire les murailles de pierre et fut le fondateur de la cité telle qu'elle existe aujourd'hui. Or **Gloukoi** n'était pas le fils du précédent **Grand Neveu** : il n'était, faute de descendance plus directe, que son **neveu**. C'était la seconde fois qu'un véritable **neveu**, au sens familial du terme, accédait au trône. A chaque fois, pour faire face à des événements graves avec un règne exceptionnel...*

*... Or **NITOUCHE**, figure-zvous, est précisément la **NIECE** véritable de feu **Hélikar**...*



Bordezoil, fils d'Hélikar et cousin de Nitouche, est mort à l'âge de 11 ans d'une maladie mystérieuse. Le couple Hélikar + Griska n'eut jamais d'autre enfant. C'est ainsi que Nitouche est la première héritière directe. [Son père Daloth, toujours en vie, ne fait pas partie de la lignée]. Après Nitouche, c'est actuellement HERBERT, son cousin, qui est l'héritier le plus proche.

Nitouche a 17 ans. Elle est plutôt frêle, très brune de cheveux avec de grands yeux bleus clairs. Timide, réservée, elle donne une impression de grande innocence. Et c'est la vérité. Nitouche ne "joue pas" à paraître douce et gentille, elle l'est réellement. La responsabilité qui lui incombe aujourd'hui l'effraie plutôt ; mais elle est prête à l'assumer avec une vigueur qu'on ne lui soupçonne pas encore. Nitouche a horreur de la coutume qui consiste à presser les criminels vivants. Peut-être fera-t-elle changer cela durant son règne. Au jeu des "faveurs à demander", elle tentera comme elle pourra de "rattrapper" les candidats qui s'égarent sur une mauvaise voie.

Nitouche est officiellement fiancée à son cousin Herbert. Elle ne l'aime pas et cet avenir l'angoisse plutôt. Lui ne l'aime pas non plus mais vise le pouvoir. Cousin éloigné, une fois marié à Nitouche, si celle-ci disparaissait, sa position dans la dynastie serait incontestable. Mais ces querelles de famille ne font pas directement partie du scénario. Ces indications sont juste données pour indiquer l'ambiance, et au cas où un Gardien des Rêves désirerait donner une suite de son choix aux aventures vécues dans la cité du Grand Pressoir.

Nitouche est une haut-révante, elle a le don. Mais la magie l'effraie. Elle connaît peu de sortilèges et n'y a qu'exceptionnellement recours.

TCHEEZA, mère de feu Hélikar, grand-mère de Nitouche. C'est elle qui gouvernait dans l'ombre du temps d'Héli-

kar. Elle entend bien continuer à imposer ses volontés durant le règne de sa petite fille. Tcheeza a près de 70 ans, mais paraît presque sans âge. Sa peau est toujours très lisse, d'une pâleur et d'un aspect cirieux. Ses cheveux sont d'un blanc presque transparent. Mais le plus étonnant est son regard : son œil gauche est bleu pâle, délavé, et son œil droit est rose. Son regard met mal à l'aise. Quand Tcheeza regardera un voyageur dans les yeux, ce dernier devra jouer un jet de **Volonté** ajusté à

zéro. Si le jet échoue, il faudra jouer un jet de **moral**, situation malheureuse, et si ce jet échoue, perdre 2 points de moral.

Tcheeza est une haut-révante expérimentée. Elle connaît **tous** les sorts, sortilèges et rituels indiqués dans les règles du jeu, pour chacune des 4 voies. Si l'intégrité des coutumes, du royaume ou d'un membre quelconque de la famille lui semble menacé, Tcheeza réagira **férocement**.

Caractéristiques

NITOUCHE, née à l'heure de la Couronne. 17 ans. 1,55 m. 39 kg.

TAILLE	07	VOLONTE	17	VIE	08
APPARENCE	14	INTELLECT	13	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	09	EMPATHIE	15	Protection	0
FORCE	06	ELOQUENCE	14	VITESSE	12
AGILITE	14	REVE	15		
DEXTERITE	15	CHANCE	15		
VUE	12	Mêlée	10		
OUÏE	12	Tir	13		
ODORAT	11	Lancer	09		
GOUT	13	Débêbe	14		

Épée 1 main	niv -4	init 01	+dom +1 (épée courte)
Dague mêlée	niv -3	init 02	+dom 0
Dague jet	niv +1	init 05	+dom -1
Corps à corps	niv -4	init 01	+dom (d4-1)
Esquive	niv +4		

Chant +6 / Danse +7 / Discours +4 / Discrétion +3 / Se cacher +3 / Comédie -6 / Equitation +1 / Musique, harpe +5 / Premiers soins +4 / Survie en cité +3 / Natation +1 / Orfèvrerie +4 / Astrologie +2 / Botanique +2 / Légendes +3 / Lire & écrire +3 / Zoologie -6.

Voie d'Oniros +1 / Voie d'Hypnos -2 / Voie de Narcos -5.

Sorts : Anti-magie (+11 % en G8) / Clameurs (+09 % en G7) / Lumière / Non-agressivité* (+12 % en G4) / Détection d'Enchantement / Invocation d'un Guerrier Sordé.

Sort en réserve : Non-agressivité par Oniros, en G4.

Demi-rêve actuellement dans les Plaines de Psark, H4.

TCHEEZA, née à l'heure du Dragon. 70 ans. 1,65 m. 65 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	17	VIE	11
APPARENCE	07	INTELLECT	16	ENDURANCE	28
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	15	Protection	0
FORCE	09	ELOQUENCE	11	VITESSE	12
AGILITE	09	REVE	18		
DEXTERITE	16	CHANCE	11		
VUE	14	Mélée	09		
OUIE	12	Tir	15		
ODORAT	12	Lancer	12		
GOUT	14	Dérobée	10		

Dague mêlée	niv +1	init 5	+ dom +1
Dague jet	niv +3	init 9	+ dom 0
Corps à corps	niv -2	init 2	+ dom (d4)

Discours +8 / Discrétion +4 / Comédie +10 / Commerce +5 / Equitation +3 / Premiers soins +8 / Survie en cité +5 / Orfèvrerie +7 / Alchimie +4 / Astrologie +9 / Botanique +11 / Légendes +6 / Lire & écrire +5 / Médecine +9 / Zoologie +3. Voie d'Oniros +8 / Voie d'Hypnos +11 / Voie de Narcos +7 / Voie de Thanatos +3.

Sorts : tous ceux présentés dans les règles.

Sorts en réserve : Egarément par Hypnos en K12, 14 points de rêve / Oubli par Hypnos, Fleuve / Sommeil par Oniros en J9 / Sommeil par Hypnos en F10 / Humanoïde en Humanoïde en K4 / Humanoïde invisible en C11.

Demi-rêve : actuellement dans la cité de Noape, F11.

Objet magique : Bague de Pétification.

Métal : or (inertie 7)
Gemme : 1 gemme alliée ; Taille 3, Pureté 5 (inertie 2)
Enchantement [F11] 30 points de rêve.
Permanence*** [D14]
Autonomie*** [E11]
Purification (F12)
Alliance [I11]
Ecaillé d'activité*** [D11]
Purification (F12)
Pétification par Hypnos (J5)
Points de rêve actifs : 21 (3 ailes actives)
Maltrise : rêve actuel à -3.

La bague est capable de lancer le sort de Pétification par Hypnos (= individuelle-ment). Portée = 15 mètres. Durée = HNC. JR = r %. La gemme dépense 6 r à chaque fois, sur ses 21 points actifs.

HERBERT, né à l'heure du Serpent. 25 ans. 1,92 m. 90 kg.

TAILLE	14	VOLONTE	14	VIE	15
APPARENCE	10	INTELLECT	08	ENDURANCE	36
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	10	Protection d6+2 (mailles)	
FORCE	17	ELOQUENCE	09	VITESSE	14
AGILITE	13	REVE	12	Malus armure	-4
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	09	Mélée	15		
OUIE	11	Tir	10		
ODORAT	06	Lancer	12		
GOUT	12	Dérobée	10		

Epée 1 main	niv +10	init 17	+ dom +6 (épée bâtarde)
Dague mêlée	niv +8	init 15	+ dom +3
Dague jet	niv +4	init 10	+ dom +2
Corps à corps	niv +9	init 16	+ dom (d4+2)
Bouclier	niv +9		(bouclier moyen)
Esquive	niv +8	(-4)	

Escalade +4 / Saut +6 / Equitation +8 / Survie en cité +5 / Survie en collines +4 / Survie en forêt +3 / Armurerie +7 / Jeu +4 / Natation +6 / Botanique -3 / Légendes -1 / Lire & écrire 0 / Zoologie -9.

Herbert portera toutes ses armes (et armure) lors des deux cérémonies. En temps ordinaire, il n'est vêtu que de cuir souple, protection d2.

HERBERT, cousin de Nitouche, son fiancé, et plus proche héritier. C'est avant tout un homme de guerre. Grand, doué d'une force colossale, il assume la fonction d'Intendant Général de la Garde. C'est lui qui commande les forces armées de la citadelle. Il vise le pouvoir. Son ambition est d'entreprendre de grandes conquêtes et d'éliminer définitivement les Groins. Il attend impatiemment son mariage avec Nitouche. Si celle-ci s'oppose aux conquêtes, il n'aura sans doute aucun scrupule à la faire disparaître. Herbert ne redoute qu'une seule personne : Tcheeza. Mais la vieille femme, pense-t-il, n'est pas immortelle. C'est pourquoi il ronge son frein en attendant.

Daloth, père de Nitouche est un vieil homme sans volonté complètement soumis à sa belle-mère Tcheeza. Son importance est négligeable. Josela, mère de Herbert, rêve de pouvoir pour son fils. Elle n'est pas très intelligente et méprise ouvertement Nitouche.

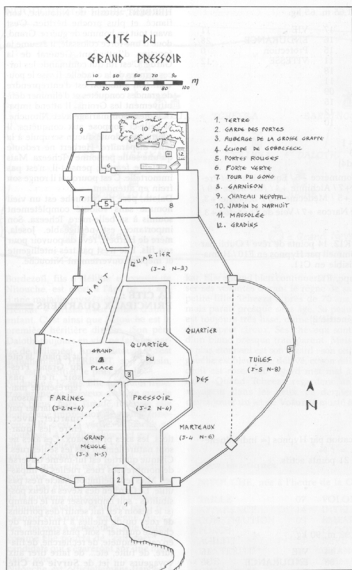
LA CITÉ : PRINCIPAUX QUARTIERS



ur le plan, la cité du Grand Pressoir n'est pas représentée maison par maison, mais quartier par quartier, avec, entre les quartiers,

ties, les axes principaux. Ces axes ne sont naturellement pas les seules rues. Chaque quartier est lui-même traversé de nombreuses rues, ruelles et impasses. Mais leur définition exacte n'est pas utile. Le Gardien des Rêves a deux possibilités : soit improviser sur le champ (si le besoin s'en fait sentir) des portions de rues ou de ruelles à l'intérieur de chaque quartier ; soit, plus simplement, en cas d'enquête, de recherche, de filature, de fuite, etc., de faire tirer aux voyageurs un jet de **Survie en Cité** (c'est l'utilité majeure de cette compétence). Selon les cas, ce jet aura **Empathie**, **Vue** ou **Intellect** (pour se rappeler un chemin) comme caractéristique directrice. Certains quartiers sont plus ou moins faciles, plus ou moins clairs, vivables. Sur le plan, on trouvera entre parenthèses les difficultés ajustant le jet de **Survie** pour chaque quartier. (J = de jour ; N = de nuit). Il est bien évident, par ailleurs, que si les voyageurs se familiarisent particulièrement avec un quartier, ils y acquerront un bonus. Pour les autochtones de chaque quartier, la difficulté est de +5 le jour et 0 la nuit.

Il n'y a aucune difficulté si l'on emprunte les grands axes (entre les quartiers). Les voyageurs, en effet, seront vite familiarisés avec ces rues, dès leur première promenade à travers la cité.



Quartier des Farines (J - 2 ; N - 4)

C'est le quartier des grains et des fourrages. On y trouve la plupart des boulangers et les greniers. Il pousse peu de céréales dans la région et la plupart sont importées de Tolboa. C'est dans ce quartier que se trouve la Maison des Marchands, qui ne loge exclusivement que les marchands caravaniers. Les prix sont ceux indiqués dans les règles.

Quartier du Grand Meugle (J - 3 ; N - 5)

Est ainsi appelé le quartier où l'on vend des animaux sur pied (à cause de leurs cris) ; c'est également là que se trouvent les abattoirs et la plupart des boucheries. La viande, venant de la région Est du pays Dha-Pol, est plutôt rare. Les

prix sont ceux des règles, multipliés par 2. On peut trouver quelques chevaux de selle à vendre, des bêtes robustes mais peu rapides. Leur prix moyen est de 3 PO.

Quartier du Pressoir (J - 2 ; N - 4)

C'est naturellement là que converge tout le raisin du pays Dha-Pol, là que se trouvent les entrepôts, les caves, les marchands de vins. Le pressoir et les entrepôts appartiennent à la ville (= au Grand Neveu) ; ils sont gardés en permanence par un détachement de 8 gardes par bâtiment. La relève a lieu toutes les 2 heures. C'est également dans ce quartier qu'on trouve les tonneliers et les souffleurs de verre (fabricants de flacons). Le vin acheté ici est peu cher.

La plus basse qualité vaut 2 PE le litre, la meilleure 5 PB. Livragerie sur la voie publique **n'étant pas** un délit, la plupart des passants qu'on peut rencontrer dans ce quartier sont assez "imbibés" (ailleurs aussi, de toute façon). Enfin, c'est là, donnant sur la Grand Place, que se trouve l'Auberge de la Grosse Grappe Très Bonne & Très Juteuse (voir ci-après).

Quartier des Marteaux (J - 4 ; N - 6)

Quartier des artisans : charpentiers, maçons, ferronniers, maroquiniers, tailleurs (de vêtements). C'est le quartier le plus diversifié de la ville, le plus grouillant de monde, également le moins sûr après le quartier des Tuiles. Les prix pratiqués par les artisans sont ceux indiqués dans les règles.

Quartier des Tuiles (J - 5 ; N - 8)

Les maisons de la cité du Grand Pressoir sont couvertes d'ardoises, sauf dans ce quartier, d'où son nom. C'est le quartier pauvre et aussi, comme de juste, le plus mal famé. Ce quartier fait suite à celui des Marteaux. On y trouve encore des artisans, entre autres les potiers, mais principalement des gens à la profession imprécise... Les gardes ne patrouillent que rarement ce quartier. C'est là que vit l'herboriste Gobbesek (voir ci-après).

Haut Quartier (J - 2 ; N - 3)

C'est le quartier bourgeois, le quartier riche. Là vivent les habitants aux professions libérales, ceux qui occupent un poste officiel ou une fonction à la cour. On y trouve les commerces de luxe, les drapiers, les orfèvres, les luthiers. La garde y patrouille très régulièrement. Le vol ou le scandale dans ce quartier est immédiatement puni de pressage. Les prix pratiqués sont ceux des règles multipliés par 2.

Grand Place

Principal lieu de réunion publique, cette place sert de place du marché lors des grandes foires qui ont lieu au début de chaque saison. Le pressoir, installé en permanence sur une haute estrade au centre de la place, sert à l'exécution publique des criminels.

Tours et murailles

Les murailles de pierre qui entourent complètement la cité font 4 mètres d'épaisseur. Un chemin de ronde crénelé les parcourt de bout en bout. Côté cité, elles mesurent 12 mètres de haut. Extérieurement, la dénivellation dépend de la colline. Au Sud, à la porte, la hauteur est la même : 12 mètres. Au Nord, entourant la citadelle, là où la colline plonge à pic, elle est de 30 mètres.

8. Réserve. Tonnesaux de vin, de bière (boisson rare) et d'hydromel. Sacs de légumes secs, de farine, etc...

9. Réserve. Caisses d'objets usuels : lampes, torches, couvertures, sacs, etc... L'escalier en colimaçon qui monte au premier est en bois.

10. Salon de Jaldon. L'endroit est très propre, très rangé ; il n'y va jamais.

11. Ecuries-hangar. Ce bâtiment, qui n'a qu'un rez-de-chaussée sert à la fois de remise, de réserve à fourrage et d'écuries. Il n'y a présentement qu'un seul cheval, celui de Jaldon.

12. Couloirs.

13. Potager. Quelques légumes tentent d'y pousser sans conviction. Le potager est fermé au Nord par une palissade. De l'autre côté, il donne sur une ruelle

Premier étage

1-3. Chambres avec feu. Un lit à deux places, une table, 2 chaises, un coffre. Les chambres ne ferment pas à clé. Mais on peut s'y enfermer par un verrou intérieur. Ces chambres coûtent 8 PB la nuit (2 personnes maximum).

4-10. Chambres sans feu. Même ameublement et système de fermeture. Le prix pour une nuit (maximum 2 personnes) est de 4 PB.

11. Chambre avec feu. Même chose que 1-3.

12. Salon de l'aubergiste. L'escalier donne en bas, en N°9.

13. Chambre de l'aubergiste. C'est là que se trouve constamment son épouse.

14. Couloir. Au fond du couloir (à l'Est) une petite dérobée mène en N°12. Pour détecter le passage, jouer Vue/Maçonnerie à -4, et pour l'ouvrir Dextérité/Serrurerie à -3.

RASPIN et RICHAT ont les mêmes compétences. Ils ne se distinguent que par les caractéristiques : Raspin à gauche, Richat à droite.

RASPIN, né à l'heure du Vaiseau. 19 ans. 1,68 m. 59 kg.

RICHAT, né à l'heure du Roseau. 20 ans. 1,70 m. 63 kg.

TAILLE	09 09	VOLONTE	08 12	VIE	11 09
APPARENCE	13 07	INTELLECT	06 10	ENDURANCE	21 21
CONSTITUTION	12 08	EMPATHIE	09 12	Protection	0 0
FORCE	11 09	ELOQUENCE	11 04	VITESSE	12 12
AGILITE	12 07	REVE	10 15		
DEXTERITE	08 13	CHANCE	12 07		
VUE	10 10	Mêlée	11 08		
OUÏE	09 09	Tir	09 11		
ODORAT	07 15	Lancer	10 10		
GOUT	08 08	Dérobée	12 09		

Masse 1 main	niv +2	init 06 05	+dom -3 (gourdin)
Corps à corps	niv +1	init 06 05	+dom (d4)
Esquive	niv +3		

Discrétion +2 / Se cacher +3 / Commerce +1 / Survie en cité +5 / Jeu +2 / Légendes -8 / Lire & écrire -8.

LIREL, née à l'heure de la Sirène. 22 ans. 1,48 m. 39 kg.

TAILLE	07	VOLONTE	08	VIE	09
APPARENCE	10	INTELLECT	07	ENDURANCE	19
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	14	Protection	0
FORCE	06	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	09	REVE	12		
DEXTERITE	15	CHANCE	12		
VUE	10	Mêlée	07		
OUÏE	11	Tir	12		
ODORAT	12	Lancer	09		
GOUT	11	Dérobée	11		

Masse 1 main	niv -4	init -1	+dom -4 (gourdin)
Dague mêlée	niv -1	init 2	+dom 0
Dague jet	niv -1	init 3	+dom -1
Corps à corps	niv -4	init -1	+dom (d4-1)
Esquive	niv +5		

Chant +4 / Danse +1 / Discrétion +3 / Se cacher +5 / Commerce +2 / Pick-pocket -2 / Survie en cité +6 / Botanique -5 / Légendes -8 / Lire & écrire -5.



PRIX DES REPAS

Soupe maigre (1/2 SUST)	1 PE
Brouet (1 SUST)	2 PE
Soupe Grasse (1 1/2 SUST)	4 PE
Omelette aux Herbes (2 SUST)	6 PE
Omelette au Lard (2 1/2 SUST)	1 PB
Ragoût de Mouton (4 SUST)	5 PB
Poulet à la Broche (4 SUST)	5 PB
Tourte aux Champignons (4 SUST)	3 PB
Fromage de Brebis (1 SUST)	1 PB
1 litre de lait (chèvre) (1/2 SUST)	4 PE
1 litre de vin "du pays"	5 PE
1 litre de vin "le meilleur"	1 PB
1 litre de vin "de ma réserve"	5 PB
1 litre de vin "cuvée Grand Neveu"	1 PA
1 litre de bière	1 PB
1 litre d'hydromel	5 PB

PREMIER ETAGE

- 1 chambre
2 } chambres
3 } avec feu

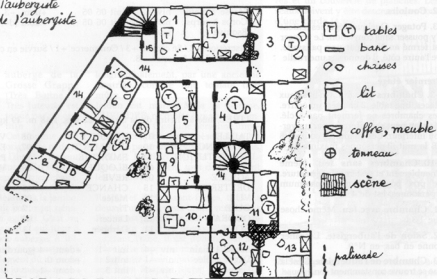
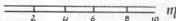
- 4 }
5 }
6 }
7 }
8 }
9 }
10 } } chambres

- 11 chambre avec feu

- 12 salon de l'aubergiste
13 chambre de l'aubergiste
14 corridor
15 placard

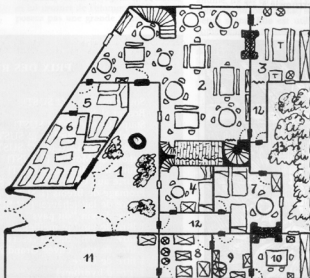
- porte
— fenètre
—âtre
~ rideau
escaler
escaler en colimaçon
puits
arbres

AUBERGE DE LA GROSSE GRAPPE TRES BONNE ET TRES JUTEUSE



REZ-DE-CHAUSSÉE

1. Avant-cour
2. Grande salle
3. Cuisine
4. Loge des Comédiens
5. Portoir
6. Grange-dortoir
7. chambre des serviteurs
8. Réserve
9. Réserve
10. Salon de l'aubergiste
11. Ecurie-hangar
12. Couteirs
13. arrière-cour-jardin



8. Réserve. Tonneaux de vin, de bière (boisson rare) et d'hydromel. Sacs de légumes secs, de farine, etc...

9. Réserve. Caisses d'objets usuels : lampes, torches, couvertures, sacs, etc... L'escalier en colimaçon qui monte au premier est en bois.

10. Salon de Jaldon. L'endroit est très propre, très rangé ; il n'y va jamais.

11. Ecuries-hangar. Ce bâtiment, qui n'a qu'un rez-de-chaussée sert à la fois de remise, de réserve à fourrage et d'écuries. Il n'y a présentement qu'un seul cheval, celui de Jaldon.

12. Couloirs.

13. Potager. Quelques légumes tentent d'y pousser sans conviction. Le potager est fermé au Nord par une palissade. De l'autre côté, il donne sur une ruelle

Premier étage

1-3. Chambres avec feu. Un lit à deux places, une table, 2 chaises, un coffre. Les chambres ne ferment pas à clé. Mais on peut s'y enfermer par un verrou intérieur. Ces chambres coûtent 8 PB la nuit (2 personnes maximum).

4-10. Chambres sans feu. Même ameublement et système de fermeture. Le prix pour une nuit (maximum 2 personnes) est de 4 PB.

11. Chambre avec feu. Même chose que 1-3.

12. Salon de l'aubergiste. L'escalier donne en bas, en N°9.

13. Chambre de l'aubergiste. C'est là que se trouve constamment son épouse.

14. Couloir. Au fond du couloir (à l'Est) une petite dérobée mène en N°12. Pour détecter le passage, jouer Vue/Maçonnerie à -4, et pour l'ouvrir Dextérité/Serrurerie à -3.

RASPIN et RICHAT ont les mêmes compétences. Ils ne se distinguent que par les caractéristiques : Raspin à gauche, Richat à droite.

RASPIN, né à l'heure du Vaisseau. 19 ans. 1,68 m. 59 kg.

RICHAT, né à l'heure du Roseau. 20 ans. 1,70 m. 63 kg.

TAILLE	09 09	VOLONTE	08 12	VIE	11 09
APPARENCE	13 07	INTELLECT	06 10	ENDURANCE	21 21
CONSTITUTION	12 08	EMPATHIE	09 12	Protection	0 0
FORCE	11 09	ELOQUENCE	11 04	VITESSE	12 12
AGILITE	12 07	REVE	10 15		
DEXTERITE	08 13	CHANCE	12 07		
VUE	10 10	Mêlée	11 08		
OUIE	09 09	Tir	09 11		
ODORAT	07 15	Lancer	10 10		
GOUT	08 08	Dérobée	12 09		

Masse 1 main	niv +2	init 06 05	+ dom -3 (gourdin)
Corps à corps	niv +1	init 06 05	+ dom (d4)
Esquive	niv +3		

Discrétion +2 / Se cacher +3 / Commerce +1 / Survie en cité +5 / Jeu +2 / Légendes -8 / Lire & écrire -8.

LIREL, née à l'heure de la Sirène. 22 ans. 1,48 m. 39 kg.

TAILLE	07	VOLONTE	08	VIE	09
APPARENCE	10	INTELLECT	07	ENDURANCE	19
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	14	Protection	0
FORCE	06	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	09	REVE	12		
DEXTERITE	15	CHANCE	12		
VUE	10	Mêlée	07		
OUIE	11	Tir	12		
ODORAT	12	Lancer	09		
GOUT	11	Dérobée	11		

Masse 1 main	niv -4	init -1	+ dom -4 (gourdin)
Dague mêlée	niv -1	init 2	+ dom 0
Dague jet	niv -1	init 3	+ dom -1
Corps à corps	niv -4	init -1	+ dom (d4-1)
Esquive	niv +5		

Chant +4 / Danse +1 / Discrétion +3 / Se cacher +5 / Commerce +2 / Pick-pocket -2 / Survie en cité +6 / Botanique -5 / Légendes -8 / Lire & écrire -5.

PRIX DES REPAS

Soupe maigre (1/2 SUST)	1 PE
Brouet (1 SUST)	2 PE
Soupe Grasse (1 1/2 SUST)	4 PE
Omelette aux Herbes (2 SUST)	6 PE
Omelette au Lard (2 1/2 SUST)	1 PB
Ragoût de Mouton (4 SUST)	5 PB
Poulet à la Broche (4 SUST)	5 PB
Tourte aux Champignons (4 SUST)	3 PB
Fromage de Brebis (1 SUST)	1 PB
1 litre de lait (chèvre) (1/2 SUST)	4 PE
1 litre de vin "du pays"	5 PE
1 litre de vin "le meilleur"	1 PB
1 litre de vin "de ma réserve"	5 PB
1 litre de vin "cuvée Grand Neveu"	1 PA
1 litre de bière	1 PB
1 litre d'hydromel	5 PB



PREMIER ETAGE

1 chambre

2 } chambres
3 } avec feu

4 }
9 } chambres
10 }

11 chambre avec feu

12 salon de l'aubergiste

13 chambre de l'aubergiste

14 corridor

15 placard

porte

fenêtre

âtre

rideau

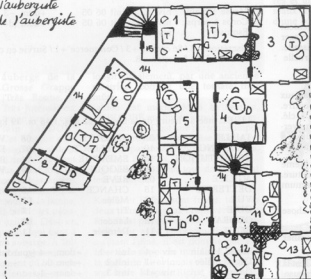
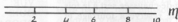
escalier

escalier en colimaçon

puits

arbres

AUBERGE DE LA GROSSE GRAPPE TRÈS BONNE ET TRÈS JUTEUSE



- T tables
- B banc
- C chaises
- L lit
- C coffre, meuble
- + tonneau
- scène

REZ-DE-CHAUSSEE

1. Avant-cour

2. Grande Salle

3. Cuisine

4. Loge des Comédiens

5. Portoir

6. Grange-dortoir

7. chambre des Serviteurs

8. Réserve

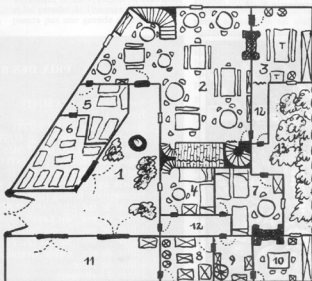
9. Réserve

10. Salon de l'aubergiste

11. Ecurie-hangar

12. Couloirs

13. arrière-cour-jardin



La clientèle

Les voyageurs trouveront la salle de l'auberge peuplée d'une dizaine de personnes, portant toutes un bonnet noir. Ce sont des citadins venus là pour discuter en prenant un pot. Le vin servi par Jaldon est plus cher qu'ailleurs, mais même son vin "du pays" est incontestablement meilleur. Il sait acheter. Les voyageurs ne passeront **nullement** inaperçus et feront même figure de curiosités. Contrairement aux affirmations des paysans de Tilm, les citadins ne sont pas tous richement vêtus et croutant sous le poids des bijoux. La vie au Grand Pressoir n'est pas plus facile : là aussi, les taxes pèsent lourd. Toutefois, la conversation principale des citadins entre eux roulera naturellement sur les funérailles, les cérémonies et... Nitouche ! Que sera son règne ? On s'interroge avec angoisse.

Sur la scène, deux comédiens tentent d'intéresser la clientèle avec une récitation ennuyeuse. Il y a un homme assez jeune, portant un maquillage bariolé, qui se nomme ESTANG. Il a pour partenaire une femme vieillissante répondant au nom de DERENA. Ces deux comédiens sont **nuls**. Par ailleurs distants, hautains, ayant une grande idée d'eux-mêmes, ils ne cherchent nullement le contact avec les voyageurs (bien qu'ils en soient eux-mêmes). Ils sont arrivés, de l'Est, il y a trois jours, et comptent rester pour les fêtes du sacre. Si les voyageurs tentent de prendre contact avec eux, ils se feront repousser d'une façon à peine polie.

Peu importe les caractéristiques de ces deux individus. Ils n'ont qu'une seule utilité dans l'histoire : ils demanderont une faveur impossible à Nitouche, tellement impossible que cette dernière ne pourra rien faire pour les sauver. Et ils seront donc pressés. Comme ils sont vraiment antipathiques, cela ne devrait pas trop chagriner les personnages des joueurs.

Si l'un ou l'autre des voyageurs possède des talents en musique, comédie, jonglerie, etc., il peut se proposer. Jaldon acceptera qu'il (elle) se produise sur la scène et fasse ensuite la quête dans la salle. Toutefois il ne prêtera gratuitement la chambre N°4 qu'après plusieurs jours, et s'il est vraiment content.

Renseignements

Les citadins parleront librement des cérémonies, les décriront et conseilleront vivement aux voyageurs d'y assister, surtout au sacre. Car en temps que voyageurs, ils pourront demander une **faveur** à Nitouche. Quelle faveur ? ce que vous voudrez, diront-ils. Elle acceptera forcément, c'est la coutume... Un jet d'**Empathie** à -1 pourra néanmoins faire comprendre que ce n'est pas du tout évident qu'elle accepte **forcément**. Eventuellement, les citadins admettront qu'en effet il vaut mieux être assez mesuré dans sa demande mais ils n'en diront pas plus. Richat, le



serveur, dira à un moment ou un autre : « Vous pouvez lui demander une chose qu'on demande souvent. C'est très bien vu. Demandez-lui qu'elle vous montre "le secret jardin de rosée de Narhui..." ». Si les voyageurs demandent ce que c'est, Richat répondra : « Vous verrez bien... vous ne serez pas déçus ! » Richat fera naturellement cette confidence **en particulier**, à voix basse, comme ayant l'air de faire une grande faveur. « Nous n'avons pas le droit, dira-t-il, d'aider les voyageurs... ». Détail important : il ne fera cette confidence qu'aux personnages **masculins**.

Le secret jardin de rosée de Narhui est en effet une expression du pays pour désigner la partie de l'anatomie féminine la plus intime. (C'est comme ça qu'ils disent !). Il va de soi que demander à Nitouche qu'elle vous le montre sera très très mal apprécié. Mais Richat, obsédé et mauvais, se réjouit à l'avance de sa blague.

Les voyageurs peuvent cependant être induits en erreur et penser qu'il s'agit du jardin de Narhui, le jardin d'agrément qui se trouve au Nord de la citadelle (on leur aura décrit, de même qu'on leur aura décrit tous les préparatifs). Si un voyageur demande à l'un quelconque des citadins ce qu'est "le secret jardin de rosée de Narhui", on lui répondra, l'air embarrassé : « ... vous devriez le savoir... ». Et on n'en dira pas plus.

Mais si un voyageur devient intime avec Lirel, la servante, et lui pose la question, elle lui répondra (lui montrera ?) la vérité sans pudeur.

Bonnets noirs et bonnets rouges

Il faut un bonnet noir pour assister au pressage et un bonnet rouge pour assister au sacre. Les voyageurs peuvent trouver des bonnets chez les fripiers, au

Nord du quartier des Marteaux, ou chez les tailleurs du Haut Quartier. Chez les fripiers, ils trouveront des bonnets bleus, jaunes, verts, etc... très bon marché : quant aux noirs et aux rouges... comprenez-vous ?... la demande... le prix d'un bonnet est de 5 PB. Chez les tailleurs, on pourra leur en confectionner sur mesure, en laine : 1 PA ; en soie ou en velours : 5 PA. Les voyageurs peuvent tenter de marchander pour faire baisser les prix de 05 % par niveau de difficulté (libre) ; pour "parler", les marchands ont (tous) 10 en **Volonté**, les fripiers ont +5 niveaux en **Commerce** et les tailleurs +3 niveaux.

GOBBESECK, L'HERBORISTE

Ce personnage vit au fond du quartier des Tuilles dans une maison adossée au rempart [localisation N°4]. Il est ivre les trois quarts du temps ; et quand il ne l'est pas, il est plongé dans une absence rêveuse due à une forte consommation d'Herbe de Lune. C'est vers lui que seront dirigés les voyageurs s'ils posent des questions sur la ville, ses origines, ses légendes. Gobbebeck "est un sage et un érudit". Il faudra naturellement lui offrir à boire pour le faire parler. Il dira la "fausse légende" (qu'il croit vraie, naturellement), il parlera de la généalogie de Nitouche, du projet de mariage entre elle et Herbert. Il est très au courant de ce qui se passe à la cour népotale. Il sait ce qu'est une pomme : « C'est, dit-il, un fruit mou, jaune pâle, ayant la forme d'un croissant de lune. Cela n'a ni pépin ni noyau. C'est entouré d'une peau jaune tachetée de brun qui s'épluche en lanières. Les pommes pousset en grappes appelées "régimes". C'est très peu juteux, mais on peut en tirer un liquide qui sert de base

à une préparation alchimique hautement complexe appelée "cidre" et qui a la vertu de guérir les engelures. Les pommes, conclura-t-il, ne poussent que dans les pays froids, sous la neige et la glace ». Gobbebeck est très fier de son savoir encyclopédique.

Gobbebeck est très aimé dans le quartier mal famé des Tuiles. Il soigne les pauvres et les "malchanceux" gratuitement. S'il était victime d'une quelconque malversation, les coupe-jarrets du quartier n'hésiteraient pas à venir à sa rescousse ou à le venger.

Les Chiens de la Mort

A la fin de l'heure de la Lyre, le soir de l'arrivée des voyageurs, Jaldon commença à barricader toutes les portes et fenêtres du rez-de-chaussée de l'auberge. Auparavant, il aura prévenu les voyageurs : « A partir de la nuit (début Serpent), plus question de sortir de l'auberge, et si vous êtes dehors : plus question d'y rentrer... ». Interrogé, il répondra : « Il n'en dira pas plus.

Les voyageurs pourront noter, à l'heure de la Lyre, que la plupart des maisons de la cité se barricadent pareillement. Interrogés, les citadins répondront tous aussi laconiquement : « ... à cause de l'orage... ».

Un jet d'Empathie à -2 peut faire subodorer que l'orage redouté n'est pas naturel. Les citadins ne plaisantent pas, ils ont tous l'air d'avoir peur.

L'orage en question est un épouvantable déferlement de **Chiens de la Mort** à travers toutes les rues de la cité. Ces entités de cauchemar ressemblent physiquement à celles décrites dans les règles (chapitre LES CREATURES), mais leur origine est différente. Ces Chiens sont créés par tout ce qu'il y avait de mauvais dans le rêve du Grand Neveu qui vient de mourir. Les citadins y sont habitués, c'est pareil à la mort de chaque Grand Neveu, son dernier

GOBBESECK, né à l'heure du Serpent. 60 ans. 1,65 m. 60 kg.

TAILLE	08	VOLONTE	11	VIE	08
APPARENCE	07	INTELLECT	11	ENDURANCE	17 (09*)
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	13	Points de rêve	12 (20*)
FORCE	07	ELOQUENCE	13	Protection	0
AGILITE	07	REVE	12	VITESSE	10
DEXTERITE	12	CHANCE	10		
VUE	09	Mélée	07		
OUIE	16	Tir	10		
ODORAT	14	Lancer	08		
GOUT	14	Dérobée	10		

Dague mêlée	niv -2	init 1	+dom 0
Dague jet	niv 0	init 4	+dom -1
Corps à corps	niv -4	init -1	+dom [d4-1]
Masse 2 mains	niv 0	init 3	+dom -4 (gourdin à 2 mains)
Esquive	niv +3		

Discours +5 / Discrétion +4 / Se cacher +7 / Commerce +5 / Pickpocket +3 / Premiers soins +5 / Survie en cité +8 / Alchimie -2 / Astrologie -1 / Botanique +1 / Légendes +4 / Lire & écrire +4 / Médecine +3 / Zoologie -1.

* Après avoir fumé 2 doses de son Herbe de Lune.

Les voyageurs pourront trouver chez lui les herbes suivantes :

- Fausse suppure 3 PE le brin
- Suppure 5 PE le brin
- Méritoine 1 PB le brin
- Ortigal 4 PB le brin
- Herbe de lune, qualité 4 5 PA la dose (7 brins)

Ainsi que les antidotes suivants (en fioles de 20 cl) :

- Orgue de Nuit 3 PA
- Racine de Tubéroncle 3 PA
- Gelée Royale 5 PA
- Huile de Sélikanthe 1 PO
- Liqueur de Bagdol 1 PO

'cadeau posthume'. Selon les Neveux la meute est plus ou moins vaste, plus ou moins féroce. A en juger par la crainte actuelle des citadins, Hélikar devait être un sacré gredin !

A minuit, heure de l'Araignée, la meute apparaît sur les remparts, tout autour de la ville. Sans effort, les chiens sautent dans les rues et se répandent partout, hurlant à la mort. Les citadins

attardés à l'extérieur sont égorgés. Les chiens se ruent sur les portes et les fenêtres pour tenter de pénétrer dans les maisons. Il y aura ce soir-là, 350 Chiens de la Mort dans les rues de la cité. Si les voyageurs sont restés dehors malgré les recommandations... bon courage !

Ce soir-là, les chiens se ruent aussi contre les portes barricadées de l'a-



berge. Or la porte de derrière de la cuisine sera restée ouverte. Richat, le teigneux, le jaloux, l'a débarrassée. Exprès, pour se venger de tous ! 3 Chiens de la Mort y feront irruption. Jaldon ira chercher son épée, mais l'aubergiste est lent et il boite. Les voyageurs ne devront réellement compter que sur eux-mêmes.

Comme les véritables Chiens de la Mort, une blessure critique (ou zéro point d'Endurance) les fait disparaître instantanément. Qui plus est, si un

Chien de la Mort disparaît, tous les autres disparaissent aussi. On peut en effet considérer la meute comme formant un individu en soi. Il suffira donc d'éliminer un seul chien pour se débarrasser de tous et libérer la ville. (Attention : cette règle n'est valable que pour ces chiens-là, très particuliers).

La rencontre rapportera à tous ceux qui y seront mêlés :

- 12 points de stress minimum.
- 15 points s'il y a un blessé grave ou critique chez les voyageurs.

Les Chiens de la Mort ont tous les mêmes caractéristiques :

REVE	19	ENDURANCE	33	
TAILLE	14	Protection :		jet de rêve de l'attaquant = -3
		VITESSE	12/25/50	
MORSURE	16	niv +3	init 11	+dom +5
ESQUIVE	13	niv +3		

PRESSAGE & SACRE



e lendemain de l'attaque des Chiens de la Mort, à l'heure de la Couronne, a lieu la première cérémonie : le pressage de feu

Hélikar. Une foule de citadins converge vers la citadelle jusqu'aux Portes Rouges où les gens sont filtrés un par un (on s'assure qu'ils n'ont pas d'armes), puis à la Porte Verte. Dans la seconde cour, devant le jardin d'agrément, se dressent des gradins tendus de noir. Sur le mausolée, également tendu de noir, est installé le Grand Pressoir Funèbre. 7 chevaux noirs attendent tout autour... Les gradins sont des places réservées et les voyageurs n'y auront pas accès. S'ils veulent assister au pressage, ils devront rester debout parmi le reste de la foule, dans la partie Ouest de la cour. Faire jouer à chacun un jet de **Dérivée/Survie** en Cité à -2. Sur une réussite particulière (ou critique), le personnage a réussi à se glisser au premier rang. Sur une normale (ou significative), il est dans les 5 premiers rangs. Avec un échec, il est en plein milieu de la foule

et voit mal. Avec un échec total, il est derrière la foule, complètement à l'Ouest et ne voit rien. Ces résultats, et la position consécutive, vont à leur tour influencer les jets de **Vue**, notamment la visualisation de l'ouverture secrète du mausolée.

Il va de soi que la foule est encadrée de nombreux gardes armés. Les fauteurs de troubles, si troubles il y a, seront immédiatement arrêtés.

Pressage

Dans la loge adossée au rempart Est apparaissent bientôt les membres de la famille : Nitouche, Tcheeza, Herbert, Daloth et Josela. Les voisins des voyageurs pourront les leur nommer. Puis la cérémonie commence et se déroule comme décrite précédemment.

Le Gardien des Rêves ne doit pas oublier de mentionner que Nitouche reste dans la tombeur que Nitouche minutes avant d'en ressortir, mais sans insister lourdement sur le fait.

Quand elle ouvre la porte cachée du tombeau, les voyageurs peuvent tenter de mémoriser ses gestes en jouant un jet de **Vue**. Le jet a une difficulté de

- et 20 points pour le blessé en question (s'il survit).

(Ces points ne sont pas cumulatifs : c'est l'un ou l'autre).

Une fois l'orage passé, l'aubergiste sera plus explicite. C'est seulement à ce moment qu'il révélera l'origine de ces monstres. La réticence des citadins à en parler ouvertement provient du fait qu'il ne faut pas dire du mal des Grands Neveux devant des étrangers.

Jaldon fera plus encore si ce sont effectivement les voyageurs qui éliminent les Chiens de la Mort. Il dira : « Vous avez sauvé mon auberge. En récompense, vous pourrez y rester aussi longtemps que vous voudrez, logés et nourris gratuitement. Vous y serez toujours les bienvenus ».

Quant à Richat, s'il survit aux Chiens, Jaldon se contentera de le jeter dehors à coups de pied au cul. Richat s'éloignera en maugréant des imprécations. (De fait, on n'en entendra plus jamais parler, à moins que les voyageurs ne s'intéressent à son sort).

zéro pour ceux qui sont au premier rang ; une difficulté de -2 s'ils sont dans les 5 premiers rangs ; une difficulté de -6 s'ils sont en pleine foule ; il est impossible s'ils sont complètement derrière et ne voient rien.

Au vaste « hurrah ! » poussé par la foule, chacun jette en l'air son bonnet noir, se coiffe d'un bonnet rouge, puis se dirige vers la sortie. Le gong se met à sonner sur un rythme aigu et syncopé.

Caractéristiques des gardes

Ils sont de deux types : les hallebardiers et les arbalétriers. Les hallebardiers ont les mêmes caractéristiques et compétences que les Gardes de la Porte ; les arbalétriers sont déjà décrits précédemment.

Les gardes vont toujours par groupes de 6 : 3 hallebardiers et 3 arbalétriers. Il y aura une dizaine de ces groupes au niveau de la cour. Mais la foule sera en outre surveillée par une trentaine d'arbalétriers, du haut des remparts.

La répétition

NOTE : cette séquence ne peut avoir lieu que si ce sont les voyageurs qui ont éliminé les Chiens de la Mort. Si ce n'est pas le cas, cette séquence n'a pas lieu, purement et simplement.

Dans l'après-midi, quand les personnages reviendront à l'auberge, ils découvriront qu'ils y sont attendus par 6 gardes. Le capitaine (mêmes caractéristiques que Gradurok, les saluera aimablement et leur dira qu'ils sont convoqués au château par la Grande Nièce Grand-Mère (Tcheeza).

jaldon dira mal à l'aise, baissant les yeux : « Oui... ces messieurs désiraient voir les voyageurs qui ont interrompu l'orage, cette nuit... J'ai dit que c'était vous, n'est-ce pas ? »

Si les voyageurs démentent, protestent, les gardes repartiront et les laisseront sans les inquiéter outre mesure. S'ils reconnaissent être effectivement ceux qui ont « interrompu l'orage » et demandent ce que Tcheeza leur veut, le capitaine dirait simplement : « Vous remerciez, je crois... ». Il n'en sait lui-même pas davantage.

C'est la vérité. Les voyageurs ne sont nullement en état d'arrestation. Et s'ils ne veulent pas venir, on ne les forcera pas.

S'ils viennent, ils seront conduits jusqu'au jardin de Narhiut. Là, près d'une fontaine, assis sur des bancs de pierre garnis de coussins brodés, ils trouveront Nitouche, Tcheeza, Herbert (et moult gardes, bien sûr). Nitouche se lèvera pour les accueillir, se nommera, fera les présentations, demandera leurs noms ; puis les priera de s'asseoir. Elle dira enfin : « L'orage a été interrompu de façon miraculeuse cette nuit, un des plus gros orages que notre cité ait jamais connus. Par bonheur, pas un seul citadin n'a péri. C'est à vous que nous devons cela, je crois... Et, bien que je ne sois pas encore officiellement Grande Nièce, j'ai jugé que vous méritiez d'être récompensés... Vous êtes des voyageurs. En tant que tels, demain, quand je serai sacrée, vous pourrez chacun me demander une faveur. Nos lois sont très strictes à ce sujet. Vous n'êtes pas obligés de me demander une faveur. Mais si vous le faites, la faveur demandée doit ne concerner que vous, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas demander une faveur pour un autre. D'autre part, vous n'avez droit qu'à une seule demande. Il y a des choses que l'on peut demander et d'autres que l'on ne peut pas. Si vous demandez quelque chose qui ne doit pas l'être, vous serez arrêtés et pressés. En aucun cas, nous ne pouvons vous dire ce qui peut être demandé et ce qui ne doit pas l'être. Pour vous récompenser de votre action d'hier soir, j'aurais aimé pouvoir vous révéler ce qui peut être demandé et ce qui ne doit pas l'être. Mais je ne suis pas encore Grande Nièce, et les lois sont les lois... Néanmoins, voici votre récompense : nous allons faire une répétition. Vous allez me demander une faveur. Si c'est possible, je vous dirai oui ; si c'est impossible, je vous dirai non. Nous nous en tiendrons là pour aujourd'hui. Demain, vous agirez à votre guise... C'est moi-même une faveur immense que je vous fais-là ! » conclut-elle.

Un jet d'Empathie à -4 peut faire sentir que Nitouche est franche (autant que naïve, sans doute !). Tcheeza, par contre, darde sur elle des yeux réprobateurs. Pour la vieille femme, la faveur est certes beaucoup trop immense. Les voyageurs peuvent donc tenter la répétition. S'ils demandent une « vraie » faveur, Nitouche leur répondra :

« Non... je suis désolée. Ne demandez surtout pas cela demain... ». S'ils mentionnent le cidre, Tcheeza, d'une façon inattendue, perdra son sang-froid. Elle se lèvera brusquement, désignant les voyageurs aux gardes, et hurlera : « Qu'on les presse ! ». Dans la confusion qui s'ensuivra, une altercation opposera Nitouche à sa grand-mère. Tcheeza dira : « Tu n'es pas encore sacrée, ma petite ! En attendant c'est moi qui commande ! » Puis, recouvrant son calme glacé, elle dira aux voyageurs : « Les gardes vont vous reconduire en ville. Cette stupide répétition est terminée. Allez !... ». Il n'y aura pas à discuter : ce sera la fin de l'entrevue. Mais les voyageurs pourront toujours penser qu'ils ont mis le doigt sur quelque chose... Parallèlement, et c'est dommage pour eux, leurs faits et



gestes seront dorénavant particulièrement surveillés. Même s'ils ne le savent pas encore, leur quête sera devenue pratiquement impossible. (C'était le faux-pas à ne pas commettre).

Si la séance se passe bien, par contre, on remettra à chacun un carré de parchemin muni d'un sceau. C'est un « billet » qui donne accès aux gradins pour assister à la cérémonie. Les voyageurs auront de très bonnes places, tout près de la loge officielle.

Sacre

Pour le sacre, les gradins et le mausolée sont débarrassés des tentures noires. À la place, ils sont décorés de guirlandes de feuilles de vigne. Entre la loge officielle et le mausolée se tient un petit groupe de musiciens sur une estrade

basse. Si les voyageurs ont accès aux gradins, ils ont une très bonne vue de tout cela. Sinon, refaire tirer un jet de **Dérobée/Survie en Cité**, comme précédemment.

Un héraut annonce que Nitouche va entrer dans le tombeau quérir la Liqueur de Pérennité. Nitouche apparaît en effet et, comme précédemment, ouvre une porte dérobée dans la face Ouest du mausolée. La jeune fille y entre. Mais cette fois, elle n'est pas seule. Tcheeza et Herbert (vêtu de mailles et portant toutes ses armes) l'accompagnent. Tcheeza tient une cruche d'argent. Pour observer tout cela depuis les gradins, principalement l'ouverture du tombeau, le jet de **Vue** est à +3. Sinon, il dépend comme précédemment des réussites aux jets de **Survie en Cité**. Le trio ne reste dans le tombeau qu'une dizaine de minutes.

Quand ils ressortent, la porte est refermée. Nitouche monte sur le mausolée (le pressoir n'y est plus, naturellement) et fait face à la foule. Un page lui tend une coupe d'or. Tcheeza la rejoint et verse dans la coupe le liquide que contient maintenant la cruche d'argent. Un jet de **Vue** (mêmes difficultés) permet de voir qu'il en coule un fluide **jaune clair légèrement moussant**. Nitouche présente la coupe à la foule et la porte lentement à ses lèvres : elle boit. Alors Daloth (son père), apparu lui aussi sur le tombeau, la coiffe d'un diadème d'or représentant une couronne de feuilles de vigne. Puis il dit : « Nitouche, ma fille, tu es désormais ma Grande Nièce ! ». Tcheeza s'approche à son tour, mais son ton est plutôt celui du défit : « Nitouche, ma petite fille, tu es désormais ma Grande Nièce ! ». Puis c'est le tour d'Herbert : « Nitouche, ma cousine, tu es désormais ma Grande Nièce ! ». Les hérauts font sonner des trompes et l'un d'eux annonce à la foule : « Nitouche est désormais notre Grande Nièce : elle a reçu la Couronne et bu la Liqueur de Pérennité ! ». À ces mots, la foule pousse encore un vaste « Hurrah ! » : tous les bonnets rouges volent en l'air et les gens s'enlacent et s'embrassent.

Détail curieux, bien que les paroles prononcées par Nitouche, Tcheeza, Herbert, etc., sur le tombeau, le soient sans hausser le ton, elles sont parfaitement entendues d'un bout à l'autre de la cour (comme s'il y avait des micros). Cela est dû à un sort de zone de **Clameurs** lancé par Tcheeza sur le tombeau. Nitouche s'adresse maintenant à la foule. Elle parle d'une voix douce et un peu intimidée, mais (grâce au sort) on dirait presque qu'elle parle à l'oreille de chacun.

« En l'honneur de mon sacre, je décrète une semaine de réjouissances. Vous êtes tous invités à revenir ici, pendant une semaine, de l'heure de la Couronne à l'heure de la Lyre, pour y danser et vous réjouir. (Hurrah de la foule). Moi-même je vais maintenant ouvrir le bal

au bras de mon cousin Herbert et nous danserons ici-même (sur le tombeau). Mais auparavant, il y a une autre coutume qui doit être respectée : s'il y a des voyageurs, qu'ils se présentent et me demandent une faveur... ».

Les comédiens, Estant et Derena se présenteront aussitôt, Derena en premier. Nitouche la fera monter sur le tombeau. « Je veux un sac de pièces d'or ! » dira Derena. A ces mots, Nitouche éclatera d'une quinte de toux (simulée) et dira : « Hum ! Hum ! je n'ai pas bien entendu, répète... — Un sac de pièces d'or ! » répètera Derena. Nitouche lui lancera un regard désolé : « Je regrette... ». Et Tcheeza s'écriera : « Gardes ! saisissez-là. Cette impudente sera pressée ! ». (Vaste « Hurrah ! » de la foule).

Tandis que Derena sera emmenée par les gardes, Estant montera à son tour sur le tombeau. « Je voudrais... heu... une toute petite pièce d'argent... ». Nitouche n'aura le temps de rien dire. Tcheeza hurlera une fois encore : « Gardes ! arrêtez ce maraud ! Qu'on le presse dans le pressoir qui grince ! ». (Triple « Hurrah ! » de la foule).

Il n'y a pas d'autres voyageurs, hormis les personnages des joueurs. A eux de jouer, et de jouer le plus finement possible (pour autant que ce soit possible, à un jeu aussi idiot). Le mieux qu'ils aient à faire, dans le doute, est de ne demander aucune faveur du tout.

Toutefois, ils peuvent dès maintenant penser, à juste titre, que le cidre qu'ils convoitent se trouve dans le tombeau. Ils pourraient demander une faveur qui tende, indirectement, à leur faciliter la tâche : l'accès au tombeau. Cela n'est pas impossible. Tout dépend de la façon dont ils formulent leur demande et restent dans les limites de ce qui est permis.

Nitouche peut les aider, **faiblement**, mais c'est mieux que rien. Atterrée par l'arrestation des deux comédiens, elle va se ressaisir. Et même si une demande s'écarte **légèrement** de la loi permise, elle l'accordera... histoire de tenir tête à sa grand-mère et de montrer que c'est elle, désormais, qui commande. Mais il faut, naturellement, que la demande ne s'écarte de la loi que **très légèrement**. Sinon, Nitouche en sera elle-même outrée.

Dans cette situation délicate, rien ne peut être prévu, aucune situation type. Tout va dépendre des joueurs. Au Gardien des Rêves, donc, de régler chaque cas particulier au mieux.

Dès l'heure de la Lyre, la cour est évacuée et la Porte Verte est fermée. En attendant les fêtes du lendemain, la cour reste déserte pendant la nuit. Seuls, quatre ou cinq gardes font des rondes **sur les remparts** ; et leur surveillance s'exerce autant à l'extérieur (côté campagne) qu'à l'intérieur. Ceci va durer 7 jours, après quoi les gradins seront démontés et la foule ne sera plus admise.

Le mieux que les voyageurs aient à faire est de se laisser enfermer dans la cour un soir, en se cachant sous les gradins, ou derrière, dans le jardin de Narhuit. Puis, durant la nuit, profiter de l'inattention des Gardes sur les remparts pour ouvrir le tombeau et l'explorer... S'ils utilisent la magie pour se cacher : zone de **Miroirs**, sortilège d'illusion de **Humanoïde invisible**, etc, ils n'auront aucun problème.

Sinon, pour se cacher sous les gradins (qui sont eux-mêmes cachés par les feuilles de vigne), il leur faut réussir **chacun** un jet de **Dérobée/Se cacher** à zéro. La difficulté n'est pas grande grâce au mouvement de la foule qui se presse vers la sortie, à l'ambiance de fête et à la nuit qui tombe. Un échec n'aura de conséquence que si un garde les recherche intentionnellement. Un échec total les démasque.

La première nuit, les gardes sur les remparts feront également la fête. De leur cachette éventuelle, les voyageurs les entendront s'interpeller. D'une tour donnant sur le rempart, une voix s'écriera : « Personne n'attaquera la cité aujourd'hui ! Venez trinquer à Nitouche, les gars ! Juste une minute ! ». Les gardes désertent les remparts et ne **réparaitront pas de la nuit**.

La seconde nuit, il y a 75 % de chances que le même phénomène se reproduise. La 3^e nuit, 50 %. La 4^e, 25 %. Et ensuite, 5 % seulement, chaque nuit.

La première nuit, les voyageurs pourront donc opérer en toute sécurité, comme chaque nuit où il n'y aura pas de gardes. Si les gardes sont restés sérieux (et présents), il faudra que chacun réussisse un jet de **Dérobée/Discrétion** à -1 pour s'approcher du tombeau et lors de son ouverture. Là encore, la difficulté n'est pas grande à cause de la nuit et de la non-méfiance des gardes. (Mais il faut que tout ceci soit fait sans lumière, évidemment !).

Un échec total attire automatiquement l'attention des gardes. Un échec normal n'a de conséquences que si les gardes réussissent un jet de **Vue**. Les gardes (arbalétriers) ont 13 en **Vue**, mais tenteront leur jet à -4 (39 %) à cause de la nuit. Une réussite fait réussir automatiquement, sans "parade" des gardes. (Voir Règles Optionnelles).

Tout ceci ne s'applique évidemment que si aucun soupçon ne pèse sur les voyageurs (voir "La répétition"). Dans le cas contraire, les voyageurs seront étroitement surveillés. Pour se cacher sous les gradins ou dans le jardin lors de l'évacuation de la foule, ils devront réussir leurs jets de **Dérobée/Se cacher** à -4. En cas d'échec, 1d6 gardes auront droit à un jet de **Vue** à +3 (parce que vigilants). Tirer au sort si ce sont des hallebardiers (09 en **Vue**) ou des arbalétriers (13). Les règles pour la nuit restent les mêmes.



LE TOMBEAU DE NARHUIT



xtérieurement, le mausolée est un cube de pierre grise de 6 mètres de côté. On pénètre dans le tombeau par une porte secrète.

Cette porte, une fois le mécanisme enclenché, bascule intérieurement (comme une porte de garage). Le mécanisme se déclenche extérieurement en pressant certaines pierres. Si les voyageurs ont noté les gestes de Nitouche quand elle ouvrait la porte, ils n'ont plus, pour ouvrir le tombeau, qu'à réussir un jet de **Dextérité/Maçonnerie** à -1. Sinon, il leur faut auparavant réussir un jet de **Vue/Maçonnerie** à -4. Le mécanisme est bien entretenu et la porte bascule silencieusement.

Le cube du mausolée est creux, ses parois font 1 mètre d'épaisseur. Une fois la porte ouverte, on découvre un espace de 4 mètres sur 4 et de 5 mètres de haut. Au centre, un trou d'ombre va s'assombrissant : un escalier s'enfonce probablement sous la terre. Mais au-dessus de l'escalier, l'enjambant, une patte posée de part et d'autre : un être énorme et terrifiant ! Un **Dragon** ! (tel que le représentent les légendes), phosphorescent de bleu et de vert, tête tendue vers les intrus, dardant sur eux des yeux brillants. Le Dragon est dressé verticalement et tient dans chacune de ses pattes antérieures, de ses mains, une large et menaçante épée...

Telle est la première vision que les voyageurs auront de l'intérieur du mausolée, en supposant qu'ils ne sont éclairés que par la faible luminosité extérieure des étoiles et de la lune.

De fait le Dragon n'est qu'une statue. Mais vu le peu de lumière (probable) et l'état de tension des voyageurs (aussi probable), le Gardien des Rêves est invité à faire croire le plus longtemps possible qu'il s'agit d'une véritable créature.

Ci-après, la description de chaque localisation du tombeau :

1. Sur le mur Ouest, un système de contrepoids et de chaînes pour ouvrir ou fermer la porte secrète de l'intérieur. Un jet de **Intellect/Serrurerie** à 0 permet d'en assimiler immédiatement le fonctionnement. Sinon, que les voyageurs essaient de le faire fonctionner empiriquement... Ils peuvent tenter un jet de **Dextérité/Serrurerie** à 0 (puis,

éventuellement, à -1, -2, etc. jusqu'au succès ou l'échec total). Si un échec total survient, la porte restera bloquée en position ouverte. Les voyageurs ont intérêt à allumer torche ou lanterne pour explorer le tombeau ; et s'ils le font, il est préférable qu'ils ferment la porte d'abord. Une lumière provenant du tombeau ouvert attirera automatiquement l'attention d'un garde au bout de 3d10 minutes (même les nuits où les gardes sont les moins "sérieux").

Au centre, un escalier droit de 2 mètres de large s'enfonce sous la terre. Sur le mur Est, surplombant l'escalier, une statue polychrome de dragon, dans les tons bleus et verts. La statue fait presque 5 mètres de haut, sa tête touchant quasiment le plafond. Elle est simplement en pierre peinte et ne recèle aucun mécanisme ni secret. L'épée qu'elle tient dans sa main gauche est en pierre et fait partie, monolithiquement, de la statue. Celle qu'elle tient dans sa patte droite, par contre, est en métal. Elle n'est que posée dans la patte et peut être retirée. Cette épée (type épée large) est magique.

Épée Magique de Narhuit : Pour la maîtriser, il faut réussir un jet de : **points actuels de rêve** à -3. Elle n'a qu'un seul pouvoir, très spécifique : elle supprime l'obligation de réussir un jet de rêve pour "toucher vraiment" les Entités de Cauchemar. **Note** : elle ne touche pas automatiquement les Entités de Cauchemar et n'a aucun bonus ni au toucher ni aux dommages. Simple, si on réussit, normalement, à toucher une Entité de Cauchemar avec cette épée, on n'a pas besoin en plus de réussir un jet de rêve. Une lecture complète d'aura magique donne :

Épée Magique de Narhuit :

Épée Large. Acier, Inertie = 28.

1 gemme, Pureté = 6, Taille = 12. Alchimiquement pulvérisée.

Inertie = 1.

Enchantement : Cité Folle J12.

50 points de rêve dont 21 actifs (= 3 ailes actives).

Permanence : Sanctuaire Noir K9.

Autonomie : Lac de Glimster E11.

Purification : Nécropole de Throat F12.

Alliance : Pont de Yalm I11.

Grande Ecaille de Narcos : Marais Zultants F10 (G.E.N. supprimant l'obligation du jet de rêve pour causer des dommages aux Entités de Cauchemar).

L'épée dépense 1 point de rêve chaque fois que son pouvoir est utilisé.

Sur les murs Nord et Sud, se trouvent des fresques polychromes. Elles dépeignent des scènes de la vie paysanne, en une succession de petits tableaux : des pommiers (pas de doute, ce sont des pommiers !) poussent dans un verger ; des paysans les récoltent ; ils les pressent et mettent le jus en barriques. Les fresques sont disposées de telle façon que, sur les derniers "tableaux", les paysans semblent offrir leurs barriques à la grande statue de dragon qui enjambe l'escalier.

2. 6 mètres plus bas. L'escalier aboutit à une salle où murs et plafonds, en pierre, sont sculptés d'un feuillage de feuilles et de branches de pommiers portant des fruits mûrs, en bas-relief. Des doubles portes de bois donnent sur le mur Nord. Le sol est recouvert de dalles carrées.

Cette salle est piégée. Toute la partie centrale est saue, mais si l'on marche sur les dalles du pourtour (hachurées sur le plan), elles basculent très légèrement sous les pieds et déclenchent un mécanisme : à travers de petits orifices dissimulés dans le feuillage du bas-relief, des ressorts propulsent des dards vers le centre de la salle. Pour remarquer les orifices à dards, jouer **Vue/Maçonnerie** à -3. Pour remarquer que les dalles du pourtour ne sont pas jointives, jouer **Vue/Maçonnerie** à -2. Pour pressentir que cette salle est dangereuse, jouer **Empathie/Survie en sous-sol** à -8. Le "pressentiment", toutefois, n'expliquera rien. 4 dards sont tirés par dalle activée, en une décharge. Jouer un jet de **Chance** : Echec Total = les 4 touchent. Echec normal = 3 touchent. Réussite normale = 1 seul. Significative et mieux = aucun. Le jet d'Enchancement est à +2.

Les doubles portes en bois solide, fermées, sont verrouillées. Pour crocheter la serrure : jouer **Dextérité/Serrurerie** à -2. Les portes peuvent également être défoncées, à condition de posséder les outils convenables, en un temps égal à : 2 minutes x RT.Force. (+ du bruit !). Il n'y a apparemment pas d'autre issue que les doubles portes. Toutefois, si l'on s'appuie ou pose la main au centre du mur Est, on ne sentira aucune résistance et on passera au travers. Le passage est libre, faussement fermé par

une zone de **Miroirs** permanente qui reproduit le bas-relief de feuillage.

3. Couloir voûté. 2 mètres de haut à la clé de voûte.

4. Les tombes. Ces salles font 6 mètres de côté sur 2,50 mètres de haut. Toutes ont murs et plafond sculptés de feuillages en bas-relief comme dans la salle N°2. Les sols sont en pierre uniforme (pas de dalles). Dans chacune, sur 6 petits socles de pierre de 50 centimètres de haut et de 1 mètre de côté, reposent les barriques funéraires. Elles sont clouées et cerclées d'argent, posées verticalement. Toutes portent une plaquette où est gravé un nom de Grand Neveu, mais pas de date. De fait, les 6 salles du premier niveau de tombes ne contiennent que des débris de barrique. Les premières barriques intactes, mais très vétustes, ne se rencontrent qu'au 3^e niveau ; et encore sont-elles vides. Au 5^e niveau, les barriques contiennent un reste de liquide épais et nauséabond. Au 6^e niveau, les barriques sont en assez bon état et sont pleines d'un liquide jaunâtre à l'odeur écœurante. Ce liquide pourri est un poison mortel.

Poison des barriques

Rapidité 30 secondes
Puissance 7
Malignité 7

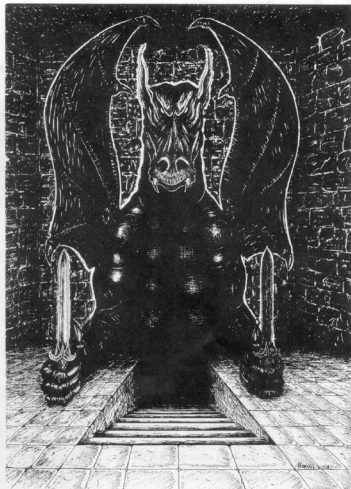
Type ingestif (uniquement)
Dosage minimum (et suffisant)
1 cl

Seuls antidotes
Véritable cidre de Narhuut 90 %
Elixir des Gnomes 55 %
Huile de Sélikanthe 25 %
Liquueur de Bagdol 10 %

5. L'escalier descend 12 mètres plus bas et aboutit à une galerie identique à gauche (au Sud) tandis que l'escalier continue de descendre. Il descend encore 5 fois. Il y a 7 niveaux de tombes en tout. A chaque fois la galerie donne sur des tombes disposées pareillement et contenant la même chose, mis à part que l'état des barriques s'améliore. Au 7^e dessous, il n'y a qu'une seule barrique, toute neuve, dans la première tombe à droite (à l'Est). Cette barrique, la 217^e, est celle de feu Helikar.

6. Par delà l'illusion miroir, un escalier en colimaçon descend 14 mètres plus bas. On se retrouve alors devant une large porte (N°7).

7. Une large porte de bois, massive, en très bon état, ferrée, verrouillée. Pour en crocheter la serrure : **Dextérité/Ser-**



rurerie à -4. Pour défoncer la porte (avec les outils convenables) : 3 minutes x ET.Force.

8. Grande salle voûtée. La crypte fait 15 mètres de long sur 6 mètres de large. 4 énormes barriques avec des robinets d'argent reposent, couchées, dans le fond. Elles font 3 mètres de long sur 2 mètres de large à leur partie renflée, et 2 mètres de haut. Leur contenance est d'environ 10 m³ (= 10 000 litres). Seule la barrique D contient encore environ 200 litres du fameux CIDRE DE NARHUUTLASHLISHTOM.

Mais ces barriques sont gardées, même les vides. Dès que l'on y touche (même indirectement par l'intermédiaire d'un objet) apparaît une ENTITE DE CAUCHEMAR. Il n'y a pas moyen d'annuler magiquement ces entités. Elles doi-

vent être combattues, même par les Grands Neveux ! C'est la raison pour laquelle Herbert a accompagné Nitouche lors de sa seconde descente et il s'est naturellement servi de l'épée magique. Ces entités se comportent exactement comme des **Quaquemaïres**, bien que leur apparence physique ne soit pas celle d'un coq. Elles ne disparaissent qu'arrivées à zéro point d'Endurance (une "blessure critique" leur cause une perte de 3d6 points). Les armes (pour les Entités qui en ont) disparaissent également, en même temps. Enfin, ces Entités ne peuvent être éliminées que temporairement. Dans le plan de cauchemar d'où elles sont issues, elles "régénèrent" 1 point de rêve par minute. Dès qu'elles ont regagné tous leurs points de rêve, elles peuvent revenir si on touche encore aux barriques.



Barrique A : CHIEN ROUGE A DEUX TETES

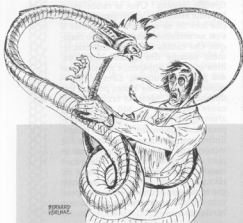
REVE	21	ENDURANCE	36	
TAILLE	15	Protection :		jet de rêve de l'attaquant = -3
MORSURE	18	niv +3	init 12	+dom +5
ESQUIVE	13	niv +3		

Note : Si l'attaque de morsure obtient une particulière, le chien peut tenter une seconde morsure, avec l'autre tête, dans le même round.

Barrique B : GUERRIERE NUE ARMEE D'UN CIMETERRE

REVE	24	ENDURANCE	36	
TAILLE	12	Protection :		jet de rêve de l'attaquant = -4
CIMETERRE	18	niv +4	init 13	+dom +7
ESQUIVE	16	niv +4		

Note : Cette femme, nue et blême, accompagnera ses attaques d'un rire à faire dresser les cheveux sur la tête. Jouer un jet de Volonté à -4. Si le jet échoue, perte immédiate de 1d4 points de moral. (Ne jouer ce jet qu'une seule fois par personne).



Barrique C : SERPENT NOIR A TETE DE COQ

REVE	25	ENDURANCE	34	
TAILLE	09	Protection :		jet de rêve de l'attaquant = -4
BEC	17	niv +4	init 12	+dom +4
ESQUIVE	18	niv +4		

Note : Sur une réussite particulière, le serpent enserrera les jambes de son adversaire dans ses anneaux, le faisant automatiquement tomber.

Barrique D : HOMME-TAUREAU ARME D'UNE HACHE

REVE	29	ENDURANCE	47	
TAILLE	18	Protection :		jet de rêve de l'attaquant = -5
HACHE	23	niv +5	init 16	+dom +11 (hâche de bataille)
CORNES	23	niv +5		+ dom +10
ESQUIVE	16	niv +5		

Note : Sur une réussite particulière, l'Homme-Taureau peut attaquer avec ses cornes dans le même round. Sinon il n'attaque qu'à la hâche.

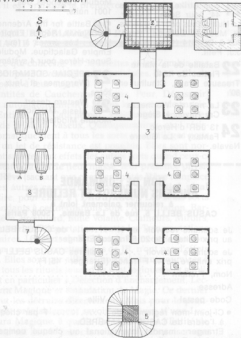


Les Entités de Cauchemar sont liées aux barriques. Elles ne peuvent pas quitter la salle. La rencontre apportera 20 points de stress à chaque participant. Enfin, si les voyageurs arrivent à tirer du cidre de la barrique D et le boivent, ils retrouveront le goût exquis qui est le but de leur quête. Mais pour pouvoir profiter des 100 points d'expérience, il

faut encore qu'ils dorment (et réussissent le jet de rêve "critique"). S'ils décident d'emporter du cidre, ils pourront revendre le breuvage jusqu'à 3 PO la fiole de 20 cl. Tout autour, les murs de cette crypte sont gravés d'inscriptions. On peut y lire la "véritable légende", mais la langue est ancienne et les caractères inu-

suels. Le temps de lecture (temps au bout duquel le jet peut être tenté) est de 30 minutes $\times$ FTINT. Le jet de lecture est : **Intellect/Lire & écrire** à -5. Si les voyageurs prennent le temps de lire, attention à ne pas toucher aux barriques ! car entre temps, les Entités de Cauchemar auront toutes régénéré leurs points de rêve.

TOMBEAU DE NARHUIT



CONCLUSION



es voyageurs doivent maintenant ressortir du tombeau et rester cachés jusqu'à l'heure de la Couronne, pour se mêler à nouveau

à la foule et sortir de l'enceinte. Nitouche et Tchecza s'apercevront-elles de l'effraction ? Tenteront-elles de poursuivre les voyageurs ? Eventuellement de récupérer l'épée ou le cidre volé ?... Cela est une autre histoire. Si les voyageurs sont malins, ils quitteront la cité du Grand Pressoir au plus vite... Sinon, à chaque Gardien des Rêves d'apporter sa conclusion définitive à la QUÊTE DU CIDRE DE NARHUIT.



CASUS BELLI EN VENTE DANS TOUS LES MAGASINS DE JEUX

La magazine des jeux de simulation

EN CAS D'URGENCE UTILISEZ LES BONS CI-DESSOUS

- 5** Air Assault on Crete - Chevalry and Sorcery.
- 9** Red Star - White Eagle, jeux d'alliances, figures exotiques...
- 10** Freedom in the Galaxy, l'empire au 300e Space Opera...
- 11** Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.
- 12** G.I. A.Q.V. 3 scénarios. Panzerblitz. Runequest. Divinités Dnd D.
- 14** Pacifique 42. Figurines, Fantastiques - La 7e victime Shekley/Space Opera. Le module rat noir.
- 15** Viva Zapata. Spicheren - Jeu inédit - Pouvoirs "Psioniques". Bushido - Article et Module.
- 16** La nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest. Les caves de Thraoril.
- 17** Call of Cthulhu Jeu inédit: Garigliano - Amiraute Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front...
- 19** S.O.S. wargamer solitaire. Bounty Hunter. Le visiteur, scénario MEGA. Légendes.

- 20** Dragon Ouest Friedland. Design de scénario.
- 21** Gulf Strike, 4 scénarios 44" pour Squad Leader. La Nuit d'Esus pour Légendes et Modules Bushido, Mega, AD & D, 1914 (1re partie) de J.J. Petit.
- 22** Bataille de la Marne Flottes de 1940 Treasure Traps, Cthulhu en 80'
- 23** La nuit de Wormezza Cry Havoc • Siège.
- 24** Fantasy • La Guerre Navale.
- 25** Opération market garden Les jeux de Super héros. Module Légendes des 1001 nuits.
- 26** Battle for the Ardennes, Narvik, Règles Empire, Mega: Les armes à feu, Empire Galactique, Module Super-Héros pour 4 systèmes
- 27** SPECIAL SCENARIOS (Wargames et Jeux de rôles).
- 28** Western desert Alesia, Maléfices, Module Middle earth

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 an - 6 numéros : 100 F (Etranger : 130 F).

Nom, Prénom

Adresse

Code postal Ville

• Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N°s de CASUS BELLI au prix unitaire de 20 F franco (Etranger : 25 F).

Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).

Nom, Prénom

Adresse

Code postal Ville

• Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

ERRATA

LIVRE 1, page 15, 3^e colonne.

Seuil négatif maximal des points de vie, lire :

Constitution	Seuil négatif maximal
6-8	-2
9-11	-3
12-14	-4
15-17	-5
18-20	-6

LIVRE I, page 21, 2^e colonne, lignes 42-43, lire :
il faut aussi réussir un jet de **Empathie/Acrobatie** ou **Jonglerie**.

LIVRE I, page 38, 3^e colonne : **JETS DE VIE**, lignes 16-17, lire :
un nombre d'heures égal au ER. CONST. du blessé (et non pas ET).

LIVRE 1, page 53, 3^e colonne. • **Filet, lasso**, la table des ajustements au jet de **Dextérité** a été omise, la voici :

Réussite du lancer	Ajustement Esquive et désengagement
Normale	-2
Significative	-3
Particulière	-5
Critique	-8

LIVRE 1, page 62, **Les Ages**, dernier paragraphe, lire :
Quand on entre dans un nuage mauve, on change de rêve et on arrive dans le nouveau par un nuage jaune. Si on entre dans un nuage jaune, il ne se passe rien : on ne peut pas revenir en arrière. Si on le pouvait, il est probable que les **Groïns** et autres **Chafouins** seraient depuis longtemps retournés dans leur rêve d'origine.

LIVRE 1, page 66, **Les Chiens de la Mort**, au lieu de "Les dommages causés par la créature sont toujours équivalents à leur nombre d'ailes actives" (ce qui est une erreur), lire : **les niveaux de compétence** de la créature sont toujours équivalents à son nombre d'ailes actives.

LIVRE II, page 18, en haut de la seconde colonne, lire :
Rituel d'**Invocation** d'un Guerrier Sorde.
(même s'il est vrai que la première fois qu'on l'utilise, c'est une sorte d'"Innovation").

LES CREATURES MAGIQUES RESISTENT-ELLES A LA MAGIE ?

Sauf en ce qui concerne les Squelettes et les Zombis, ces règles n'ont pas été véritablement précisées. Il est utile de faire le point à leur sujet :

- Les Entités de Cauchemar (Haine, Peur, Désespoir) résistent automatiquement à toutes les sortes de magie.
- Les Entités de Cauchemar Pleinement Incarnées (Chiens de la Mort, Vaseux, Quaquemaïres, etc.) résistent automatiquement à tous les sorts ou sortilèges pour lesquels un jet de résistance est possible. Elles sont normalement sujettes aux effets des autres sorts quand ceux-ci s'appliquent à la **Taille** (leur masse, leur présence physique), au **Rêve** (sachant que chez ces entités **Rêve** remplace toutes les autres caractéristiques), au **potentiel vital** (c'est-à-dire, pour elles, à l'**Endurance**). Les seuls sorts correspondants à ces définitions sont : Aimantation, Barque de Rêve, Brouillard, Bulle Volante, Clameurs, Miroirs, Pont Immatériel, Téléportation, toutes les Transmutations Élémentaires. Les sorts de Froid et de Fumées Empoisonnées, bien que ne permettant pas de JR, n'ont pas d'effets sur elles. Elles sont par ailleurs normalement soumises à l'effet de tous les rituels (quand ils sont logiquement applicables) et en particulier à Détection d'Enchantement, Lecture d'Aura Magique et Annulation de Magie. Ce dernier rituel peut les détruire directement. Mais pour le pratiquer il faut préalablement savoir, au moyen d'une Lecture d'Aura Magique, à quelle Terre Médiane l'Entité de Cauchemar est liée. Même chose que pour exorciser une Peur ou une Haine.
- Les Squelettes et Zombis résistent automatiquement à

tous les sorts ou sortilèges pour lesquels un jet de résistance est possible. Pour les autres, même chose que pour les Entités de Cauchemar Pleinement Incarnées.

- Les Créatures ou Humanoïdes métamorphosés en bête par la Voie de Thanatos, de même qu'un magicien auto-métamorphosé en bête, sont normalement sujets à toute magie (jets de résistance normaux applicables).

SUSTENTATION

Voici la **Table de Sustentation** (omise) pour les **Tailles** inférieures à 6 et supérieures à 15.

Taille	SUST.
1	0,15
2	0,25
3	0,5
4-5	1
16-17	4
18	5
19	6
20	7
21	8
chaque + 1	+ 1

Ainsi un cheval de taille moyenne, 22, doit chaque jour absorber au minimum 9 points de **sustentation** (fourrage, avoine, herbe, etc.).

Figurines

CITADEL



maintenant fabriquées et distribuées en France

Sous licence Games Workshop Ltd U.K.

AGMAT,
BP98 75662 PARIS CEDEX 14
Liste des revendeurs sur demande

Magiciens
Clercs
Voleurs
Orientaux
Nains
Elfs
Morts vivants
Gobelins
Orques
Halflings
Squelettes
Trolls
Géants
Troglobytes
Dragon bleu
Dragon
Villageo
Elfs
Kob
Cave
Hob
Og
Maître

gouvernes
ion

