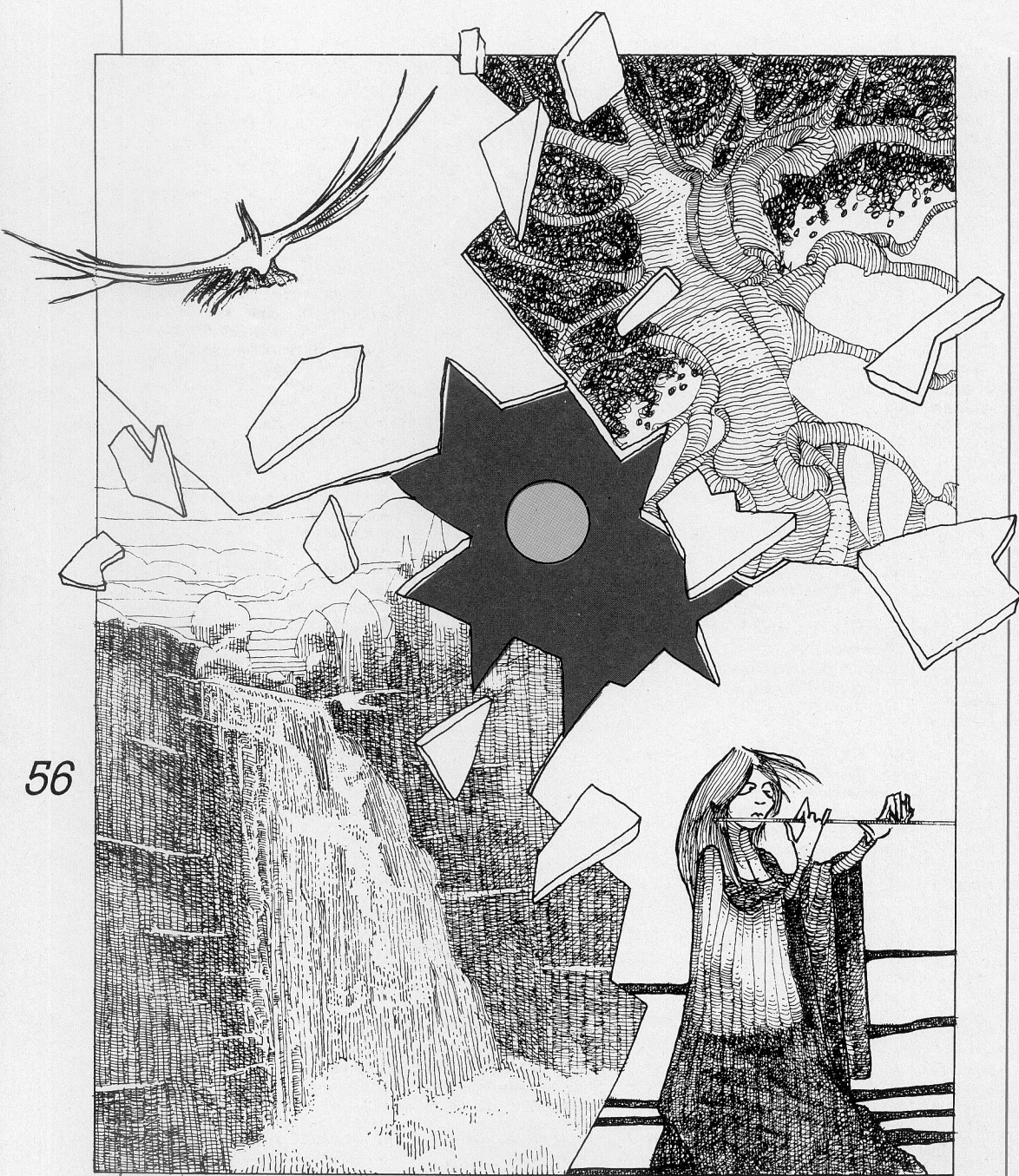




Rêves de la Lune Bleue



Le sujet dans ses grandes lignes

Au cours d'une veillée, lors d'une certaine conjonction astrale, la *Lune Bleue* et le *Miroir d'Oniros*, dont l'effet est de faire se refléter tous les rêves, passés, présents, à venir, les uns dans les autres ; les personnages des joueurs vont entendre les récits de trois voyageurs. Trois « rêves » présentés comme *vrais* par leurs auteurs, et possédant tous les trois le même point commun : la présence de la Lune Bleue. Dès qu'ils dormiront, les personnages se retrouveront dans un « quatrième rêve », lui aussi marqué par la Lune Bleue. Ils s'y retrouveront *malades*, atteints d'une maladie galopante, le *Bleu Rêve*. Le but de l'aventure sera alors de trouver le remède. Les personnages s'apercevront (sans doute) que le « rêve » où ils se trouvent semble être le *reflet* des trois rêves précédemment racontés lors de la veillée. Pour trouver la solution, le remède, il faudra qu'ils comprennent de quelle façon et jusqu'à quel point *leur* rêve est le reflet des trois autres.

La veillée

C'est le 14^e jour du mois de la Couronne, première pleine lune après le solstice d'été. Les personnages des joueurs sont dans l'auberge ou la maison des voyageurs d'un petit village tranquille. Il y a pas mal de monde, d'autres voyageurs, des villageois. Dans une ambiance chaleureuse et animée, on discute après le souper. Récits de

Ce scénario pour Rêve de Dragon est prévu pour 4 à 5 voyageurs. Les personnages peuvent être débutants ou légèrement expérimentés.

voyages, d'expériences vécues, de rêves. Certaines histoires sont abracadabrantes. Pour nombre de personnes, rêve et réalité se mêlent sans discernement.

A un moment, alors que la lune monte au zénith, un vieux voyageur dira : « *Regardez comme cette nuit de pleine lune après le solstice est exceptionnelle ! La lune est bleue et le Miroir d'Oniros est inscrit dans le ciel !* » Un jet de *Vue* à — 4 permettra de trouver à la lune un vague reflet bleu inhabituel, mais sans plus. Quant au Miroir d'Oniros, un jet de *Intellect/As-trologie* à — 1 permettra d'en connaître la signification. A défaut, le vieux voyageur, un fervent astrologue, l'expliquera lui-même si on le lui demande. Cette conjonction astrale renforce les rêves et les fait se refléter les uns dans les autres, rêves passés, présents, à venir, de façon à obtenir une *unité*, un reflet unique pouvant mériter le qualificatif de *vrai* au même titre que le Grand Rêve rêvé par les Dragons. Oniros abolit les différences d'échelle entre tous les rêves, en sorte qu'il n'y en a pas qui puissent être *moins vrais* que les autres.

La conversation en rebondira de plus belle. Et c'est ainsi que trois rêves vont être racontés. (Les joueurs peuvent prendre des notes ; mais si ensuite ils ne se souviennent plus d'un détail non noté, le Gardien des Rêves ne pourra le leur rappeler que s'ils réussissent un jet de *Intellect* à — 2).

Rêve N° 1

Je me trouvais, dit le conteur, près d'un large fleuve coulant en flots rapides vers le Sud. Dans le ciel, la lune formait un grand disque bleu. Je n'avais jamais vu une lune aussi bleue. Sur le fleuve, son reflet s'éparpillait en mille crêtes de lumière que le courant emportait dans sa course. Je fus alors saisi du désir violent de découvrir vers où courait ainsi le reflet de la lune bleue. Près de la berge, il y avait un pêcheur avec sa barque. « *Vends-moi ta barque*, lui dis-je, *je veux descendre le fleuve et savoir où il mène*. — *Descendre le fleuve est la voie de l'oubli*, répondit-il. — *N'y a-t-il rien au-delà de l'oubli ?* — *Rien !* » fit-il encore. J'insistai néanmoins et il accepta de me vendre sa barque. Bientôt, le fleuve m'emporta. Le courant était très vif, et de véritables rapides ne tardèrent pas à m'entraîner. Un grondement en aval m'apprit que le fleuve allait se briser en une grande chute d'eau. Mais, dans les rapides, je ne pouvais plus gouverner la barque. La chute m'entraîna comme un bouchon de liège, je fus aspiré, ce fut le naufrage. J'aurais dû me rompre les os ou mourir noyé. Au lieu de cela, quand je fus capable de comprendre ce qui s'était passé, je découvris que je gisais, sain et sauf, dans une grotte située

derrière la chute d'eau. Des remous providentiels avaient dû m'y expédier. Devant moi, la grotte était fermée par le grand rideau de la chute, et derrière moi s'ouvraient trois tunnels. Il ne faisait pas sombre, les parois étaient phosphorescentes. J'entendis alors une musique provenir du tunnel du milieu et je décidai de la suivre. Quand le tunnel déboucha sur un autre croisement, je choisis encore la voie d'où provenait la musique. Je pouvais maintenant l'entendre clairement. C'étaient des voix de jeunes filles, mélodieuses, mêlées d'accords de luth ou de harpe... Je débouchai finalement dans une grande salle. Douze jeunes filles s'y tenaient effectivement, assises en rond, chantant et jouant.

étaient déjà décédés. « *N'y a-t-il aucun remède ?* m'écriai-je. — *Si*, répondit l'aubergiste. *Il en existe un. — Alors pourquoi les villageois n'y ont-ils eu recours ?* — *Parce qu'ils étaient trop lâches*, dit-il encore, *ils ont préféré mourir dans leur lit plutôt que d'affronter le gardien du remède. Sache en effet que sur une colline avoisinante se dresse un chêne énorme et séculaire. Un orifice est creusé entre ses racines, avec un escalier qui descend sous la terre jusqu'à une grotte où coule en permanence une fontaine d'eau bleue et pétillante. Cette eau est le seul remède qui guérisse du Bleu Rêve. Seulement, au pied de l'escalier, se trouve le gardien... un monstre abominable que l'on appelle Tournedent* ».

avait bu et mangé, et ri et dansé... Je dus m'assoupir un moment. Lorsque je rouvris les yeux, une énorme lune bleue trônait dans le ciel au-dessus de la clairière. Tout baignait dans sa lumière : les tables jonchées des reliefs du festin, les cruches, les bancs renversés, les guirlandes déjà défraîchies, les lampions grésillant et sur le point de s'éteindre. La fête était finie, l'aube était proche. Ça et là, des couples enlacés chuchotaient dans l'herbe. Un buveur solitaire était encore attablé... Soudain, du centre de la clairière, une voix tonitruante explosa : « *Bouchez-vous les oreilles ou mourez !* » Malgré l'absurdité de l'ordre, j'y obéis aussitôt. Je me bouchai les oreilles et fermai également les yeux.

Ce scénario est entièrement fondé sur le rêve. L'aventure vécue par les personnages est un rêve au sens littéral du terme : un rêve dans le Grand Rêve. Il a pour but d'illustrer que, dans l'univers de Rêve de Dragon, rêve et réalité se confondent sans cesse. Les joueurs comprendront sans doute assez vite qu'il ne s'agit que d'un rêve, mais la réussite dépendra de la façon dont ils l'appréhendent : s'ils ne le prennent que pour un simple rêve ; ou, au contraire, s'ils le prennent pour la réalité ; ils auront moins de chances de trouver la solution que s'ils le prennent pour ce qu'il est : rêve et réalité ensemble.

Elles m'adressèrent un signe de bienvenue et l'une d'elles me dit : « *Tu as bravé la descente du fleuve et ton courage va être récompensé. Sache qu'au-delà de l'oubli, il y a le souvenir. Par le chemin que tu as suivi, tu te souviendras toujours de tes rêves et ceux-ci seront toujours la réalité* ». Puis elles m'embrassèrent l'une après l'autre et... je me réveillai au baiser de la douzième. Il n'empêche, conclut le conteur, que ces filles ont dit vrai. La preuve est que je me rappelle parfaitement de ce rêve et que, depuis, je me rappelle de tous mes rêves. C'était donc plus qu'un rêve : c'était la réalité.

Rêve N° 2

J'ai moi aussi rêvé de la lune bleue, dit le second conteur. Or c'était un rêve et ce n'en était pas un. J'ai rêvé ma propre mort. A ce titre, il semble que ce ne puisse être qu'un rêve, et pourtant je suis bien placé pour savoir que ce fut la réalité... la réalité d'une *autre vie*, peut-être. Voici mon histoire. J'étais voyageur, allant au hasard des chemins. Je m'aperçus un jour que mon corps, mon visage et mes mains, se couvraient de plaques d'un bleu sombre. Sous ses plaques, ce n'était pas seulement ma peau qui était malade, mais je sentais aussi que mes os faiblissaient. Heure après heure, je perdais de mon endurance. J'arrivai alors à l'auberge d'un village. Hélas ! l'aubergiste refusa de me recevoir. J'étais atteint, disait-il, de la *maladie du Bleu Rêve*, une maladie contagieuse et mortelle. Nombre de villageois en

Je décidai quand même de tenter ma chance et je me mis en route vers le chêne séculaire dès le soir-même. Dans le ciel, la lune était énorme et complètement bleue. Je ne l'avais jamais vue si bleue. Je me demandais quel présage en tirer. Je trouvai finalement le chêne et l'escalier plongeant sous ses racines. Je tenais à deux mains ma bonne et forte épée. Hélas ! quand le Tournedent se jeta sur moi, je compris malgré mes coups d'estoc et de taille que je ne tiendrais pas longtemps. C'était une créature féroce. L'horreur est qu'on eût dit qu'il n'y avait non pas un gardien, mais deux ! Que dis-je ! qu'il y en avait trois ! Tandis que des pointes acérées me déchiraient de toutes parts, la magie d'un œil jaunâtre me pétrifiait d'une pluie de sortilèges...

Oui, c'est ainsi que, dans la réalité d'un autre rêve, je rencontrais la mort un soir où la lune était bleue.

Rêve N° 3

J'ai également connu la lune bleue, dit le troisième conteur, mais dans la *réalité*. Car, quant à moi, je préfère croire que c'est *maintenant* que je rêve. Et l'idée de me réveiller sans jambes ni bras dans une coquille d'escargot me rend fou !... Ecoutez. C'était comme aujourd'hui, la première pleine lune de l'été, et une grande fête était donnée dans le village où je m'étais arrêté. Sur une prairie toute ronde et toute entourée d'arbres, on avait installé des tables de banquet avec des guirlandes de fleurs et de feuilles ; des lampions avaient été accrochés aux arbres ; et toute la nuit on

J'eus l'impression qu'une tem-pête silencieuse secouait invisiblement la clairière. Puis, comme il ne se passait plus rien, je rouvris les yeux et me débouchai les oreilles. La lune bleue continuait d'éclairer les reliefs de fin de fête, mais dans l'herbe, les couples enlacés étaient maintenant curieusement immobiles. Je n'eus pas besoin de les examiner de près pour comprendre qu'ils n'avaient pas obéi à l'ordre et ne s'étaient pas bouchés les oreilles. Et c'est alors qu'une autre voix jaillit du centre de la clairière. Elle disait : « *Je dis toujours la vérité !* » Au centre de la pelouse se dressait une cage de cristal et un bel oiseau multicolore y sautillait, un oiseau muni de quatre pattes. Un *Oiseau-Oracle* ! Sachant que ces oiseaux ne répondent qu'à une seule question et disent toujours la vérité, je lui posai la question qui me brûlait les lèvres depuis toujours : « *Où trouverai-je un trésor ?* — *Dans ton rêve !* » répondit-il. Et sur cette réponse, la cage disparut et l'Oiseau-Oracle s'envola. Alors la première voix éclata à nouveau : « *Malheureux ! tu as fais fuir mon unique Oiseau-Oracle ! Je vais te transformer en escargot !* » Et je vis à qui appartenait la voix. C'était un magicien vêtu d'une robe noire et coiffé d'un large béret noir, penché, qui dissimulait l'un de ses yeux jaunâtres. Il tendait le doigt vers moi. Je pris la fuite, mais une soif horrible me tarauda bientôt et je dus ralentir. C'était comme si j'avais du sel plein la bouche, plein les jambes. Je ne pouvais plus courir. Je rampais dans le sel. Un sel

gluant qui se collait à moi de toutes parts. Je multipliai néanmoins les efforts, tant qu'à la fin, épuisé, je sombrai dans le sommeil...
Je ne suis jamais retourné dans ce village. Je ne veux pas perdre mon unique trésor : ma vie. Car je sais que si je revois cette maudite clairière, je me réveillerais pour patauger à nouveau dans le sel.

Le Bleu Rêve

2 points d'*Endurance* à la fin de chaque heure, cette perte délimitant à nouveau l'*Endurance maximum*. Cette descente va durer jusqu'à ce que l'*Endurance* (maximum) soit égale à F.R. CONST. Ensuite, le personnage ne perd plus 2 points d'*Endurance* par heure (elle se stabilise) mais 1 point de *Vie* à la place. Cette maladie est très particulière. Le rituel de Narcos *Guérison des Maladies* est impuissant contre elle. Un jet de

le reflet de ce rêve-là. En toute « logique », ils devraient descendre le fleuve.

Le Fleuve Sans Nom

C'est effectivement la seule et bonne route. Les voyageurs peuvent se contenter de le longer à pied ou le descendre en barque. Deux heures plus tard à pied, ou une heure plus tard en barque (ne pas oublier les pertes d'*Endurance*), le courant

2d10.) Pour nager au bas de la chute, si on en est encore capable, la difficulté est encore de — 3, mêmes malus que plus haut.

Pour atteindre le bas de la chute en descendant le long de la falaise abrupte, il faut réussir 2 jets d'*Agilité/Escalade* à — 3 (un jet tous les 8 mètres). Si un système de corde est mis en place, un seul jet à + 1. En cas de chute, la réception se fait sur « sol normal » (ajustement 0).

L'Îlot

Les personnages examineront en vain la chute d'eau : il n'y a pas de caverne derrière. Comment interpréter la suite ?...

S'ils s'éloignent de plus de 30 mètres de la chute d'eau et de son grondement, leur faire tirer un jet de *Ouïe* à — 1. D'un îlot situé dans les marais, parmi les saules et les roseaux, à une centaine de mètres de là, semble provenir une musique : un chant produit par des voix de jeunes filles. Si les personnages s'aventurent d'eux-mêmes dans les marais, le chant est perçu automatiquement à 50 mètres de l'îlot (à 80 mètres de la chute). Cela fait penser aux voix du rêve N° 1. Mais est-ce la bonne piste ?

De fait, c'est encore le triple reflet des 3 rêves, car il s'agit de *Sirènes*. Reflet du N° 1, car c'est malgré tout la bonne et unique voie ; reflet du N° 2, car il s'agit de gardiens féroces ; reflet du N° 3 : « Bouchez-vous les oreilles ou mourez ! »

A 50 mètres de l'îlot (dès qu'il est perçu automatiquement), le chant peut être identifié pour ce qu'il est en réussissant *Ouïe/Légendes* à — 4. A 25 mètres, il peut être identifié pareillement avec une difficulté — 1. Mais cette distance est également celle à partir de laquelle il faut réussir un jet de *Volonté* à — 3 ou être irrésistiblement attiré par les monstres. Entre les roseaux, les *Sirènes* seront visibles à une distance de 20 mètres. Leur nombre sera identique à celui des personnages. Il n'y a maintenant qu'une seule solution : détruire ou contrer les *Sirènes* d'une façon ou d'une autre, car c'est sur cet îlot que se trouve l'indice suivant.



On hoche la tête à ces récits, on fait des commentaires. Puis, peu à peu, les conversations s'éteignent. Il est tard et chacun va se coucher. Il est indispensable pour la suite que les personnages des joueurs aillent également dormir. Dans tous les cas, à l'heure de l'Araignée, où qu'ils soient et qu'ils le veuillent ou non, le sommeil sera plus fort qu'eux et ils s'endormiront. Ils se réveilleront bientôt, non pas dans un lit, mais allongés dans l'herbe d'une clairière, dans l'environnement d'une fin de fête campagnarde : tables avec reliefs de banquet, lampions déclinants, etc... De fait, c'est exactement le même paysage et la même ambiance qu'au début du rêve N° 3. Dans le ciel de la clairière trône une énorme lune, réellement *bleue* cette fois. Tous les personnages des joueurs sont là, et leur équipement au complet (sacs, armes, etc) se trouve non loin d'eux. Mais, détail angoissant, tous se sentent *faibles*, et ils peuvent noter qu'ils ont tous, sur le visage et les mains, des plaques d'un *bleu sombre*. En ce qui concerne leurs souvenirs, ce sont ceux des joueurs et rien de plus (la veillée, les différents conteurs, etc). S'ils pensent maintenant rêver, ne pas les déromper ni les confirmer dans cette idée. Et s'ils s'étonnent vraiment de leur situation actuelle, leur dire : si vous avez passé toute la nuit à faire la fête, pas étonnant que vos idées ne soient plus très claires ce matin ! Et puis vous vous sentez faibles, regardez ces plaques bleues : vous êtes *malades*.

Ils ont en effet contracté le *Bleu Rêve*. Ils n'ont pas perdu de points de *Vie*, mais leur *Endurance* actuelle et *maximum* a baissé de 6 points. Par exemple, un personnage ayant normalement 26 points d'*Endurance*, n'en a plus que 20 et, sans dormir ne peut remonter que jusqu'à 10. 20 est devenu son *Endurance maximum*. Dès maintenant, tous les personnages perdront automatiquement

Intellect/Médecine à — 5 donnera tous les renseignements énoncés ci-dessus. Mais en ce qui concerne le remède : il n'en existe pas de connu...

Aux personnages de réagir maintenant. Ils sont à la fin de l'heure du Château Dormant. L'aube se lèvera dans 40 minutes. S'ils établissent un rapport entre leur situation et les rêves entendus à la veillée, ils peuvent penser que le remède existe néanmoins. Il existe en effet, mais à eux de le trouver, et vite !

Gaspe

C'est le nom du petit village près duquel se trouve la clairière de fête. C'est un village normal et banal ; et il en va de même de ses habitants. Aucun d'eux n'est malade et aucun d'eux n'a jamais entendu parler de cette maladie ni, a fortiori, du remède. Non loin du village coule un large fleuve en direction du Sud. Les villageois l'appellent le *Fleuve Sans Nom*. Sur la rive proche du village sont mouillées deux ou trois barques de pêche. Mais les pêcheurs ne s'aventurent jamais à plus d'un kilomètre en amont ou en aval du village. Au Nord, le fleuve coule en effet entre les *Collines des Groins* ; et au Sud, il traverse une désolation, un plateau désertique appelé *Pays de l'Oubli*. Nul n'y va jamais ni n'en est jamais venu. Un pêcheur acceptera néanmoins de vendre sa barque. Il en demandera 2 PA. En cas de marchandage, considérer qu'il a 10 en *Volonté* et niveau 0 en *Commerce*.

Les joueurs doivent en effet comprendre qu'ils n'ont pas d'autres indications que le récit des trois rêves pour trouver le remède. Leur situation semble être le reflet des rêves 2 et 3. Or, s'il est bien question d'un remède dans le rêve N° 2, les villageois n'ont jamais entendu parler de colline avec un chêne séculaire. Cependant, la présence d'un large fleuve coulant vers le Sud doit leur rappeler le rêve N° 1 et leur faire penser que leur situation doit aussi être

devient très rapide. Un jet de *Ouïe* à — 3 permettra de distinguer un sourd grondement en aval : une chute d'eau. Si les personnages sont au milieu du fleuve dans les rapides, deux d'entre eux (au minimum) doivent réussir un jet de *Dextérité* à — 2 (+ *Navigation* facultativement) pour regagner la berge. En cas d'échec, recommencer avec une difficulté accrue de — 1, selon la règle usuelle. Avec un échec total, le contrôle est perdu et la barque file inexorablement vers la chute. Le fleuve fait 40 mètres de large. Si on se jette à l'eau, on considérera qu'un seul jet de *Natation* est néanmoins nécessaire. La difficulté en est de — 3, avec un malus supplémentaire de — 1 pour chaque 3 points d'*Encombrement*.

La chute d'eau fait 16 mètres de haut. A cet endroit, le plateau désertique est coupé net, perpendiculairement, et forme d'Est en Ouest une falaise à perte de vue. En bas, au pied de la chute, le fleuve se sépare bientôt en plusieurs bras parmi des marécages de saules et de roseaux. Un personnage en-

Les Sirènes

TAILLE	10	REVE	13
CONSTITUTION	12	VIE	11
FORCE	12	ENDURANCE	26
PERCEPTION	11	Protection	d2
VOLONTE	12	VITESSE	4, dans l'eau 12
Serres	13	niv + 4	init 10 + dom + 2
Crocs	13	niv + 4	+ dom + 2
Esquive sol	8	niv 0	
Esquive eau	15	niv + 5	

traîné par la chute doit jouer un jet de *Chance* (ajusté astrologiquement). De son résultat dépend le jet d'*encaissement* au terme de la chute : Echec Total = + 10 / Echec = + 6 / Réussite normale = + 2 / Significative = 0 / Particulière = — 4 / Critique = — 6. (Ces ajustements s'entendent sur les

L'Arbre aux Fruits Bleus

Au centre de l'îlot pousse un arbre assez bas, du genre olivier, au tronc très large, noueux et tordu de racines. Ses feuilles sont noires et il est couvert de fruits ressemblant à des olives quoique d'une couleur *bleue*

claire. Entre les racines de l'arbre, un large trou s'enfonce dans le sol, avec des marches visibles, creusées à même la terre. Un frou-frou d'ailes se fera entendre parmi le feuillage de l'arbre. Sur une branche apparaîtra un oiseau multicolore, pourvu de quatre pattes, qui considérera les personnages d'un air impatient.

Un jet de *Intellect/Botanique* à — 5 identifiera l'arbre comme un *Salier*. Ses fruits ont une si forte concentration de sel qu'ils sont immangeables. Si quelqu'un essaie, qu'il joue *Goût* à + 2. Si le jet réussit, il recrache aussitôt tellement c'est salé. S'il échoue, il mâche encore un peu et est brusquement pris de terribles nausées pendant un nombre de *rounds* égal à son F.T.CONST + 2. A chacun de ces *rounds*, réussit un jet de *Constitution* à — 2 ou perdre chaque fois 1 point d'*Endurance* (normalement récupérable dans les limites de l'*Endurance maximum*).

(même réponse qu'au N° 3). De même, à toute question où c'est possible tout en restant véridique, il devra de préférence faire cette réponse : *dans ton rêve* ! Le conteur N° 3 pense qu'il est un escargot capturé par le magicien, mis à dégorger dans le sel, et que sa mort est imminente. Il n'est en vie que parce qu'il *rêve* qu'il est humain et libre. Il ne veut pas perdre, dit-il, son seul trésor, *sa vie*, en se réveillant. L'Oiseau-Oracle lui a donc bien dit la vérité en lui disant qu'il trouverait un trésor dans son rêve.

Si les joueurs arrivent à déduire cela (c'est loin d'être évident, mais c'est justement l'intérêt !), ils comprendront qu'il leur faut maintenant *rêver*. Et pour cela, un seul moyen : *dormir*. Mais pour qu'ils l'admettent, il faut d'abord qu'ils aient admis qu'ils ne dorment pas déjà, qu'ils sont à la fois dans un rêve et dans la réalité (comme tout bon personnage « normal » de Rêve de Dragon).

Mais que gardent-ils ? Une porte. Une grosse porte de bois, non verrouillée, située tout au fond de la caverne. Il n'y a rien d'autre. Si les personnages viennent à bout des gardiens, ils peuvent l'ouvrir. De l'autre côté, il n'y a rien qu'une fluorescence *mauve*, une *déchirure du rêve*.

Retour à la case départ

Si les voyageurs franchissent la déchirure du rêve, ils se retrouveront, sortant d'une fluorescence jaune, non loin de Gaspé, le village de la fête. Et pourtant nul ne les y reconnaîtra. Pire, l'aubergiste ou n'importe-quel villageois leur dira : « *Allez-vous en ! vous êtes atteints du Bleu Rêve et il y a déjà eu suffisamment de morts au village avec cette maladie !* » Bref, mêmes situations et comportement qu'avec le conteur N° 2 au début de son rêve. De la même façon, on leur dira qu'il existe un remède, mais féroce, gardé, sous un chêne séculaire, etc... Quant à l'emplacement de ce chêne, on leur montrera le *fleuve* et le *Sud* en disant simplement : par là... Les personnages, avec leur *Endurance* toujours en chute, n'auront plus qu'à reprendre le même chemin. Ils ne trouveront ni chêne ni colline, mais la même chose que précédemment et les mêmes événements : mêmes Sirènes, même Oiseau-Oracle (leur permettant une nouvelle question, avec éventuellement même réponse), mêmes magiciens et Guerriers Sordes... La boucle peut ainsi être jouée indéfiniment (tant que l'*Endurance* le permet).

Dans ton rêve !

Si, après avoir reçu cette réponse de l'Oiseau-Oracle, les personnages s'endorment, ils feront tous le rêve suivant. (*Important* : ce rêve n'est possible que s'il est effectivement déclenché par cette réponse de l'Oiseau-Oracle.) Ils se retrouveront, comme le conteur N° 1, dans un tunnel de roc phosphorescent devant un triple embranchement. De la voie du milieu provient une musique de chant et d'instruments assourdis. S'ils suivent la musique, comme dans le N° 1, les personnages aboutiront à une caverne ronde, avec un orifice très haut dans le plafond. Par l'ouverture, une énorme lune bleue déverse sa lumière sur la scène. Au centre de la caverne, un trou rond creusé dans le sol, comme un puits, semble recevoir directement les rayons de la lune

bleue, comme une eau impalpable et transparente. Une vapeur bleutée s'échappe du puits, avec de grosses bulles irisées. Tout autour, douze jeunes filles chantent et jouent. Elles salueront ainsi les voyageurs : « Vous avez suivi la vérité de votre rêve et vous allez en être récompensés. Sachez que le *Bleu Rêve* n'est pas une maladie, mais une étape sur la route du *Savoir*. Par lui vous saurez dorénavant que dans le cœur d'Oniros tous les rêves sont également *vrais*. Et pour en avoir la confirmation ultime, il ne vous reste plus qu'à sauter dans la fontaine... » Et sur ces mots, elles désigneront le bassin d'où montent la vapeur et les bulles bleues.

Le puits est insondable. Si les personnages refusent et font demi-tour, ils se rendront compte que tous les tunnels aboutissent finalement à une déchirure du rêve *mauve*. Et s'ils en franchissent une, ils se retrouveront non loin de Gaspé où il leur faudra recommencer la boucle. S'ils sautent dans la fontaine, par contre, ils auront la sensation de flotter dans une douce béatitude... et, ouvrant les yeux, ils se réveilleront dans leur lit, à l'auberge du début, celle de la veillée.

Le réveil

Les personnages seront en pleine forme, sans trace d'aucune éventuelle blessure, l'*Endurance* maximum revenue normale. Tous les objets perdus ou dépensés durant le « rêve » seront à nouveau en leur possession. Inversement, tout objet gagné ou ramassé durant le « rêve » n'existera pas. En un mot, ce sera comme si tout n'avait été qu'un rêve. Et pourtant ! Tous les points d'expérience gagnés par d'éventuelles réussites particulières leur resteront acquis. De même, tous les points de *stress* accumulés pourront maintenant être transformés en expérience.

La mort

Si les voyageurs sont tués durant le « rêve » ou s'ils succombent à la maladie, ils se réveilleront pareillement dans leur lit, dans l'auberge de la veillée. Comme précédemment aucun changement dans les possessions. Mais là, par contre, tous les points d'expérience gagnés seront *annulés* et aucun *stress* ne pourra être transformé en expérience.

Stress conseillé

Au début du « rêve », quand les personnages s'aperçoivent qu'ils sont malades, 10 points pour cette constatation.

— **Les rapides** : de 3 à 6 points selon la gravité des problèmes.

— **La chute** : 8 points s'ils y tombent.

— **Escalade** : 3 à 6 points selon la gravité des problèmes.

— **Les Sirènes** : 8 à 12 points selon la tournure de la rencontre.

— **Les Trois gardiens** : 12 à 18 points selon la tournure.

Denis Gerfaud

Magicien au Béret Noir

Né à l'heure du Château Dormant

TAILLE	11	VOLONTE	15	VIE	11
CONSTITUTION	10	INTELLECT	14	ENDURANCE	26
FORCE	11	EMPATHIE	13	Protection	d2
AGILITE	12	REVE	15	VITESSE	12
DEXTERITE	14	Mêlée	11		
VUE	12	Lancer	13		
QUIE	11	Dérobée	11		

Endurance actuelle 26, Rêve actuel 15

Dague mêlée	niv + 2	init 7	+ dom + 1
Dague jet	niv + 4	init 10	+ dom 0
Esquive	niv + 4		

Voie d'Oniros + 5/ Voie d'Hypnos + 5.

Sorts : NON-AGRESSIVITE* / PEUR* / PETRIFICATION* / BOIS EN EAU / INVOCATION D'UN GUERRIER SORDE.

Sorts en réserve : NON-AGRESSIVITE par Hypnos (HN : tirer 1d12) en L4. PEUR, 8r, par Hypnos (HN : tirer 1d12) en M2. PETRIFICATION, par Hypnos (HN : tirer 1d12) en L3. Son demi-rêve est actuellement dans les Monts de Vdah, en M3.

Cependant l'oiseau sera toujours aussi impatient. Comment interpréter tout cela ? L'escalier sous l'arbre est tentant. Mais dans le rêve N° 2, il ne conduit le personnage qu'à la mort. Même chose ici ou presque. La présence du *sel* est là pour montrer que le magicien du rêve N° 3 ne doit pas être loin. C'est lui, en effet, qui se trouve au pied de l'escalier sous l'arbre. Epaulé par 2 *Guerriers Sordes*, il fait office de Tournement. (Non pas un ni deux, mais *trois* gardiens ! disait le conteur N° 2. Et, à cause du béret penché, cet unique œil jaunâtre ?...) Reste l'*Oiseau-Oracle*. C'est effectivement lui la solution. Les personnages peuvent tout savoir sur ces oiseaux en réussissant *Intellect/Légendes* à 0 (à moins qu'ils ne les connaissent déjà). A la seule question qui peut lui être posée, il dira toujours la vérité. Mais au Gardien des Rêves d'être astucieux et, tout en disant la vérité, d'en dire le *moins possible*. Toutefois, si on lui demande : *où est le remède* ? l'oiseau devra obligatoirement répondre : *dans ton rêve* !

La Porte

Au pied de l'escalier, sous l'arbre, une grotte aux parois phosphorescentes est occupée par le magicien au béret noir et ses deux *Guerriers Sordes*. Le magicien sera à tort ou à raison persuadé que les voyageurs ont mis en fuite son bel Oiseau-Oracle. Il sera automatiquement agressif. Et si les personnages fuient, ils seront poursuivis. (Noter toutefois que la poursuite sera peu efficace, les *Guerriers Sordes* en armure lourde ne pouvant courir.)

Les Guerriers Sordes

TAILLE	15	VOLONTE	13	ENDURANCE	40
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11	Protection	d6 + 6
FORCE	16	REVE	10	VITESSE	14
AGILITE	13	Mêlée	14		
DEXTERITE	12	Dérobée	9		
PERCEPTION	12	VIE	15		

Epée large	niv + 6	init 13	+ dom + 5
Dague	niv + 5	init 12	+ dom + 3
Corps à corps	niv + 5	init 12	+ dom (d4+2)
Bouclier lourd	niv + 6		
Esquive	niv + 6		(— 6 malus armure)