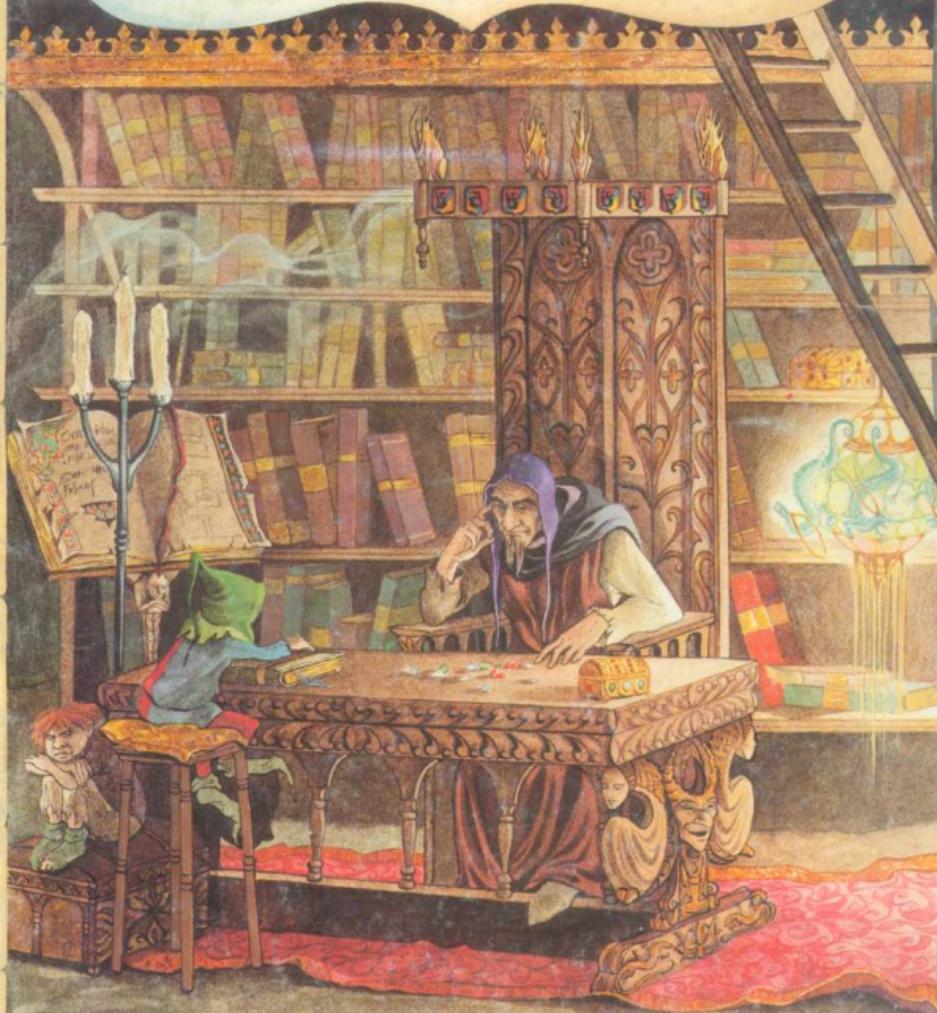


L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS



Un Scénario Rêve de Dragon par Denis Gerfaud



Chers Rêveurs

L'auberge est un lieu typique dans les scénarios d'aventures fantastiques. Combien d'intrigues ne commencent pas dans une auberge, lieu idéal pour faire se rencontrer les personnages ou pour trouver un employeur ? Et si l'aventure n'y commence pas, il y a gros à parier néanmoins qu'on finira tôt ou tard par y venir. Alors, tant qu'on y est, pourquoi partir ?...

L'Auberge des Derniers Voyageurs ne vous lâchera pas facilement. Elle a une façon bien à elle de retarder le départ des voyageurs. Sans parler de ses aubergistes, des gens extrêmement attachants, surtout les enfants... Mais je ne puis pour l'instant en dire plus sans risquer de dévoiler tout le sujet. Sachez seulement que c'est un véritable voyage qui vous attend entre ses murs, un voyage initiatique au cœur du rêve...

Les règles optionnelles se réduisent cette fois au minimum. Comme je l'ai déjà souligné, il n'est nullement question d'en créer systématiquement. Ou alors les règles optionnelles seront bientôt plus nombreuses que les règles premières. On trouvera donc essentiellement un récapitulatif sur l'emploi pratique du gris rêve, et, pour répondre à de nombreuses demandes, un petit supplément sur la très noire voie de Thanatos.

Prêts à rêver ?

Denis Gerfaud

SOMMAIRE

L'Auberge des Derniers Voyageurs	p. 2
La légende d'Enas Worth	p. 4
L'auberge	p. 7
Stress et rhume	p. 16
L'enquête	p. 21
Jusqu'à perte de rêve	p. 29
Règles optionnelles :	
Le gris rêve	p. 38
Mauvaises rencontres	p. 39
Par Thanatos	p. 40

MIROIRS DES TERRES

MEDIANES N° 6

Publié par

Ludodélire SARL

27, rue du Chemin-Vert
75011 Paris

Conception :
Denis Gerfaud

Couverture et illustrations :
Florence Magnin

Imprimerie : Tautin

Dépôt légal : décembre 1987

ISBN : 2-907102-01-X

L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS

Un Scénario Rêve de Dragon par Denis Gerfaud



Auberge des Derniers Voyageurs est principalement un scénario d'exploration, mais c'est également un scénario d'évasion et

une occasion de s'exercer au pur « jeu de rôle ». Le thème principal en est les *Limbes*, ce néant, ce non-espace, non-temps, dans lequel baignent isolément les rêves. Le sujet a déjà été abordé dans le *Miroir* précédent (*L'Empire du Roi Joueur*), ici toutefois l'approche est différente. Là, les limbes n'étaient qu'une frontière destinée à emprisonner les personnages et jouaient un rôle passif ; ici, elles constituent le but final de l'exploration et leur rôle est actif. Dans *l'Empire*, les personnages étaient confrontés aux Limbes comme devant un fait accompli et n'avaient rien d'autre à faire que de s'en écarter. Avec *l'Auberge*, par contre, leur but est de les découvrir, et la différence est qu'elles ne sont suggérées au départ que comme une hypothèse, une légende. Naturellement, si les personnages ont vécu l'aventure précédente, ils peuvent savoir quant à eux que ce n'est pas uniquement une

légende, les Limbes existent bel et bien. Et ils ne s'en montreront que plus prudents.

Cependant, il ne s'agit pas de retomber uniquement sur un fait déjà connu. Les limbes de *l'Empire* apparaissaient totalement vides. Ici, en revanche, les personnages pourront y apercevoir les autres rêves, ils pourront les voir de l'extérieur. Les rêves sont symbolisés et imagés comme des pierres précieuses tourbillonnant sans fin dans les Limbes, un peu comme des planètes ou des étoiles dérivant dans l'éther infini. Une telle vision a de quoi faire rêver, au sens propre du terme, et soulève une foule de points d'interrogation sur la structure et l'essence véritables du rêve des Dragons. C'est à ce voyage mystique que convie *L'Auberge des Derniers Voyageurs*.

Point de trésor sonnant et trébuchant, donc, hormis quelques babioles, point de personnages à délivrer, point de « méchants » à combattre. Voyage d'exploration, par contre, voyage *initiatique*.

C'est bien beau, pourrait-on alors penser, mais cela ne risque-t-il pas d'être vite ennuyeux un scénario où il

n'y a rien à combattre ni rien à ramasser pour s'en emparer les poches ? Qu'on se rassure ! D'abord l'auberge est un mystère, une énigme, et sa résolution devrait suffisamment exciter la curiosité des joueurs ; d'autre part, les événements sont enchevêtrés si bizarrement que le stress ne manquera pas, ni non plus les occasions de tirer l'épée. Souhaitons plutôt que les personnages aient à rester vivants jusqu'au bout.

Car *l'Auberge des Derniers Voyageurs* est en même temps un scénario d'évasion. Cela doit être pris dans le sens où les personnages se retrouvent à leur corps défendant dans un lieu (et une situation) dont ils ne peuvent souhaiter que sortir au plus vite. Le problème, c'est qu'on ne les lâchera pas comme ça... Plusieurs solutions s'offrent à eux, la meilleure étant naturellement celle qui leur permettra en même temps de résoudre le mystère de l'auberge.

Jeu de rôle, enfin et surtout. Les voyageurs vont être amenés à rencontrer d'autres voyageurs et à *cobabiter* avec eux. Or, si ces derniers ne sont pas des « ennemis », ils n'ont aucune raison non plus d'être a priori des amis. De fait, ils ont leur propre his-



toire, leurs propres problèmes, leurs propres préférences ; et tout cela ne s'accorde pas forcément avec ceux des joueurs. Mais comme tout le monde sera, en quelque sorte, embarqué sur la même galère, il faudra bien faire avec. Des conflits de personnalité ne manqueront pas de jaillir, et si le Gardien des Rêves assure particulièrement bien le jeu de rôle de ses PNJ, il peut amener les joueurs à déclencher eux-mêmes un massacre gratuit, uniquement dû à la colère et à l'accumulation (réelle) de stress.

LES PERSONNAGES DES JOUEURS

Cette aventure peut être jouée par 4 ou 5 personnages plutôt expérimentés : niveaux +5 ou +6 dans les meilleures compétences. Les personnages peuvent avoir déjà joué l'aventure précédente (*L'Empire du Roi du Joueur*), mais ce n'est pas obligatoire. S'ils l'ont déjà jouée, ils se sentiront simplement en terrain plus familier, avantage finalement minime. Comme d'habitude, combattants et magiciens sont souhaitables, de même, plus qu jamais, qu'un personnage sachant lire. L'équipement

de départ n'a aucune importance, l'argent non plus. Peu importe si les personnages sont riches, de toute façon il n'y a rien à acheter.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

Les personnages des joueurs voyagent au départ dans une région sauvage et peu habitée. Après avoir essayé une attaque de Groins et avoir pu apprendre que d'autres Groins, encore plus nombreux, rôdent dans les parages, ils découvrent une auberge des plus curieuses. L'Auberge des Derniers Voyageurs — tel est son nom — ressemble à une ancienne place forte, aujourd'hui passablement en ruines. Qu'importe ! devraient-ils logiquement se dire. Cela vaut mieux qu'une nuit à la belle étoile avec des Groins tout autour.

La première partie de l'aventure va être de faire connaissance avec les « aubergistes ». Ce sont eux-mêmes d'anciens voyageurs, qui ont découvert l'auberge de la même façon que les personnages des joueurs viennent de la découvrir maintenant, la différence est qu'elle était vide et qu'ils

s'y sont installés. Ce ne sont pas vraiment des aubergistes... En fait, mille petits détails devraient logiquement pousser les voyageurs à s'éloigner de la bâtisse au plus vite. S'ils le font, toutefois, il n'y a pas d'aventure, ou du moins une aventure différente. Le Gardien des Rêves devra se rabattre sur les Groins et faire amèrement regretter aux voyageurs la protection de l'auberge.

Les précédents voyageurs (les « aubergistes ») sont d'une même famille. Il y a le père, la mère, la grand-mère, l'oncle et les deux enfants. Tous les six ont des personnalités étudiées pour mettre à rude épreuve les nerfs des voyageurs. La mère est une neurasthénique, le père un incorrigible je-m'en-foutiste, la grand-mère une haut-révante orgueilleuse et autoritaire, l'oncle un simple d'esprit du genre Don Quichotte, et les deux gosses, garçon et fille, deux horribles chenapans tout autant dénués de peur que de sens moral. Tout ceci pourrait être supportable si les voyageurs n'avaient qu'une nuit à passer en leur compagnie. Malheureusement, il se produit soudain un événement des plus inexplicables : après une sorte de déflagration silencieuse qui dure tout juste une seconde,

l'auberge et ses dépendances se retrouvent ailleurs. Autour d'eux, il n'y a plus les collines ni la forêt, mais la mer. Les voyageurs vont alors découvrir que l'auberge se tient maintenant sur la grève d'une petite île perdue en plein océan — île déserte comme il se doit.

Bien forcés de s'expliquer, les « aubergistes » révéleront que c'est la troisième fois que l'auberge change ainsi de lieu depuis qu'ils y sont, ou plutôt, selon les dires de la Vieille, « qu'elle change de rêve ». Deux problèmes vont alors se poser, leur ordre d'urgence dépendant de la personnalité et des désirs des voyageurs eux-mêmes : 1) partir d'ici, 2) comprendre ce qui se passe.

D'anciens parchemins pourront laisser supposer que la résidence appartenait autrefois, au Second Age, à un magicien nommé Enas Worth. Ce personnage était obsédé par l'idée d'une *Gemme Mère*. Il pensait qu'il devait y avoir, quelque part dans les profondeurs du sol, une gemme originelle dont toutes les autres ne seraient que des fragments. Et puisque seules les

gemmes peuvent être enchantées, cette Gemme Mère devait représenter l'essence de toute magie... Bref, le magicien en question, Enas Worth, passait son temps à creuser des trous dans l'espoir de tomber sur sa gemme fabuleuse. Or, d'après les vieux parchemins que les voyageurs pourront étudier, il semblerait qu'il ait finalement réussi à la découvrir. En passant, il aurait également découvert autre chose, ce qu'il appelle les *Limbes*.

Or le sous-sol de l'auberge est creusé de cryptes ; et plus on descend, plus elles sont nombreuses. Cela devrait amener les voyageurs à comprendre que la solution est en bas.

La seconde partie de l'aventure va donc consister en une longue descente, le long de puits, de galeries, d'interminables escaliers. Cela n'ira pas sans déboires. Ils devront affronter chrasmes et moisissures rampantes, entités de cauchemar, et finalement des créatures qui les plongeront dans la perplexité : les *Ziomi*. Ces êtres ne sont faits que de terre et de boue et vivent dans le dénuement

total, se contentant de manipuler des cailloux. Pourtant leur pouvoir de rêve et leur imagination sont tels qu'ils sont persuadés de vivre dans un monde normal, à l'air libre, avec des forêts, des villes, et tout ce que suppose une civilisation avancée. Paradoxalement, les voyageurs seront pris pour des monstres.

La raison de l'existence des *Ziomi* est qu'ils vivent au tout début du rêve. Et de fait, les voyageurs pourront finalement découvrir que les galeries d'Enas Worth se terminent par une porte au bout d'un couloir, une porte ouverte donnant sur le néant des Limbes. Au-delà, dans le « ciel » infini des Limbes, d'autres rêves tourbillonnent comme des gemmes étincelantes. Ce sont les Gemmes Mères. Chaque rêve est sa propre Gemme Mère. Le problème est que la porte ouverte par le magicien a créé un courant de rêve, un appel de rêve, et qu'il arrive que d'autres rêves s'y engouffrent. C'est à ces occasions que l'auberge change de rêve. La solution est des plus simples, mais encore faudra-t-il que les joueurs y pensent. Il suffira de refermer la porte.

LA LEGENDE D'ENAS WORTH



Dans l'âge où trop de magiciens rivalisent de prouesses dans le seul but de s'étonner mutuellement ou de frapper de stupeur le commun des mortels, il en était quelques uns, loin des applaudissements de la cour, qui consacraient leur vie à la recherche d'un idéal absolu. Tel était le cas d'ENAS WORTH, parfois surnommé « le magicien lunaire », et plus souvent « le magicien fousseur ». C'était incontestablement un très-haut-révant. Il aurait pu, s'il

l'avait voulu, chevaucher le ciel sur les créatures de l'air, ou explorer les fonds aquatiques parmi les filles de la mer, ou encore parler le même langage que les licornes des forêts. Non, loin de tout cela. A l'écart du monde et des cités, il avait préféré se retirer dans une petite retraite campagnarde : un corps de logis, une ou deux tours, quelques pans de remparts, rien que de très modeste, comme on le voit. Et c'est là, dans le calme et la solitude qu'il creusait et re-creusait tout à loisir ses vertigineuses pensées. Enas Worth était hanté d'une soif singulière : contempler la *Gemme Mère*.

Son raisonnement était le suivant. Puisque les légendes du Premier Age nous disent que la magie fut découverte en même temps que les premières gemmes, c'est-à-dire que les deux faits coïncident comme n'étant en fait qu'une seule et même découverte ; et puisqu'il est toujours vrai que seules les gemmes peuvent retentir le rêve sous l'emprise de ce que nous appelons un « enchantement », il doit exister quelque part la gemme dont proviennent toutes les autres, source de toute magie, cœur du rêve des Dragons, gemme première et ultime. Et aussi vrai que je m'appelle Enas Worth, même si je dois dépasser en profondeur les galeries les plus

souterraines jamais tracées par les Gnomes, même si je dois creuser jusqu'à l'épuisement de mes forces, je trouverai la Gemme Mère.

C'est alors qu'Enas Worth commença à se rendre célèbre malgré lui. Sa soif de creuser attirait les qualibets. Il faut dire que partout où il trouvait une terre libre, il multipliait les cratères, engageant des fortunes en ouvriers, treuils et autres dispositifs d'excavation. Les ménestrels composèrent des ballades sur sa manie. Et les enlumineurs qui faisaient son portrait le représentaient coiffé d'un bonnet ayant la même forme d'entonnoir que ses cratères. L'une des ballades est d'ailleurs parvenue jusqu'à nos jours.

On peut penser que ce fut cette publicité tapageuse qui contraignit le magicien à se choisir un lieu de retraite isolé. Sa résidence, il ne l'avait pas décidée au hasard. Il l'avait érigée sur des fondations de roc solide, un bon vieux granite permettant des excavations profondes sans trop de risques d'éboulement. Et là, à l'écart des regards indiscrets, il commença à creuser une première crypte sous la tour principale. La crypte fut suivie d'une seconde, puis d'une troisième, et de nombreuses autres... Le magicien avait récemment découvert une formule lui permettant d'invoquer des gnomes magiques. Ces créatures, appelées *Kanaillous* (voir *Miroirs* n° 3), travaillaient vite, bien, et sans poser de questions. Comme Enas Worth était également épris d'esthétique, il en profita pour que les cryptes soient en même temps décorées de somptueux bas-reliefs et de sculptures.

Et les travaux se poursuivirent... Enas Worth découvrit à l'occasion que le sous-sol n'était pas aussi plein qu'il le croyait. Il lui arriva de déboucher sur de vastes cavernes naturelles, sur des galeries entières déjà creusées par les eaux ou par les créatures mi-animales, mi-minérales, qui rampent dans les profondeurs du sol. Le magicien fousseur ne manqua pas de les utiliser ; et la descente continua, toujours plus profondément...

A la fin, dans sa rage de creuser, il se mit à ouvrir des galeries et des salles sur un même niveau, orientant ses recherches dans le même plan, avant de les abandonner pour s'enfoncer à nouveau. La beauté de son travail se ressentait de sa hâte ; et ces dernières salles étaient grossières et sans ornements.

BALLADE D'ENAS WORTH

*C'est Enas Worth, le magicien lunaire,
Au cœur des nuits il chevauche sans trêve,
Entre les ailes de sa grande chimère,
Et vers la lune s'envole à tire de rêve.*

*C'est Enas Worth des lacs et des fontaines,
Bleu magicien des vagues et des grèves,
Entre les bras de ses amours sirènes,
Au cœur des eaux, il plonge à tire de rêve.*

*Au cœur profond des forêts de fougères,
Il puise au bois la magie de sa sève,
Et sur le dos des licornes légères,
Toujours plus loin, chevauche à tire de rêve.*

*Mais dans la terre, Enas Worth, dans la terre,
Que cherches-tu avec autant de fièvre ?
— Larme du temps, la magie toute entière,
Cœur de Dragon, je veux la Gemme Mère.*

*Et s'il le faut, de mes mains de poussière,
Je creuserai jusqu'à perte de rêve.*

Et puis un jour, au bout d'un long couloir rectiligne et légèrement descendant, un petit coup de pioche laissa fuser comme un courant d'air glacé. Allait-on déboucher à l'extérieur ?... Le magicien se senti envahir d'un indescriptible vertige. Cela n'était pas à proprement parler un courant d'air. Cela n'avait rien de physique. C'était, faute de pouvoir mieux le décrire, *quelque chose qui vous faisait froid au rêve...* Enas Worth congédia ses Kanaillous et entreprit de terminer seul les derniers travaux de percement. Et c'est ainsi, transi jusqu'aux tréfonds de son essence onirique, qu'il déboucha sur l'incroyable.

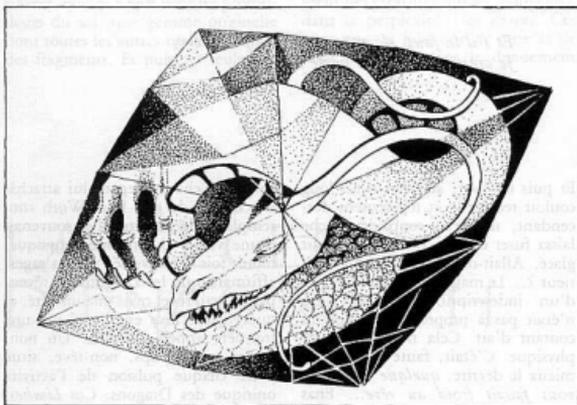
Le fond du couloir, maintenant percé d'une ouverture d'environ 2 mètres sur 2, donnait sur... rien. Et c'est de ce rien que provenait ce courant d'air immatériel et glacé qui faisait douter Enas Worth de sa propre existence. C'était un peu comme une brume verdâtre ondulant vaguement sur elle-même ; et encore cette comparaison est-elle impropre, car une brume, si ténue soit-elle, est toujours quelque chose, alors que le rien en question n'était vraiment rien.

Bien que chaque regard lui arrachât des larmes de gel, Enas Worth contempla sa découverte. Il se souvenait d'une vieille théorie métaphysique, moult fois controversée par les sages, affirmant que les Dragons ne rêvent pas un seul rêve, mais une infinité, et que chaque rêve est limité par une frontière appelée *Limbes*. Un non-espace, non-temps, non-rêve, situé entre chaque pulsion de l'activité onirique des Dragons. Ces *Limbes*, précisait la théorie, sont mortelles. Rien ne peut y exister. Et si, par malheur, une créature venait à s'en approcher et à y tomber, elle cesserait à tout jamais d'exister. Pire, c'est comme si elle n'aurait jamais existé non plus. Le souvenir de son archétype serait à tout jamais effacé du rêve des Dragons... Persuadé alors que ses recherches l'avaient mené au bord des *Limbes*, Enas Worth se mit à frissonner ; et ce fut cette fois d'un froid véritablement physique.

Mais c'est alors que son émerveillement parvint à son comble. Juste devant lui, en plein milieu des *Limbes* (pourrait autant que les *Limbes* possèdent effectivement un milieu), quelque chose comme une énorme

gemme venait de se matérialiser. En fait, Enas Worth comprit qu'elle avait toujours été là, mais que ses sens, obnubilés par le néant des Limbes, ne l'avaient pas encore remarquée. C'était comme une sorte d'énorme diamant rose pâle, taillé d'une multitude de facettes aux feux irisés. « Serait-ce la Gemme Mère ?... » murmura-t-il en lui-même. Mais comme en réponse à sa question, il en aperçut alors une seconde, bleutée, puis une troisième, légèrement jaune, qui tout comme la première, semblaient flotter paresseusement dans le ciel vert des Limbes.

Enas Worth, avons-nous dit, était d'une intelligence remarquable. Passé le premier moment de stupeur, il jeta dans les Limbes son entouneur de bonnet (ce qui le fit disparaître instantanément) et se mit à danser une gigue effrénée. Il venait de comprendre *tout*.



Dans le tournoiement infini des Limbes, chaque rêve était une gemme. Il n'y avait pas une Gemme Mère, mais chaque rêve était la Gemme Mère. Lui-même, à cet instant, penché au bord des Limbes, se trouvait dans une gemme, dans sa Gemme Mère. Et il l'avait toujours été, sans le savoir, depuis sa naissance. Et tous ces trous qu'il avait creusés pour aboutir à la Gemme Mère avaient bien failli l'en faire sortir. Un pas de trop et... brrr !

« Pas étonnant, songea-t-il, que seuls les gemmes puissent être enchantées. Nous pensons que les gemmes

étaient le rêve, et je viens de découvrir que ce sont les rêves qui sont les gemmes... Un autre que moi en deviendrait fou ! »

Et il frissonna de plus belle. « Quel froid !... » Il venait de remarquer quelque chose d'insolite. On aurait dit que la gemme rose pâle grossissait comme si elle se rapprochait ; et avec ce sentiment, le courant d'air glacé s'intensifiait, ou plus exactement le courant de rêve, puisque cela n'avait rien de physique. On aurait dit que l'appel d'air, c'est-à-dire l'appel de rêve, provoqué pour l'ouverture du trou sur les Limbes, aspirait à lui les autres gemmes-rêves. Enas Worth en fut soudain terrifié. Qu'allait-il se passer si les deux gemmes venaient à se rencontrer ? La sienne, celle correspondant à son rêve, et l'autre, la rose pâle ?... Qu'allait-il résulter d'un carambolage de rêves ? Le magicien ne voulait surtout pas le savoir.

bardée de fer, avec une serrure munie d'une grosse clé. « De cette façon, pensait-il sournoisement, je pourrai toujours revenir jeter un coup d'œil... »

Remonté à la surface, Enas Worth passa plusieurs années à méditer. Il avait découvert ce qu'il voulait, et pourtant un sentiment de frustration persistait. Ce qu'il désirait maintenant, c'était pouvoir s'aventurer dans les Limbes, contempler sa Gemme Mère de l'extérieur, voguer jusqu'aux autres rêves. Ne pourrait-il pour cela inventer un sortilège ? Quelque chose comme une *Barque des Limbes* ?... Hélas tout sortilège est une altération du rêve des Dragons, et peut-on altérer le rêve là où il n'existe pas ?... Enas Worth dut se résigner au renoncement.

Et puis un jour il voulut contempler à nouveau le spectacle des gemmes-rêves tourbillonnant dans le néant des Limbes. Il prit la clé et redescendit le long de ses interminables galeries jusqu'à la petite porte bardée de fer. Il eut l'impression que le froid s'y était encore accru, un froid terrible, à vous couper le rêve. Et quand il eut ouvert la porte, il découvrit que la gemme rose était énorme, toute proche, et qu'elle fondait droit sur lui. La vérité, c'est que malgré la fermeture, la porte n'était pas entièrement étanche. Au fil des années, un léger appel de rêve avait subsisté, attirant insensiblement les autres rêves. Enas Worth voulut refermer la porte... trop tard !

Un rêve différent s'engouffra dans le couloir, cependant qu'une partie de l'autre s'échappait par la porte pour rejoindre les Limbes, aspirant le magicien comme un fétu de paille, et l'annihilant définitivement. Et toutes les galeries, si patiemment creusées, se retrouvèrent dans un autre rêve (celui qu'Enas Worth avait pu contempler comme une gemme rose) ; et il en fut de même pour tout ce qui communiquait maintenant à rêve ouvert avec les Limbes — c'est-à-dire les cryptes de la tour, la tour elle-même, et tous les bâtiments qui avaient constitué la retraite du magicien. Tout cela se retrouva expulsé « ailleurs ». Cependant que la porte, restée grande ouverte, continuait à battre à tous les rêves...

Tout ceci se passait à la fin du Second Age. Et déjà, pour d'autres raisons, les Dragons s'agitaient dans leur som-

meil et devenaient la proie du cauchemard. L'expérience d'Enas Worth contribua sans doute à accélérer leur réveil.

Aujourd'hui, les Dragons se sont endormis, mais leur rêve n'est pas cicatrisé. Il y a toujours des déchirures du rêve. Et rien qu'en ce qui nous concerne, il existe toujours une petite porte, restée ouverte, au fond d'une longue galerie souterraine, qui continue de battre quand le courant de rêve s'y engouffre. Rien d'étonnant, sous l'action d'un tel courant, si tout ce qui communique avec elle se met alors à éternuer !

Tels sont bien les faits. La résidence d'Enas Worth existe toujours, et elle continue périodiquement à changer

de rêve. C'est dû à ce qu'elle est « en prise directe » avec les Limbes. C'est dû à l'appel de rêve qui en résulte. Et sous une telle action... *aaatchoum !* c'est comme un grand éternuement qui s'empare de la vieille bâtisse. Le temps de fermer les yeux et de les rouvrir. L'instant d'avant, les vieux bâtiments se seraient à l'abri d'une colline verdoyante, ils se retrouvent maintenant au sommet d'une montagne, ou au cœur d'une forêt, ou d'un désert... Les périodes sont très variables. La bâtisse peut fort bien rester dans le même rêve pendant des années, comme elle peut se mettre à changer chaque jour.

L'inconvénient, c'est naturellement pour les visiteurs. La résidence n'appartient plus à personne, mais il

arrive que des voyageurs s'y arrêtent et s'y installent pour une période plus ou moins longue, tentant de la remettre en état. C'est devenu une sorte d'auberge, appartenant au dernier qui la découvre, une *auberge des derniers voyageurs*. Certains ont de la chance. Ils reprennent leur voyage sans qu'il se soit rien passé. D'autres s'en tirent moins bien. L'auberge éternue dans un autre rêve alors qu'ils s'y trouvent encore. Imaginez leur angoisse, le matin, quand ils ouvrent la fenêtre et découvrent un vaste marais brumeux là où la veille s'étendaient de vertes prairies... Et tout ça parce que quelque part dans la cave, il y a une porte qui claque !

Qui donc se décidera un jour à aller la refermer une fois pour toutes ?...

L'AUBERGE



Auberge des Derniers voyageurs est actuellement située au fond d'une vallée, dans une région de collines boisées. L'endroit exact

importe peu. C'est à chaque Gardien des Rêves de la situer de façon plus précise, géographiquement parlant, selon les besoins de sa campagne. Et de toute façon, comme on le verra bientôt, l'auberge ne restera pas là très longtemps... Il est toutefois important qu'elle soit située à l'écart de toute civilisation, loin de tout village et de toute route. A la rigueur, un vague sentier peut passer à proximité — celui qui découvriront les personnages des joueurs. Ceux-ci ne devront pas manquer de trouver *incongru* le fait que la soi-disant auberge se trouve si isolée et si éloignée d'une voie de communication. La bizarrerie étant encore accentuée par le fait que, architecturalement, la bâtisse n'a rien d'une auberge traditionnelle.

L'auberge se trouve déjà là depuis quelques temps et est parfaitement intégrée au paysage. A ce sujet, il faut préciser que quand l'auberge « éternue », c'est tout le complexe qui change de rêve et de lieu — logis, tour, remparts, arbres de la cour, puits, etc. — de même que les galeries souterraines ; et le changement s'opère « sans douleur ». Où qu'elle se trouve, l'auberge semble avoir toujours été là. On ne voit pas les « courtures ».

Les lieux sont actuellement occupés par un groupe de voyageurs arrivés un mois plus tôt. Ils sont au nombre de six ; un couple d'âge moyen, ZUCKERIAN et LINDA ; leurs deux enfants, SHAN et SOHELIZE ; la mère de Zuckerman, THEREBENTE, surnommée LA VIEILLE et TIMBRED, frère de Linda. Depuis qu'ils se sont installés, l'auberge a déjà éternué deux fois, passant de la plaine à la montagne, puis de la montagne aux collines où elle se trouve à présent. Toute personne sensée aurait fui à toutes jambes dès le premier changement, mais Thérébente, la Vieille,

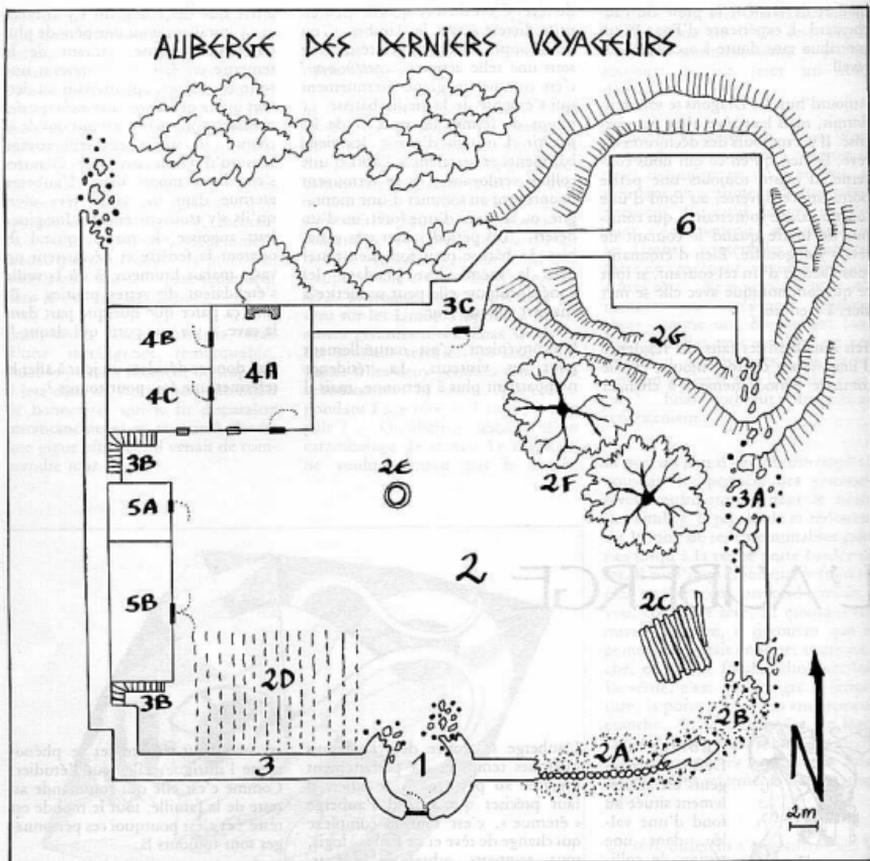
est une haut-révante, et le phénomène l'intrigue. Elle veut l'étudier. Comme c'est elle qui commande au reste de la famille, tout le monde est resté ; et c'est pourquoi ces personnages sont toujours là.

DESCRIPTION DES LIEUX

1. Tour d'entrée

Cette tour ronde est complètement en ruine. Elle s'élevait autrefois plus haut que les remparts, mais est maintenant nivelée à leur hauteur, soit environ 4 mètres. Du côté extérieur, la porte tient toujours sur ses gonds, bien qu'elle ait tendance à branler de toutes parts avec son bois fissuré et ses ferrures rouillées. Zuckerman compte la consolider, mais il n'en a pas encore eu le temps. Au dessus, des caractères sont encore gravés sur le linteau, probablement d'as des voyageurs depuis longtemps disparus. On peut y lire : *Auberge des Derniers Voyageurs*. La tour étant à

AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS



ciel ouvert et comportant de multiples niches dues aux moellons descellés, sert actuellement de pigeonnier, abritant une trentaine de pigeons.

2. Cour centrale

La cour est en terre glaiseuse, semée çà et là de mauvaises herbes. Elle fait environ 50 mètres sur 30.

2A. Zuckerian et sa famille ont commencé à reconsolider les fortifications écroulées. Ils ont rapporté de la terre et des gravats pour former un talus (en pointillé sur le plan) et y ont planté une palissade de troncs. La palissade est moins haute que le rempart et fait tout juste 3 mètres, talus

compris. *Vue/Charpenterie* à 0 permet de constater que la protection n'est pas très solide.

2B. A cet endroit, seul le talus a été constitué, environ 80 centimètres de haut, mais aucun tronc n'a encore été installé.

2C. Une pile de troncs, de 3 à 4 mètres de long, attendent d'être installés pour former le tronçon de palissade en 2B.

2D. Linda et la Vieille ont tenté de bêcher ce coin de la cour pour y aménager un potager. Elles y ont planté des graines de carottes sauvages, mais malgré les arrosages fréquents, la cul-

ture n'a encore rien donné.

2E. Un puits se dresse au centre de la cour, avec une margelle de maçonnerie haute d'un mètre. La nappe d'eau se trouve environ à 3 mètres plus bas. L'eau est fraîche et potable. A noter que quels que soient les changements de rive qui secouent l'auberge, le puits se trouve toujours à la même place, toujours alimenté en eau.

2F. Deux grands *cauphriers* poussent à cet endroit, atteignant presque 6 mètres de haut. Ce sont des arbres aux troncs noirs et lisses et aux feuilles allongées d'apparence goudronneuses. Leurs fruits, appelés *cauphres*

son des sortes de noix. Ils ne parviennent à maturité et ne sont réellement comestibles que vers le mois du Serpent. Auparavant, les cauphres sont un puissant vomitif. Pour identifier les arbres et les fruits, réussit *Intellect/Botanique* à -5.

2G. La partie Nord-Est est constituée d'une haute motte de roc noir, lisse et nu. Cet épaulement rocheux fait quatre bons mètres de haut. La tour carrée est érigée à son sommet, en sorte que son rez-de-chaussée est au même niveau que les remparts. Le roc ne présentant que peu d'aspérités, la difficulté d'escalade y est de -3. (En réalité, le rocher a été en partie creusé pour abriter les premières cryptes, mais les voyageurs ne découvriront ce fait que plus tard.)

3. Les remparts

Les remparts sont constitués de massifs blocs de granite. Ils font deux bons mètres d'épaisseur et quatre mètres de haut. Leur sommet est crénelé, avec des merlons d'un mètre de haut sur quatre-vingt centimètres de large, laissant un chemin de ronde d'une largeur de 1,20 mètres. Les créneaux font 1 mètre de large. Les remparts sont loin d'être en bon état. Là où ils ne sont pas carrément écroulés, ils sont néanmoins fissurés avec des blocs en partie déchaussés. Lichens, mousses et lierre les envahissent des deux côtés.

3A. Zuckerman n'a pas encore eu le temps de travailler sur cet éboule-

ment, et le sol est jonché d'énormes caillasses parmi les ronces et les orties.

3B. Ces deux escaliers, très raides et très moussus, donnent accès au chemin de ronde du rempart. L'escalier Nord est par la même occasion le seul accès au premier étage du logis.

3C. A cet endroit, un décroché du rempart Nord forme une sorte de plate-forme de 4 mètres de large. À la base, une petite porte donne dans l'intérieur du rempart. Cet accès conduit aux caves.

4. Le logis

Le logis est une maison de calcaire beige (différent des pierres des remparts), avec un toit de petites tuiles rondes complètement envahies par la mousse. *Vue/Maçonnerie* à 0 permet de constater qu'elle est dans un état plutôt précaire. Sa façade est complètement bombée ; et son mur Est présente des séries de fissures inquiétantes.

4A. C'est la salle principale, cuisine et séjour tout à la fois. Au fond, un grand âtre est encore fonctionnel. Le mobilier en est évidemment des plus pauvres. Les précédents arrivants ont consolidé ce qu'ils ont trouvé : une longue table, deux bancs, un grand coffre servant de maie et de huche. La porte pouvait autrefois être verrouillée, mais la clé a été perdue. Elle ne se ferme maintenant que par un loquet intérieur. La fenêtre, comme toutes les fenêtres de la mai-

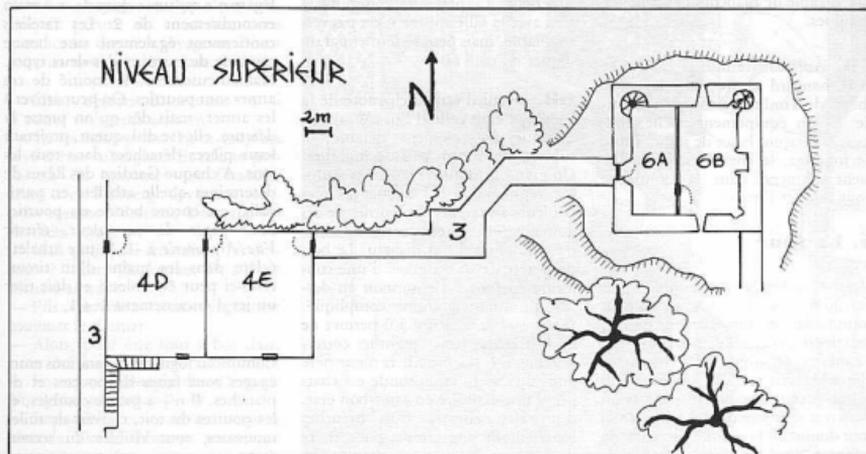
son, est constituée d'un seul battant de bois, fermant intérieurement. Il n'y a pas de vitrage.

4B. Cette pièce sans fenêtre sert de chambre aux deux enfants. Elle est dépourvue de meubles. Shan et Sohélie dorment à même le sol sur des paillasses faites de brassées de feuilles sèches, et enroulées dans leurs couvertures de voyage.

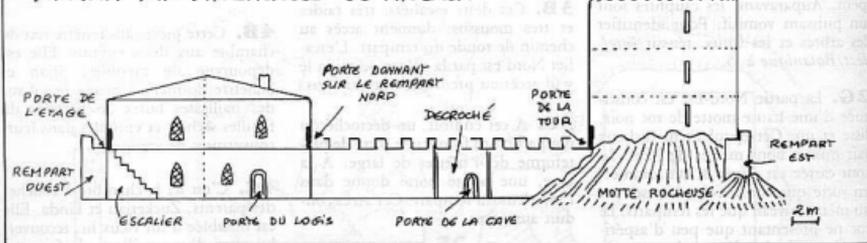
4C. C'est ici la chambre à coucher des parents, Zuckerman et Linda. Elle est meublée d'un vieux lit, recouvert lui aussi d'une paillasse de fortune, d'une petite table bancale et d'un tabouret à trois pieds.

4D. Pour accéder au premier étage, il faut passer par le rempart. La porte donne sur le chemin de ronde. Cette pièce est la chambre de Timbred. Pour tout mobilier, elle ne contenait qu'une vieille et grande armoire. Timbred l'a renversée sur le sol et en a tapissé le fond de mousse et de feuillage pour s'en faire un lit. Quand il y dort, les mains croisées sur sa poitrine, on a l'impression qu'il repose dans une sorte de vaste cercueil.

4E. La chambre suivante est inoccupée et totalement vide à l'exception d'une auge de bois située à peu près au centre, juste sous l'emplacement où il manque deux tuiles dans le toit. L'auge sert naturellement à recueillir les fuites quand il pleut. La maison n'a pas de combles et la charpente est directement visible dans les



SCHEMA DES DIFFERENCES DE NIVEAUX



pièces de l'étage. Autre détail, valable pour les deux pièces, le plancher est fait d'un vieux sapin qui craque horriblement, et toute tentative de déplacement discret subit une pénalité de -3.

5. Les dépendances

Les dépendances sont les bâtiments les plus délabrés de tous. Faits de torchis et de bois, ils laissent passer les courants d'air par des trous et des fissures sans nombre. Les toitures sont faites d'un conglomérat de vieux chaume, de mousse et de végétation parasite.

5A. C'était un hangar à outils. Restauré par les actuels occupants, on peut y trouver une échelle de 4 mètres, une pioche, une fourche, une hache de bûcheron, 30 mètres de bonne corde, deux gros maillets, et une dizaine de planches pas trop vermoulues.

5B. Autrefois remise et écurie, ce vaste hangar abrite maintenant le cheval de Timbred ainsi qu'une partie de son équipement : selle, harnais, caparaçon, lance de joute. Faute de fourrage, le cheval est journellement emmené dans la campagne pour brouter l'herbe.

6. La tour

Massive, carrée, la tour culmine à près de 20 mètres de haut en tenant compte de son soubassement de roc. Extérieurement, elle fait près de 12 mètres de large. Intérieurement, elle n'en fait que 8, ses murs du même granite que les remparts ayant 2 mètres d'épaisseur. La porte de la tour donne sur le chemin de ronde du rempart Nord, et pour y accéder le

chemin n'est pas simple. Il faut d'abord emprunter l'un des escaliers (3B) donnant sur le chemin de ronde, puis traverser le premier étage du logis, ressortir par la porte Est de la chambre 4E, et enfin remonter tout le rempart Nord... La tour est devenue le fief incontesté de la Vieille. En fouillant parmi les vestiges, cette dernière a eu la chance de retrouver la clé de la porte (seule et unique clé connue de tout l'ensemble de l'auberge), et depuis, elle s'enferme farouchement pour avoir la paix. La serrure est de difficulté -4.

6A. Ce hall d'entrée, pavé de dalles de pierre carrées, a ses murs nus et sans ornements. Seules y sont scellées deux torchères, l'une à gauche de la porte, l'autre à droite de l'escalier. Faute d'aération, il y règne une humidité permanente ainsi qu'une odeur de mois. L'escalier en colimaçon au Nord-Ouest monte à l'étage supérieur. La porte de communication avec la salle voisine n'est pas verrouillable, mais peut se fermer par un loquet du côté 6B.

6B. Avant d'être la chambre de la Vieille, c'était celle d'Enas Worth. Et quoique passablement délabré, il subsiste encore un peu de mobilier. Un grand lit dont les colonnes sculptées représentent des licornes dressées sur leurs antérieurs. Les cornes de ces animaux soutenaient autrefois le baldaquin aujourd'hui disparu. Le bois de la tête de lit est gravé d'une couronne en forme d'entonnoir au dessus d'un monogramme compliqué. *Intellect/Lire & écrire* à 0 permet de déchiffrer des runes pointues correspondant à *E.W.* Près de la meurtrière Sud, une vaste table ronde est chargée d'une écritoire en assez bon état, d'un chandelier à trois branches représentant une femme-poisson, et de quelques livres reliés de cuir. Le

mobilier se complète d'une chaise à haut dossier, d'un fauteuil à bascule, et de deux lourds coffres cerclés de cuivre. Deux petites alcôves sont aménagées dans les angles Nord-Est et Sud-Est, contenant chacune un grand miroir en pied, au verre malheureusement terni et complètement piqué. (Le miroir Nord-Est dissimule l'escalier secret conduisant à la première crypte ; mais tous les détails le concernant ainsi que les livres et les parchemins de l'écritoire seront donnés au chapitre l'ENQUETE.)

Les deux autres étages de la tour présentent la même disposition (sauf qu'il n'y a pas de passage secret). Le premier étage est totalement vide, par contre le second est encore meublé de rayonnages contenant une trentaine d'arbalètes, lourdes et légères. L'arbalète lourde a un + dom de +3 et un encombrement de 3 ; l'arbalète légère n'a qu'un + dom de +2 et un encombrement de 2. Les rayonnages contiennent également une bonne centaine de carreaux des deux types. Malheureusement, la moitié de ces armes sont pourries. On peut arriver à les armer, mais dès qu'on presse la détente, elles se disloquent, projetant leurs pièces détachées dans tous les sens. A chaque Gardien des Rêves de déterminer quelle arbalète en particulier est encore bonne ou pourrie. Pour juger de sa valeur, réussit *Vue/Armurerie* à -1. Si une arbalète éclate dans les mains d'un tireur, celui-ci peut être blessé et doit tirer un jet d'encaissement à +1.

Comme au logis, les séparations entre étages sont faites de poutres et de planches. Il n'y a pas de combles, et les poutres du toit, couvert de tuiles moussues, sont visibles du second étage.

LES AUBERGISTES

Avant de découvrir l'auberge, Zuckerman et sa famille ont eu une vie plutôt difficile, et il en faut beaucoup pour les étonner. Ce qui explique également pourquoi ils n'ont pas encore fui. Ce sont davantage des réfugiés que des voyageurs. Leur région d'origine était située au confluent de plusieurs déchirures du rêve (déchirures de sortie), et il ne se passait pas de semaine sans qu'ils aient à subir la visite de créatures de toutes sortes plus abominables les unes que les autres : Groins, Chafouins, Sures, Quauquemaïres et autres entités de cauchemar. Il leur fallait sans cesse vivre retranchés, les armes à la main, dans le stress permanent. Les parents finirent par décider que ce n'était pas une vie convenable pour élever des enfants, et bien qu'ils ne fussent déjà plus très jeunes pour tenter le Voyage, ils émigrèrent... Très vite, le voyage se révéla une entreprise des plus étonnantes, surtout après qu'ils eurent à leur insu franchi une déchirure du rêve et passé sans transition de la montagne à la plaine. C'est là qu'ils découvrirent l'ancienne résidence du magicien Enas Worh.

La Vieille déchiffra sans peine l'inscription gravée au dessus de la porte du pigeonnier ; et ils décidèrent de s'arrêter dans cette « auberge ». Leur surprise de ne trouver personne fut de courte durée. Ce n'étaient pas des gens à s'étonner longtemps. D'ailleurs la Vieille trouva très vite une explication : « Si l'auberge s'appelle ainsi, c'est qu'elle appartient aux derniers voyageurs qui passent. Jusqu'à preuve du contraire, nous sommes les derniers voyageurs. Nous sommes donc ici chez nous... »

— Mais, objecta Zuckerman, et si d'autres voyageurs arrivent ?

— Tu les hébergeras. Tu as toujours rêvé d'être aubergiste. Et cela te permettra de remonter tes finances. Dans ce cas l'auberge devra être comprise comme "destinée à recevoir les derniers voyageurs".

— Mais pourquoi seulement les derniers ? insista Zuckerman. Et s'il en vient d'autres ?

— Pris séparément, tout voyageur est toujours le dernier !

— Alors, pour être tout à fait clair, nous devrions peut-être rajouter sur le linteau : Auberge des Derniers Voyageurs pris séparément... ?

— Impossible et mauvais ! coupa alors la Vieille. Mauvais parce que cela pourrait faire croire qu'on ne



peut recevoir qu'un seul voyageur à la fois, ce qui commercialement ne vaut rien ; et de toute façon impossible, car il ne reste plus de place sur le linéaire pour graver autre chose... »

Cette dernière remarque était sans appel, et la discussion fut close. Comme on le voit, la Vieille se débrouillait toujours pour avoir le dernier mot.

Les réfugiés prirent donc possession des lieux, s'attelant aux travaux de restauration les plus urgents. Ils vivaient de chasse et de pêche, réservant les pigeons du pigeonnier pour la toute dernière extrémité ou pour les futurs clients. Et puis dix jours plus tard... aaatchoum ! par un mauvais soir de pluie glaciale, l'auberge se retrouva sans crier gare en pleine montagne. Face à un tel phénomène, les nouveaux aubergistes auraient logiquement dû détalé, mais entre temps, Thérébente avait découvert certains indices dans la tour. Tout lui donnait à penser que les lieux avaient autrefois appartenu à Enas Worth, le magicien légendaire. Pour la haute-révante, pas question de s'en aller. Et puis de toute façon, le reste de la famille en avait vu bien d'autres !

Aussi, quand une semaine plus tard, l'auberge se retrouva dans un milieu de collines boisées, l'étonnement fut bien moins conséquent que la première fois. Il faut toutefois noter une remarque de Timbred — remarque qui allait faire date. Le frère de Linda est un personnage un peu simple (pour ne pas dire *simplet*), mais il lui arrive d'avoir en compensation des intuitions géniales. A peine l'auberge eut-elle changé de rêve qu'il s'écria :

« Mais fermez la porte, bon sang ! vous ne voyez pas que l'auberge s'enrhume et qu'elle éternue ?... »

Pour lui faire plaisir, Linda alla fermer la porte du logis qui était effectivement restée ouverte ; puis tout le monde pouffa de rire. Et depuis, dès que quelqu'un oublie de fermer la porte, il y en a toujours un autre pour s'écrier :

— « La porte, s'il vous plaît ! L'auberge va s'enrhumer... »

Telle est donc la situation au seuil de l'aventure. Jusqu'à maintenant, les aubergistes n'ont toujours vu personne. Les personnages des joueurs seront leurs premiers « clients ».

Zuckerian

C'est un homme de 35 ans, pas très grand, à la musculature nerveuse. La vie lui a enseigné à se battre, et il manie plutôt bien l'arc et l'épée, mais il déteste avoir à le faire. Il est d'un caractère optimiste et bienveillant, voire un tantinet je-m'en-foutiste. Pour lui, tout va toujours bien et aucune situation n'est jamais vraiment désespérée. Avec ses

enfants, il est d'une mansuétude inqualifiable. Quelles que soient les *bêtes* (le mot est faible) commises par les deux « monstres », il les considère avec jovialité, affirmant qu'il ne faut pas entraver la personnalité des enfants pour qu'ils puissent découvrir la vie par eux-mêmes. Avec sa femme, il observe le même détachement. Celle-ci souffre d'une sorte de maladie de langueur, de mélancolie qui la fait ne s'intéresser à rien. Zuc-

ZUCKERIAN, né à l'heure du Vaisseau, 35 ans, 1,67 m, 62 kg, brun, yeux noisette.

TAILLE	09	VOLONTE	10	VIE	12
APPARENCE	11	INTELLECT	09	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	11	VITESSE	12
FORCE	13	ELOQUENCE	10	Protection	d2
AGILITE	13	REVE	11		
DEXTERITE	12	CHANCE	14		
VUE	14	Mélee	13		
OUIE	10	Tir	13		
ODORAT	09	Lancer	13		
GOUT	09	Dérobée	12		

Épée 1 main	niv +6	init 12	+ dom +2 (épée courte)
Dague mêlée	niv +4	init 10	+ dom +1
Corps à corps	niv +4	init 10	+ dom (d4)
Arc	niv +6	init 12	+ dom +2
Esquive	niv +6		

Discrétion +3/ Escalade +3/ Saut +5/ Se cacher +3/ Charpenterie +2/ Commerce 0/ Équitation 0/ Maçonnerie 0/ Premiers soins 0/ Survies en Collines, Forêt, Montagne et Plaine +3/ Armurerie 0/ Natation 0/ Botanique -4/ Légendes -5/ Lire & écrire -3.

Note. Zuckerian, vêtu de cuir souple, n'est ordinairement armé que de sa dague. Ses autres armes sont dans sa chambre.

LINDA, née à l'heure du Château Dormant, 30 ans, 1,63 m, 68 kg, blonde, yeux bleus.

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

Dague mêlée	niv +1	init 05	+ dom +1
Corps à corps	niv 0	init 04	+ dom (d4)
Esquive	niv +2		

Discrétion +3/ Escalade +0/ Saut +1/ Se cacher +3/ Commerce -1/ Premiers soins +3/ Survies en Collines, Forêt, Montagne et Plaine 0/ Maroquinerie 0/ Natation -3/ Botanique -4/ Légendes -6/ Lire & écrire -4.

Note. Linda, vêtue d'une robe et d'un châle de laine, n'est jamais armée.

kerian ne s'en inquiète pas et pense que cela finira par passer tout seul. Par ailleurs, il voue une obéissance complète à sa mère. Pour lui, le moindre de ses désirs est un ordre, et le moindre de ses arguments un décret des Dragons eux-mêmes. Il n'y a que son beau-frère Timbred qu'il n'aime pas vraiment. Timbred

recueille l'admiration de toute la famille, et Zuckerman en est quelque peu jaloux.

Linda

A 30 ans, c'est encore une fort belle femme, aux formes un peu enveloppées. Son trait de caractère principal

est la faiblesse, l'indécision. Elle aurait aimé être maîtresse chez elle, mais son mari ne prend aucune décision qui ne lui soit dictée par la Vieille ; et la jeune femme en souffre. Elle déteste secrètement sa belle-mère, mais n'a pas la force de réagir. Alors elle se laisse aller et se désintéresse de tout. Elle prétend être malade. Quand elle parle, c'est toujours d'une voix lugubre et désabusée, finissant toujours par dire : « De toute façon, quelle importance ?... je sens bien que je n'en ai plus pour très longtemps... » Tout comme son mari, elle n'a aucune autorité sur ses enfants. Sa seule réaction en face de leurs méfaits est un grand soupir de lassitude. Son seul plaisir dans la vie est de regarder son frère Timbred parader sur son destrier. Elle a beaucoup d'affection pour lui.

Les enfants

Shan et Sohélize sont deux petits *monstres*. Livrés à eux-mêmes depuis toujours et ayant dû endurer des conditions de vie particulièrement difficiles, ils sont totalement indépendants. Ils sont insolents, détestent tous ceux qui refusent d'accéder à leurs caprices ; et comme ils ignorent totalement la peur et sont toujours armés d'une arbalète légère, ils sont carément *dangereux*. Inseparables et complices, ils sont en même temps jaloux l'un de l'autre. Ils passent leurs journées à jouer à cache-cache, arbalète à la main. L'expression favorite de Shan en parlant de sa sœur est : « Je la crèverai... » ; et celle de Sohélize en parlant de Shan : « Je vais l'ouvrir... » Paradoxalement, ils ne se sont jamais encore blessés, et pourtant ils tirent redoutablement bien. Avec leurs parents, c'est pareil. Quand on ne leur donne pas ce qu'ils demandent ou quand on ne satisfait pas leurs caprices, ils brandissent leurs armes avec un « je vais t'ouvrir » ou « je vais te crever » qui coupe court à toute discussion. Car le pire est qu'ils ne plaisantent pas et sont réellement prêts à tirer. Timbred n'a aucun problème avec eux, car il fait toujours complaisamment ce qu'ils demandent. Et puis Shan a beaucoup d'admiration pour son oncle ; c'est peut-être la seule personne qu'il respecte. Seule la Vieille arrive à s'en faire un tant soit peu obéir. Shan la déteste plus que toute autre personne au monde, mais il en a une trouille bleue, car c'est une haut-révante, et il redoute ce qu'elle pourrait lui faire. Sohélize a le dont du haut-réve et prend des leçons de draconic auprès

SHAN, né à l'heure du Faucon, 11 ans, 1,47 m, 39 k, brun, yeux noisette.

TAILLE	06	VOLONTE	10	VIE	08
APPARENCE	11	INTELLECT	08	ENDURANCE	18
CONSTITUTION	09	EMPATHIE	11	VITESSE	12
FORCE	07	ELOQUENCE	08	Protection	0
AGILITE	14	REVE	12		
DEXTERITE	13	CHANCE	13		
VUE	13	Mêlée	10		
OUIE	12	Tir	13		
ODORAT	10	Lancer	10		
GOUT	10	Dérobée	14		

Corps à corps niv -2 init 03 + dom (d4-1)
 Arbalète niv +4 init 10 + dom + 2
 Esquive niv +5

Discrétion +4/ Escalade +4/ Saut +4/ Se cacher +4/ Survies en Collines, Forêt, Montagne et Plaine -1/ Survie en sous-sol +3/ Natation 0/ Lire & écrire -8.

Note. Shan porte en permanence son arbalète légère, ainsi qu'un carquois de 15 carreaux.

SOHELIZE, née à l'heure de l'Araignée, 9 ans, 1,39 m, 30 k, blonde, yeux bleus.

TAILLE	05	VOLONTE	13	VIE	07
APPARENCE	12	INTELLECT	14	ENDURANCE	20
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	05	ELOQUENCE	12	Protection	0
AGILITE	15	REVE	15		
DEXTERITE	14	CHANCE	14		
VUE	14	Mêlée	10		
OUIE	12	Tir	14		
ODORAT	09	Lancer	09		
GOUT	11	Dérobée	15		

Corps à corps niv -5 init 04 + dom (d4-2)
 Arbalète niv +4 init 11 + dom + 2
 Esquive niv +5

Discrétion +4/ Escalade +2/ Saut +2/ Se cacher +4/ Survies en Collines, Forêt, Montagne et Plaine -4/ Survie en sous-sol +3/ Natation -1/ Astrologie -6/ Botanique -6/ Légendes -6/ Lire & écrire -2/ Zoologie -6.

Voie d'Oniros -8/ Voie d'Hypnos -2.

Sort connu :

H/ OBJET EN OBJET (Cité) R-3 r2 +10% en K11.

Demi-rêve : actuellement en Cité Tonnerre, K11.

Note. Sohélize est en permanence armée d'une arbalète légère et d'un carquois de 15 carreaux.

THEREBENTE, née à l'heure du Roseau, 65 ans, 1,71 m, 58 k, cheveux blancs, yeux noirs.

TAILLE	08	VOLONTE	14	VIE	10
APPARENCE	10	INTELLECT	15	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	07	ELOQUENCE	11	Protection	0
AGILITE	08	REVE	16		
DEXTERITE	12	CHANCE	12		
VUE	11	Mêlée	07		
OUIE	08	Tir	11		
ODORAT	11	Lancer	09		
GOUT	12	Dérobée	10		

Corps à corps	niv -4	init -1	+ dom	(d4-1)
Dague mêlée	niv -2	init 1	+ dom	0
Esquive	niv 0			

Discours +3/ Discrétion +3/ Escalade 0/ Saut -2/ Se cacher +3/ Premiers soins +4/ Survies en Collines, Forêt, Montagne et Plaine +3/ Maroquinerie 0/ Natation -4/ Orfèvrerie -1/ Serrurerie -2/ Astrologie +3/ Botanique +3/ Légendes +4/ Lire & écrire +5/ Médecine 0/ Zoologie 0.

Voie d'Oniros +1/ Voie d'Hypnos +4/ Voie de Narcos +3.

Sorts connus :

O/H/ NON-AGRESSIVITE (sanctuaire) R-6 r6	+ 10% en D14
O/H/ SOMMEL (Marais) R-4 r6	+ 5 % en F10
H/ HUMANOIDE EN HUMANOIDE (Pont) R-6 r3	..	+ 5 % en F11
H/ OBJET EN ANIMAL (Cité) R-6 r3	+ 5 % en F11
H/ OBJET EN OBJET (Cité) R-3 r2	+ 10 % en D13
H/ INVOQUER SON IMAGE (Nécropole) R-7 r1 + ..		+ 5 % en F12
H/ MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1 + ..		+ 5 % en F12
H/N DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1 ..		+ 0 %
H/N LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire) R-3 r3 + ..		+ 0 %

Demi-rêve : actuellement en Sanctuaire Plat, D14.

Note. Thérébente n'est ordinairement pas armée.

TIMBRED, né à l'heure de la Sirène, 28 ans, 1,99 m, 101 k, blond, yeux gris.

TAILLE	15	VOLONTE	09	VIE	16
APPARENCE	12	INTELLECT	06	ENDURANCE	32
CONSTITUTION	17	EMPATHIE	08	VITESSE	14
FORCE	17	ELOQUENCE	13	Protection	d6 + 2
AGILITE	15	REVE	18		
DEXTERITE	12	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	16		
OUIE	11	Tir	12		
ODORAT	10	Lancer	14		
GOUT	10	Dérobée	09		

Epée 1 main	niv +6	init 14	+ dom	+ 7 (bâtarde)
Dague mêlée	niv +3	init 11	+ dom	+ 3
Corps à corps	niv +4	init 12	+ dom	(d4+3)
Bouclier	niv +6		moyen	
Lance 1 main	niv +3	init 11	+ dom	+ 5 (lance longue)
Esquive	niv +6	(-4 de malus armure)		

Escalade +3/ Saut +3/ Equitation +7/ Survies en Collines, Forêt, Montagne et Plaine 0/ Armurerie +3/ Natation +3/ Légendes 0.

Note. Timbred est toujours vêtu de sa cotte de maille et armé de son épée bâtarde.

de sa grand-mère. Comme son ambition est de devenir une grande magicienne et qu'elle tient à ces leçons, elle est bien obligée de filer doux devant la Vieille.

Actuellement, ils s'ennuient. Les changements de rêve de l'auberge les ont plongés dans le plus grand ravissement, mais il leur faut sans cesse du nouveau. Au fond des caves, ils ont découvert d'étroits boyaux souterrains, et malgré les recommandations de prudence de leurs parents, s'y sont engagés. Ils sont tombés sur des chasmes. Croyez-vous qu'ils en ont eu peur ? Pas du tout. Depuis, quand ils s'ennuient trop, ils prennent une lanterne, leur inséparable arbalète, et... vont à la chasse aux chasmes. A ce sujet, comme ils ont découvert l'arsenal du dernier étage de la tour et qu'ils craignent parfois qu'on ne leur confisque leurs armes pendant leur sommeil, ils ont caché plusieurs arbalètes au fond des boyaux, avec de bonnes provisions de carreaux, dans des endroits qu'ils sont seuls à connaître. Il est évident que l'arrivée des personnages des joueurs excitera considérablement leur intérêt et qu'ils se montreront avec eux pareillement insupportables. Le Gardien des Rêves est invité à bien développer ces personnages, car se sont surtout eux qui fourniront le piquant de la première partie de l'aventure, c'est-à-dire le séjour à l'auberge proprement dit. Mais il ne doit pas oublier que ce ne sont tout de même que des *enfants*, avec malgré tout un je-ne-sais-quoi d'*innocence* au fond de leurs grands yeux. Le but recherché (qui peut naturellement varier selon les personnages et les joueurs) est que si les enfants n'hésitent pas à tirer à bout portant sur les voyageurs, ces derniers, par contre, hésitent à leur rendre la pareille *parce que ce sont des enfants...*

Shan, l'aîné, n'a que 11 ans. Il est brun et nerveux comme son père. Il est moins intelligent et moins doué que sa sœur. En tant qu'aîné, il souffre de ne pas pouvoir s'en faire respecter, d'où une partie de sa jalousie. Surtout que la Vieille ne cesse de le traiter, lui, de minable, tandis qu'elle prétend que Sohélize a des dons exceptionnels.

Sohélize est sans conteste la plus terrible des deux. Elle a 9 ans. Elle est blonde comme sa mère ; et ses grands yeux gris-bleu peuvent passer d'une

seconde à l'autre de la candeur la plus touchante à la dureté la plus froide. C'est souvent elle qui entraîne son frère. En ce qui concerne la magie, elle n'est encore que très débutante, mais elle parvient déjà à lancer un des sortilèges d'Hypnos les plus faciles : *Object en Objet*. Ce dont elle ne se prive pas.

Thérébente

La Vieille, ainsi que tout le monde la surnomme, est âgée de 65 ans. C'est une femme assez grande, mince, qui se tient encore très droite, l'air plutôt majestueux avec ses yeux noirs comme charbon et ses cheveux blancs comme du lait. Comme dit précédemment, c'est une haut-révante. Mais les aléas de sa vie ne lui ont pas permis de pousser l'étude de la magie aussi loin qu'elle l'aurait voulu, et elle en conserve une certaine amertume. Son fils est un incapable sur qui elle a dû veiller toute sa vie et doit veiller encore ; sa belle-fille est une indolente qui ne sait rien faire de ses dix doigts ; les gosses sont livrés à eux-mêmes et c'est elle qui doit les instruire, encore et toujours elle, la Vieille ! Oui, ils peuvent l'appeler ainsi, cela ne la dérange pas. Elle peut encore leur montrer ce dont elle est capable à son âge !... En fait, à part piquer parfois de violentes colères, la Vieille ne fait pas grand chose. Dès leur arrivée à l'auberge, elle a décidé qu'elle s'installerait dans la tour pour se livrer enfin à ses études dans la paix et le calme. Ne la dérangez sous aucun prétexte. C'est ainsi que son emploi du temps est parfaitement réglé : à l'heure de la Sirène, elle fait une courte apparition dans le logis pour le petit déjeuner et donner quelques ordres, par exemple qu'on lui apporte une provision de bois pour son feu. Au Faucon, elle retourne à sa tour en compagnie des deux enfants, à qui elle tente d'inculquer quelques notions d'écriture. A Sohélize, elle enseigne également le draconic. Puis elle s'enferme à double tour jusqu'à la Lyre, heure où elle reparait au logis pour le dîner. A l'heure du Serpent, quand le ciel est clair, elle interroge les étoiles du haut du rempart. Puis elle rentre chez elle ; mais sa meurtrière reste parfois allumée jusqu'à l'heure de l'Araignée. Elle travaille...

À sa arrivée, elle a découvert dans l'âtre de vieux parchemins à demi-consumés, probablement mis là pour allumer le feu par de précédents visiteurs inconscients du sacrilège qu'ils commettaient. Ces parchemins ne



sont presque rien. Ce ne sont sans doute que les vestiges de ce qui dut être d'importantes archives. Mais quoi qu'ils soient, la Vieille les étudie sans relâche. Ils sous-entendent d'étranges notions : les *Limbes*, la *Gemme-Mère*, et ils ont dû appartenir au légendaire Enas Worth. Avec le dernier changement de rêve de l'auberge, la curiosité de la Vieille n'a fait que s'accroître. Elle sent qu'il y a quelque chose. Mais quoi ?... Elle veut comprendre. Et c'est pourquoi elle travaille tout le jour à l'abri de ses verrous, recherchant des formules et refaisant interminablement des calculs qui n'aboutissent à rien.

Timbred

Timbred est le guerrier de la famille, le *paladin*. Physiquement, c'est un colosse et un combattant hors pair ; mentalement, c'est un mythomane, un visionnaire quelque peu simplet. Plus que tout autre encore, il confond rêve et réalité. Et ses rêves sont pleins de batailles et de tournois où de pâles princesses lui tendent des gages d'amour en se pâmant. Il a juré de débarrasser le monde de sa lie. « Ce sont les Dragons eux-mêmes qui m'ont confié cette quête, explique-t-il avec un air mystérieux, et je suis leur émissaire. » Mais si sa conversa-

tion est un perpétuel délire, il lui arrive aussi d'avoir des intuitions de génie, comme cette allusion à la porte qu'il faut refermer pour ne pas que l'auberge éternue. Le problème, c'est que ces indications précieuses se perdent naturellement parmi le reste de ses affabulations. Au demeurant, c'est un homme brave et courageux, et plus souvent qu'à son tour, il lui est arrivé de tirer les autres d'un mauvais pas lors de leurs précédentes

pérégrinations. Il possède un vieux cheval dont il a confectionné lui-même le caparaçon, et un haubert de mailles qu'il a découvert autrefois dans un fossé, complètement rouillé, mais qu'il a patiemment remis à neuf. Il a pu s'acheter un heaume, qu'il a garni de plumes blanches ; et son écu est également peint en blanc, parce que c'est, dit-il, « la couleur de la lumière des Dragons ». Quand il n'a rien de mieux à faire, Timbred

passé ses journées à fourbir ses armes en racontant à qui veut l'entendre ses exploits rêvés ou réels, ou à parader sur son « destrier », ou à poursuivre quelque ennemi imaginaire avec sa lance de joute, pour la plus grande joie des enfants. Il adore Shan et Sohélize, à qui il passe tous les caprices ; et si l'on s'avise de toucher à ne serait-ce qu'un cheveu de leur tête, l'entraînent dans une fureur démentielle et vengeresse.

STRESS & RHUME



our les voyageurs, personnages des joueurs, l'aventure commence en fin d'après-midi, vers le début de l'heure des Epées. C'est

l'été ou la fin du printemps. La date exacte n'a pas grande importance, et c'est à chaque Gardien des Rêves d'en décider selon le déroulement de sa campagne. Les voyageurs cheminent vers le Nord le long d'une vague piste, à peine un sentier, dans un paysage accidenté et sauvage : ravines escarpées, rochers affleurant sous la végétation, bosquets sombres et fourrés denses. Ils se trouvent à environ 6 kilomètres au Sud-Est de l'Auberge des Derniers Voyageurs, mais naturellement l'ignorent encore. Le dernier village rencontré est déjà loin derrière eux, et d'après les renseignements qu'ils peuvent avoir, le prochain est encore plus loin... Mais qu'importe ! ils sont en voyage ; et leur vocation est précisément de découvrir de nouveaux horizons.

UN COMMERCE DIFFICILE

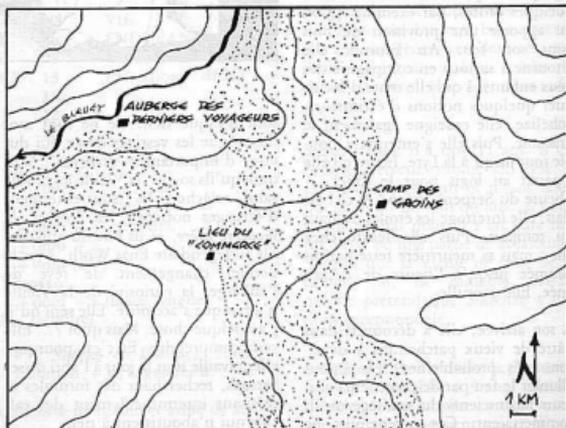
Sur le plan de la région, chaque ligne de contour représente une élévation de 50 mètres à partir du Bleu, qui

est la ligne zéro. Les zones en pointillé indiquent un boisement assez dense ; partout ailleurs, les arbres sont plus clairsemés, mêlés de buissons, de hautes herbes et de rocaillies.

Les voyageurs ont pu noter que, depuis quelques centaines de mètres, leur piste a tendance à descendre. Sans doute vont-ils bientôt rejoindre une vallée plus profonde. A leur droite, un bois de feuillus couvre la pente de la colline. Faire alors un jet de *Vue/Survie en Forêt* à -2. Une

réussite normale permet de déceler une présence entre les arbres à une vingtaine de mètres au Nord ; et une particularité permet de distinguer qu'il s'agit de silhouettes humaines, rien de plus. Deux rounds plus tard, 7 Groins surgissent du bois, vêtus d'armures dépenaillées, vestes de cuir bardées de plaques de métal mal ajustées, boucliers positionnés, et brandissant des masses cloutées.

Malgré leurs intentions évidemment agressives, les Groins n'attaqueront



pas immédiatement. Il passera même un certain flottement. Jugant qu'ils sont à peine supérieurs en nombre et que les voyageurs sont (probablement) bien armés, ils tenteront d'abord de ruser. Ce sera bien entendu une *ruse de Groin*, c'est-à-dire quelque chose d'énorme, cousu de fil blanc, et complètement stupide !

Le plus gros (le chef du détachement) lèvera sa masse vers le ciel et s'écriera : « Amis !... Nous pas taper ! Nous Groins civilisés ! Nous Groins faire commerce ! » L'un d'eux ronchonnera pourtant, et, désignant le chef, protestera : « Quoi lui dire ? Lui fou ! Nous envie taper ! » Ce à quoi le chef le sermonnera à voix basse, mais encore assez grondante pour être entendue des voyageurs : « Tais-toi, imbécile ! Ça être ruse pour berner eux !... » Puis s'adressant à nouveau aux voyageurs : « Amis !... Nous faire bon commerce ! Nous Groins intelligents ! Nous acheter armes ! Armes à vous ! Toutes les armes !... Vous jetez armes par terre ! Puis approchez doucement et nous payer vous !... » Sur ces mots, le visage du chef se fendra d'un vaste sourire bien ni ais.

« Vous avoir confiance ! Nous payer beaucoup pièces brillantes ! Nous pas avoir pièces sur nous, mais moi donner vous reçu ! Vous savoir quoi être reçu ? Ça être morceau parchemin. Vous prendre reçu et porter reçu à grand chef à nous, de l'autre côté du bois, avec le reste de bande à nous, et grand chef lui payer vous. Vous d'accord ? Alors vous jeter armes !... »

Si les voyageurs ont écouté ce discours jusqu'au bout et n'ont pas pris eux-mêmes l'initiative de l'attaque, il est probable qu'ils refusent un tel commerce. Si l'un d'eux veut renverser les rôles et demande aux Groins de jeter, eux, leurs armes, le chef ripostera aussitôt :

« Impossible ! Nous besoin armes ! Nous avoir besoin armes pour taper Humains... » Puis, se rendant compte immédiatement de sa gaffe, il tentera de la réparer : « Moi vouloir dire taper Humains méchants ! Seulement Humains méchants ! Pas Humains gentils clients à nous ! » Et sur le coup d'une subite inspiration, son visage porcine s'illuminera d'un sourire encore plus jovial. Il ajoutera :

Caractéristiques des Groins

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	08	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	11	Mêlée	12	Protection	d4 + 1
DEXTERITE	08	Tir	09		
VUE	10	Lancer	11		
OUIE	12	Dérobée	10		

Masse 1 main	niv + 3	init 09	+ dom + 4
Corps à corps	niv + 3	init 09	+ dom (d4 + 1)
Bouclier	niv + 3		(moyen)
Esquive	niv + 3	(-2 de malus armure)	

Discrétion -1 / Saut +3 / Se cacher -1 / Survies en Forêt et Collines + 5.

GROS GROIN, chef des éclaireurs, né à l'heure du Vaisseau.

TAILLE	13	VOLONTE	12	VIE	15
CONSTITUTION	16	EMPATHIE	09	ENDURANCE	29
FORCE	15	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	11	Mêlée	13	Protection	d4 + 2
DEXTERITE	10	Tir	10		
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	12	Dérobée	09		

Masse 1 main	niv + 4	init 10	+ dom + 5
Corps à corps	niv + 4	init 10	+ dom (d4 + 2)
Bouclier	niv + 4		(moyen)
Esquive	niv + 4	(-2 de malus armure)	

Discrétion 0 / Saut +4 / Se cacher 0 / Survies en Forêt et Collines + 6.

Note. Parmi les éclaireurs, Gros Groin est le seul à posséder apparemment un objet de valeur : une bague de métal jaune avec une grosse gemme blanche. Mais un jet de Vue/Orfèvrerie à 0 permet d'identifier le métal comme du laiton et la gemme comme un vulgaire bout de verre.

« Et puis nous besoin armes pour protéger vous ! Car quand vous entièrement désarmés, vous pas tarder à courir grave danger ! Vous pouvez moi faire confiance ! Ça être vérité !... » Mais devant le refus obstiné (probable) des voyageurs, il finira par perdre patience :

« Si vous pas vouloir commerce, nous être obligés donner leçon à vous, bonne leçon de commerce ! » Et finalement : « Bon... moi compter jusqu'à 10... » (Puis se ravissant :) « Non, jusqu'à 5... » (Puis se ravissant encore et désignant l'un des autres Groins :) « Toi ! toi compter jusqu'à 5. » Le Groin désigné se récria aussitôt, l'air embarrassé : « Moi ? pour-

quoi moi ?... » « Moi vouloir vérifier toi savoir bien compter jusqu'à 5, dira le chef, toi obéir ! Ça être un ordre ! » Le Groin ainsi acculé se mettra à compter lentement : « Un... deux... (et sans transition)... cinq ! » « Chaaaaarge ! » hurlera le chef ; et ce sera la ruée.

Tout ceci suppose bien entendu que les voyageurs supportent le numéro des Groins jusqu'au bout et n'attaquent pas les premiers. Cela suppose également qu'ils restent relativement groupés. S'ils tentent de partir ou de se séparer, soit pour fuir ou pour opérer un mouvement tournant ou quelque manœuvre stratégique du même genre, les Groins ne seront tout de

même pas aussi bêtes, et le chef donnera immédiatement l'ordre de charger, sans passer par la douloureuse opération consistant à compter jusqu'à 5. De fait, les voyageurs ont intérêt à laisser le chef s'emmêler dans son discours. Ils peuvent ainsi apprendre, à propos du soi-disant reçu, que ces Groins ne sont pas seuls et qu'il y a « le reste de la bande, avec le *grand chef*, de l'autre côté du bois ». D'autre part, le numéro du chef peut durer une bonne minute, laissant tout le temps aux voyageurs de préparer leurs armes (en faisant mine d'accepter de les jeter), et permettant également aux haut-révants de se déplacer dans les Terres Médianes pour préparer leurs sorts. Si avec tout cela, les voyageurs ne sortent pas vainqueurs du combat, c'est soit qu'ils sont aussi bêtes que les Groins, soit qu'ils n'ont vraiment pas de chance.

Toutefois, les Groins ne se laisseront pas massacrer jusqu'au dernier. Les blessés graves tenteront de se désengager pour fuir ; et si plus de trois sont tombés ou se sont désengagés, les autres rompent également le combat pour fuir. Par contre, tant qu'il en restera au moins deux debout, aucun ne se rendra. Seul un unique survivant acceptera de se rendre, n'ayant plus à craindre de perdre la face devant les autres. Il s'écriera aussitôt : « Ami ! vous plus taper moi ! Moi aimer voyageurs ! Moi toujours en envie faire voyage ! Moi voyager avec vous ! Moi apprendre vous beaucoup bonnes ruses !... »

Comme on le voit, ces Groins sont à la fois d'une bêtise et d'une imagination au-dessus de la moyenne.

Le camp des Groins

Le reste de la bande est arrêté à environ 7 kilomètres au Nord-Est, de l'autre côté du bois, dans une prairie sur le flanc d'une colline parsemée de rochers. Ce n'est pas un camp au sens véritable du mot ; les Groins se sont simplement posés là. Ils sont encore au nombre de 15, plus le « grand chef ». Les pseudo-commerçants n'étaient que des éclaireurs. Mais dans le même temps, d'autres éclaireurs ont été envoyés vers l'Est et ont repéré l'auberge. Ils viennent de revenir annoncer la nouvelle, et le grand chef est en train de décider l'attaque de « la grande maison » pour la nuit tombante. Tout ceci est naturellement encore inconnu des Groins reconstruits par les voyageurs.

GRAND CHEF DES GROINS, né à l'heure du Dragon.

TAILLE	15	VOLONTE	14	VIE	17
CONSTITUTION	18	EMPATHIE	11	ENDURANCE	33
FORCE	17	REVE	12	VITESSE	14
AGILITE	13	Mêlée	15	Protection	d6+2
DEXTERITE	12	Tir	12	(maillles)	
VUE	12	Lancer	14		
OUIE	13	Dérobée	09		

Hache à main	niv +6	init 13	+ dom +7
Corps à corps	niv +6	init 13	+ dom (d4+3)
Bouclier	niv +6		(lourd)
Esquive	niv +6	(-4 de malus armure)	

Discours 0/ Discrétion +1/ Saut +5/ Se cacher +1/ Survies en Forêt et Collines +6.

Note. Le Grand Chef garde son trésor personnel dans une poche de cuir sous sa cotte de mailles : 12 PA, 20 PB et 2 petites gemmes rouges T3 P3.

Les fuyards tenteront de rejoindre le camp. Si les voyageurs les suivent plutôt que de les rattraper, ils peuvent ainsi découvrir le gros de la troupe. S'il y a un prisonnier, il acceptera facilement de conduire les voyageurs au grand chef s'ils le lui demandent. (Il espère ainsi se tirer finalement d'affaire.) Par contre, malgré sa meilleure volonté, il sera incapable de préciser le nombre de ses compagnons restés au camp. Sa meilleure approximation sera de montrer ses deux mains, doigts écartés, et de dire : « Plus que cinq... » Si on lui demande : « Dix ? », il hochera négativement la tête ; et quel que soit le nombre qu'on lui suggère (12, 15, 20, 50, etc.), il secouera la tête, disant : « Non ! plus que cinq ! »

S'il n'y a pas de fuyards ni de prisonnier, les voyageurs peuvent retrouver les traces du passage des Groins à travers bois en réussissant *Vue/Survie en Forêt* à -3. Par ailleurs, pour réussir à dénombrer les Groins au camp, sans se faire voir (et donner l'alerte), il faudra réussir *Dérobée/Se cacher* à -3.

En cas de nouveau combat, les choses risquent de se passer beaucoup plus mal.

En fait, il n'est pas très logique que les voyageurs tiennent à retrouver le reste de la bande des Groins. Qu'ont-ils à y gagner à part un supplément de blessures ? Les Groins ne sont jamais riches, c'est bien connu. Non,

il est plus que probable qu'ils se hâteront dans la direction opposée, c'est-à-dire continueront à suivre leur vague sentier vers le Nord-Ouest. C'est de cette façon qu'ils devraient apercevoir les bâtiments de l'auberge vers le début de l'heure de la Lyre au plus tard.

En termes de scénario, la raison véritable de la rencontre avec les Groins est de suggérer aux personnages que la région n'est pas sûre, de façon à ce que, débouchant sur l'auberge, ils la considèrent comme un hâve et un abri malgré son aspect insolite et l'étrangeté de ses aubergistes.

UN DOUX ABRÍ

Les voyageurs pourront apercevoir l'auberge un kilomètre avant d'y parvenir, alors qu'ils entament la dernière pente menant au fond de la vallée. De loin, les fortifications semblent un abri possible pour passer la nuit dans cette région peuplée de Groins. Le Gardien des Rêves peut éventuellement faire tirer des jets de *Vue* et d'*Ouïe* : les voyageurs ne remarqueront rien de suspect. Les lieux ont l'air calmes, voire inhabités. D'ailleurs, à mesure qu'ils s'en rapprocheront, ils pourront noter que les bâtiments tombent en ruine et que l'ensemble est complètement isolé, c'est-à-dire qu'aucune route n'y mène. Et pourtant... Des pigeons roucoulent dans la tour et on peut lire une inscription au dessus de la porte : *Auberge des Derniers Voyageurs*.



La porte de la tour est juste poussée. Les voyageurs peuvent entrer, dans une grande envolée de pigeons. S'ils appellent, personne ne répondra, même s'ils insistent. Puis la cour et les bâtiments s'offrent à leurs regards, tels que décrits précédemment. Ils pourront alors se rendre compte que les lieux sont bel et bien habités : de la fumée s'échappe de la cheminée du logis en face d'eux. Et à

peine auront-ils fait cette constatation que la tête d'une fillette blonde apparaîtra à l'angle du gros tas de troncs (2C). Elle mettra aussitôt un doigt sur sa bouche, impérieusement : « Chuut ! » Puis elle chuchotera, désignant du doigt la cour et les bâtiments, toujours sans se montrer : « Il est là ?... » Les voyageurs ne verront personne et pourront le lui faire savoir. Alors, avec prudence, elle se

montrera entièrement.

Il s'agit bien entendu de Sohélize. Elle tient à la main un gros nounours et à la ceinture de sa robe est accroché un gros biberon. Du moins est-ce ce que les voyageurs pourront croire. Faire tirer à chacun deux jets de résistance normaux (1%), un pour chaque objet. Ceux qui réussiront verront la vérité. Le nounours est une arbalète

et le biberon un carquois de careaux.

Cependant, elle brandira le nounours en direction du hangar, disant : « Allez voir s'il est caché par là ! » Quoique chuchotée, sa demande aura tout l'air d'un ordre. Les voyageurs pourront s'en étonner et lui demander d'être un peu plus claire. Elle dira alors : « C'est mon frère, Shan. Il me cherche pour me tuer... » Les voyageurs auront à peine le temps de manifester leur doute ou leur surprise. La porte du hangar (5B) s'ouvrira brusquement, et un carreau d'arbalète fendra l'air, les manquant eux-mêmes de peu, pour venir se ficher dans un tronc à 5 centimètres de la tête blonde de Sohélize. Instantanément, celle-ci lèvera son nounours, et un autre carreau en jaillira, inexplicablement, pour aller se planter, lui, dans la porte du hangar, à 5 centimètres de la tête d'un jeune garçon qui vient d'en sortir, blême et hurlant.

« Pouce ! dira Sohélize en désignant les arrivants, y'a du monde... » Mais le garçon, apparemment au paroxysme de la rage, ne fera que hurler de plus belle en commençant à recharger l'arbalète dont il est effectivement armé : « Je vais te crever ! » Sohélize aura un sourire méprisant et elle expliquera aux voyageurs : « Il est en colère parce que je lui ai dit que quand il sera mort, je ferai danser son squelette. Et c'est la vérité ! poursuivra-t-elle en hochant gravement la tête. La Vieille m'a promis qu'elle m'apprendrait la formule. Et puis aussi à me transformer en monstre... » Heureusement, la porte du logis s'ouvrira au moment où Shan pointerait son arbalète rechargée, et un homme en sortira, bras levés au ciel : « Shan ! combien de fois t'ai-je prié de ne pas tirer sur ta sœur avec mes flèches de chasse ! J'en ai besoin pour des choses sérieuses !... » Diversion suffisante pour que Sohélize puisse bondir à nouveau derrière les troncs... Bref, une scène typique de la vie de tous les jours à l'auberge, destinée à mettre les voyageurs dans l'ambiance, voire à leur faire déjà regretter les Groins, et à servir de modèle pour toutes les scènes du même genre que le Gardien des Rêves pourra imaginer par la suite.

Face aux voyageurs, la réaction de Zuckerman sera la plus profonde stupefaction. S'ils lui demandent s'ils peuvent loger à l'auberge, il bafouillera : « Non... euh... oui... euh...

peut-être... il vaut mieux pas... mais certainement... » finissant par conclure d'une voix piteuse : « Vous êtes ici chez vous... » En ce qui concerne la conduite des enfants, il se contentera de hausser les épaules d'un air fataliste.



Dans la première salle du logis, Linda est en train d'éplucher des champignons, produit d'une récente cueillette, cependant que, assis près de l'âtre, et toujours vêtu de son haubert de mailles, Timbred est en train de fourbir son épée. A cause de l'agitation provoquée par l'entrée des voyageurs, la porte restera ouverte. Alors Timbred se leva brusquement, étincelant dans son armure bien polie, et brandissant son épée vers la porte, s'écriera d'une voix puissante : « Par tous les Dragons, fermez la porte ! L'auberge va s'enrhumer !... »

Cette déclaration sera accueillie par un rire nerveux et incontrôlable de la part de Linda, tandis que Zuckerman rougira jusqu'aux oreilles, gêné. Il flottera un certain malaise, nettement perceptible. Puis Zuckerman s'empressera d'aller refermer la porte. Si les voyageurs demandent ce que signifie cette remarque, Zuckerman, l'air toujours gêné, se contentera pour l'instant de répondre : « Oh ! rien de particulier... une plaisanterie. Mon beau-frère aime beau-

coup plaisanter. » Toutefois, un jet d'Empathie à -2 permettra de se rendre compte que Timbred, toujours debout dans son armure, avec ses yeux flamboyants, a l'air de tout sauf d'un plaisantin...

En bref, dans les minutes qui suivront, en discutant avec les « aubergistes », les voyageurs pourront comprendre que l'auberge reçoit très peu de clients. Il semblerait même qu'ils soient peut-être les premiers. Apparemment, Zuckerman et sa famille ne sont là que depuis très peu de temps et n'ont pas encore eu le temps d'aménager l'auberge véritablement. Oui... ils pourront dîner, s'ils ne sont pas trop difficiles, et dormir, en haut, mais... il n'y a pas de lits. Pourquoi l'auberge s'appelle-t-elle ainsi ? — Elle s'appelait déjà comme ça avant nous, dira Zuckerman. Et bien entendu, durant cette première conversation, ni Zuckerman ni personne ne mentionnera les changements de rêve de l'auberge.

Avec toutes ces réticences, les voyageurs en seront à se demander dans quel endroit ils ont mis les pieds, quand la porte se rouvra, laissant entrer Shan tout excité. « Vite ! s'écriera le gamin, des careaux ! Mon carquois est vide.

— Non, ça suffit pour ce soir ! dira son père. Et dis également à Sohélize de rentrer. Il fait presque nuit, nous allons dîner.

— Impossible... rétorquera Shan. Elle tire sur les Groins. Elle en a déjà eu un ! Y a pas de raison qu'elle en tue plus que moi !... »

Après cette déclaration, la suite risque d'être une belle bousculade. En vérité, l'auberge est bel et bien en train de subir une attaque de Groins.

L'ETERNEUMENT

Les Groins sont au nombre de 15, plus le grand chef. Ils sont encore à l'extérieur des remparts, sauf trois d'entre eux qui ont pénétré par la brèche 3A. Parmi ces trois, l'un a déjà une blessure grave, cadeau du nounours de Sohélize.

Durant le combat, tout en restant en arrière sur les côtés pour tirer, les gosses ne montreront aucune panique, mais bien au contraire, déborderont d'enthousiasme. Linda restera dans le logis à se tordre les mains, mais Zuc-

kerian et Timbred se saisiront de leurs armes et fonceront à leur tour. Durant cette séquence, par contre, la Vieille ne se montrera pas.

A eux tous, les Humains devraient pouvoir venir à bout des Groins. Toutefois, le prochain éternuement de l'auberge est imminent, et le Gardien des Rêves peut maintenant le faire intervenir quand il veut. Si les Humains, et surtout les voyageurs, ont des problèmes graves, qu'il fasse éternuer l'auberge maintenant. Seuls les Groins ayant réussi à pénétrer changeront de rêve avec eux, les autres resteront dans l'ancien rêve. Si par contre tout se passe bien, le changement peut n'avoir lieu qu'à la fin

du combat.

Aaatchoum !

Le sol semble brusquement vaciller sur lui-même. Telle une tornade concentrique, un souffle *immatériel* prend naissance au centre de la cour. Le déséquilibre est tel que pour réussir à rester debout, il faut réussir *Agilité* à -8. (*Acrobatie* peut être utilisée facultativement.) Puis c'est le noir complet, comme si une main invisible venait d'escamoter le soleil et d'étouffer les bougies. Le choc ne dure qu'une fraction de seconde ; et tout reprend sa place...

La lumière est toujours aussi faible,

grise, mais elle est plus froide, et provient d'un autre point du ciel. Ce n'est plus le crépuscule, c'est l'aube. Les personnages se remettent debout. Les Groins eux-mêmes (s'il s'en trouve encore dans la cour) sont éberlués et ont pour l'instant perdu leur ardeur combattive. Et Timbred se met à crier : « Encore ?... Par tous les Dragons ! je l'avais bien dit, mais personne ne veut jamais m'écouter !... »

Cependant, un curieux bruit et une curieuse odeur peuvent parvenir aux voyageurs. En réussissant *Ouïe* et *Odorat* à zéro, ils peuvent les identifier comme le bruit du ressac et l'odeur de la mer.

L'ENQUETE



omme les voyageurs ne tarderont pas à s'en rendre compte, l'auberge se trouve maintenant non loin d'une plage, sur une petite île

perdue en pleine mer. Si dans les heures ou les jours qui suivent, ils explorent leur nouvel environnement, ils aboutiront à la conclusion que leur sort est à peine plus enviable que celui de prisonniers. L'île fait un peu plus d'un kilomètre de long sur un petit kilomètre de large, et, de toute évidence, aucun homme n'y a jamais mis les pieds. La quitter va certainement devenir leur problème n° 1.

De fait, il n'y a que deux solutions, même si les voyageurs ne peuvent encore discerner la seconde. La première consiste à fabriquer un radeau avec les matériaux disponibles : troncs inutilisés, vieilles planches, cordages. La seconde consiste à explorer cryptes et galeries, percer le secret d'Enas Worth, et y remédier.

Pour arriver à fabriquer un esquif capable de tenir au moins une journée en mer, il faudra que celui qui dirige les opérations, le « chef de chantier », réussisse un jet de *Intellect/Navigation* à 0, et que chacun des ouvriers réussisse un jet de *Dextérité/Charpenterie* à +2. Le jet de *Navigation* ne peut pas être recommencé s'il échoue ; chaque jet de *Charpenterie* peut l'être, par contre, avec un malus de -1 à chaque essai selon la règle usuelle. Il faudra en tout que 3 jets de *Charpenterie* soient réussis, soit l'un après l'autre par la même personne, soit simultanément par 3 ouvriers. Un maximum de 3 ouvriers peuvent travailler efficacement, davantage ne feraient que se gêner. Chaque jet devra être tenté au bout de F.T.DEXT x 180 minutes (une heure et demie). Ainsi, par exemple, 3 personnes ayant un F.T.DEXT de 3 et réussissant leur jet du premier coup, construiront le radeau en 4,5 heures. Si le jet de *Navigation* échoue, le travail semblera parfait du point de vue charpenterie, mais le radeau commencera à couler quelques heures après sa mise à flot.

La position géographique de l'île par rapport au reste des terres n'entre pas dans le sujet de ce scénario. Si les voyageurs choisissent de s'aventurer sur la mer, c'est à chaque Gardien des Rêves d'improviser leur voyage et de les faire aboutir là où une nouvelle aventure pourra recommencer. En ce qui concerne l'Auberge des Derniers Voyageurs, les personnages n'en connaîtront jamais les mystères ni la signification.

(Cependant, un Gardien des Rêves entêté peut toujours utiliser la ruse, grossière mais efficace, qui consiste à faire à nouveau éternuer l'auberge quelque temps après le départ des voyageurs sur leur radeau, puis après un voyage plus ou moins hasardeux et entrecoupé d'épisodes de son choix — épisodes qui doivent obligatoirement comporter le franchissement d'une *déchirure du rêve* pour la logique de l'ensemble — les faire acoster sur un rivage où la première habitation qu'ils rencontreront sera, comme de juste... l'Auberge des Derniers Voyageurs !)

L'ILE

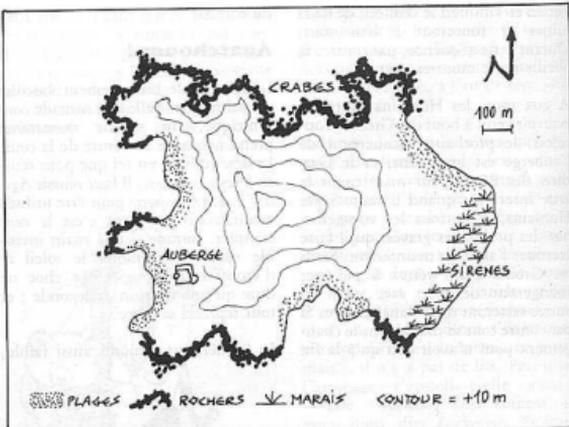
L'île n'est en fait qu'un grand îlot. Sa seule végétation consiste en un peu d'herbe salée et en ajoncs, genets et orties sur la colline centrale. Il n'y a aucun arbre. Sa faune est encore plus maigre. Il n'y gîte pas un seul mammifère et pas un seul oiseau non plus. Seuls coquillages et crustacés peuvent se trouver en assez grande abondance là où la côte est très rocheuse.

Comme il n'y a pas de compétence *Survie en rivage marin*, on se contentera pour la cueillette des coquillages d'utiliser les caractéristiques. On prendra une moyenne de *Vue* + *Dextérité*. (Notez que cela équivaut à *Tir*.) Chaque heure où un personnage réussit simultanément un jet de *Chance* et un jet de *Tir* à 0, il peut récolter pour 2 points de SUST en coquillages et petits crustacés.

Les crabes

Les voyageurs pourront noter que les crabes sont plus abondants sur la côte Nord. Et entre les rochers à marée basse, ils pourront même découvrir des carapaces de crabe atteignant 30 à 40 centimètres de diamètre. Avec un peu de chance, dans certaines flaques au creux des rochers, ils pourront également découvrir des crabes vivants de 35 centimètres de diamètre (+ les pinces). Les attraper sera plus difficile, il faudra réussir *Tir* à -3. *Intellect/Zoologie* à -1 leur confirmera que ces crustacés sont comestibles en dépit de leur taille. Un tel crabe vaut pour 2 points de SUST... Enfin, s'ils poursuivent leurs recherches jusqu'au centre de la partie Nord de l'île (là où se trouve la mention *crabes* sur la carte), ils découvriront des carapaces vides de plus en plus grosses. 50, 60 centimètres de diamètre, jusqu'à ce que... ô surprise ! de véritables monstres jaillissent hors de l'eau. Des crabes à la carapace atteignant plus d'un mètre de diamètre ! Et malheureusement pour eux, ces monstres seront méchamment agressifs.

Si les personnages veulent fuir, ils devront réussir chaque round de fuite un jet d'*Agilité/Course* (ou *Saut* à défaut) à -5, à cause des rochers, algues glissantes, trous d'eau, etc. En cas d'échec, la distance parcourue est divisée par deux ; et en cas d'échec total, c'est la chute. Les crabes géants n'ont évidemment pas les mêmes problèmes.



Caractéristiques des crabes géants

TAILLE	12	VOLONTE	09	VIE	14
CONSTITUTION	15	REVE	07	ENDURANCE	32
FORCE	18			VITESSE	8/16/-
PERCEPTION	10			Protection	d4 + 2

Pinces*	13	niv + 4	init 10	+ dom + 5
Esquive	10	niv + 2		

*Si l'attaque de pinces obtient une particulière non parée/esquivée, le crabe peut tenter une seconde attaque avec son autre pince. Il peut également *parer* avec l'une ou l'autre de ses pinces. Tout comme une arme ou un bouclier, la pince peut alors éventuellement recevoir des dommages. Chaque pince a une résistance de 18. Les points de résistance perdus par une pince ne sont pas perdus en Endurance par le crabe.

Note. Les crabes géants sont comestibles et valent chacun pour 12 points de SUST.

Caractéristiques des sirènes

TAILLE	09	VOLONTE	09	VIE	10
CONSTITUTION	11	REVE	14	ENDURANCE	20
FORCE	12			VITESSE	sol 4/ eau 12
PERCEPTION	12			Protection	d2

Serres	13	niv + 3	init 9	+ dom + 2
Crocs	13	niv + 3	init 9	+ dom + 2
Esquive sol	08	niv + 1		
Esquive eau	14	niv + 4		

Les sirènes

Toute la partie Est de l'île est basse et marécageuse. C'est le domaine d'une colonie de sirènes particulièrement voraces. Ces monstres vivent ordinairement de poissons et autres animaux marins. Toutefois, en présence d'Humains, ils se souviennent immédiatement des pouvoirs de leur race (chant et illusion).

rement de poissons et autres animaux marins. Toutefois, en présence d'Humains, ils se souviennent immédiatement des pouvoirs de leur race (chant et illusion).

En ce qui concerne les sirènes aussi bien que les crabes, c'est à chaque Gardien des Rêves de décider du nombre qui doit apparaître à chaque fois. Les sirènes pouvant être quant à elles un piège très mortel (ce qui n'est pas le but du scénario), le Gardien des Rêves peut utiliser un moyen pour avertir les personnages, et leur donner tout aussi froid dans le dos par la même occasion. Il s'agit de faire d'abord rencontrer les sirènes par les deux gosses tous seuls. Sohélize et Shan, en effet, ne demandent de permission à personne pour aller vagabonder à leur guise dans l'île. Ils peuvent par exemple revenir d'une de leurs promenades en se disputant : « Papa ! s'écriera Shan, Sohélize a tué une fille sur la plage là-bas... une jolie fille qui se baignait toute nue ! — Mais je te répète que c'était pas une fille ! protestera la gamine. C'était un monstre. Je l'ai bien vu, avec ses griffes et ses crocs !... » Si les voyageurs n'ont encore jamais rencontré de sirènes, ils peuvent néanmoins deviner de quoi il s'agit en réussissant *Intellect/Légendes* ou *Intellect/Zoologie* à 0.

LES EXPLICATIONS

Confrontés à la situation, il faudra bien que les « aubergistes » fournissent des explications. D'abord gêné, puis recouvrant vite son sourire, son optimisme et son fatalisme invulnérables, Zuckerian racontera alors toute son histoire. Les conditions difficiles que lui et sa famille enduraient, leur décision de partir, leur découverte de cette étrange auberge, les deux changements précédents. « Nous aurions dû partir, conclura-t-il, mais la Vieille voulait rester pour comprendre ». A l'occasion, Timbred grommelerait : « Il suffisait pourtant de fermer la porte, c'était pas difficile... » Cette fois, la plaisanterie ne trouvera aucun écho chez les « aubergistes ». Pourtant, si les voyageurs intrigués insistent pour savoir ce que cela veut dire, Timbred se montrera volubile :

« A cause du courant d'air, dira-t-il. Quand l'auberge a trop froid, elle s'enrhume. Et quand elle est trop enrhumée, elle éternue. Et comme c'est contagieux, les Dragons éternuent à leur tour. Et quand ils éternuent, c'est tout le rêve qui se bouscule. N'importe qui peut comprendre une vérité aussi simple ! Tenez, c'est comme pour la Princesse Pâle enfermée au sommet de sa tour de glace qui gardaient trois féroces tout-

nements à dix têtes. A cette époque, j'étais un jeune chevalier errant, mais mon cœur, attiré par le Souffle des Dragons, était déjà plus brûlant qu'une braise, et... » Et Timbred continuera ainsi jusqu'à ce qu'on l'interrompte ou qu'on ne l'écoute plus.

La Vieille

Tôt ou tard, les voyageurs finiront par être mis en présence de la Vieille. Plus austère que jamais, elle montrera d'abord envers les voyageurs un mépris distant. De toute évidence, la présence d'étrangers « chez elle » l'incommodent. Elle confirmera le récit de son fils. Puis, en parlant des « éternuements », elle ajoutera : « Rien ne peut m'étonner de la part de ce vieux fou d'Enas Worth. Je cherche seulement à comprendre... » A l'énoncé de ce nom, un jet de *Intellect/Légendes* à 5 permettra de se souvenir de la Ballade d'Enas Worth (voir au premier chapitre). *Enas Worth, le magicien fouisseur ! Celui qui cherchait la Gemme-Mère !...*

Or la Vieille possède quelques documents datant du Second Âge et du vivant d'Enas Worth. Très peu de choses : quelques parchemins à moitié rouillis qu'elle a découverts près de l'âtre de la tour à son arrivée. Ces feuilles sont les dernières rescapées de ce qui dut être un matériel beaucoup plus abondant. Mais de toute évidence, au fil des ans et des visites, l'auberge a dû être pillée moult fois et délestée de tout ce qu'elle possédait de valeur. Des voyageurs incultes ont allumé le feu avec les précieux documents du magicien. Un miracle qu'il en soit subsisté quelques feuilles !

Mais quelque maigres qu'ils soient, ces documents peuvent être suffisants pour orienter les recherches des voyageurs. Leur faire comprendre que c'est en bas, dans les cryptes et au-delà, que réside la solution. Le problème consistera pour eux à en avoir connaissance. La Vieille est fière et jalouse de sa trouvaille. Néanmoins, elle n'est pas stupide. C'est même peut-être la seule personne sensée de toute la famille (hormis les intuitions involontaires de Timbred). Comme de toute façon elle n'aboutit à rien dans ses propres recherches, elle peut être prête à divulguer ses renseignements. Mais il faudra pour cela que les voyageurs lui plaisent — c'est-à-dire, surtout, ne lui déplaisent pas ! Tout va donc dépendre de l'attitude générale de ces derniers.

S'ils le prennent de haut, s'ils exigent, s'ils menacent, c'est perdu. La situation deviendra une situation de force et ne pourra être résolue que par la force. Par ruse ou par assaut, il leur faudra forcer l'accès de la tour carrée pour s'emparer des documents. La Vieille ne se laissera pas faire. Si elle est inapte au combat, c'est par contre une haut-révante assez valable. Et tout le reste de la famille sera de son côté, depuis les gosses jusqu'au valeureux Timbred. Certes, les voyageurs peuvent finalement sortir vainqueurs de l'épreuve, mais il n'est pas dit qu'il n'y laissent pas quelques plumes.

D'une manière générale, la Vieille ne pourra être coopérante que si les relations sont bonnes. Et c'est là, en termes de scénario, qu'interviendront Shan et Sohélize : avec l'appui tacite de leurs parents, ou du moins l'absence de blâme, agresser sans fin les voyageurs. Leurs occasions seront multiples. Par exemple Sohélize voudra qu'on joue avec elle à faire des châteaux de sable, ou bien, ayant remarqué le vent sur la plage, voudra qu'on lui fabrique un cerf-volant. Si on n'obéit pas à son caprice, l'arbalète (nounours ou autre illusion) sera pointée sur le ventre du « vilain ton-ton », prête à décocher son carreau. Et le pire, c'est que la gamine complètement inconsciente n'hésitera pas à tirer réellement ! Un Gardien des Rêves inventif trouvera sans peine mille façons d'envenimer la situation. Car il est évident que si un voyageur réagit trop violemment et blesse (tue) un des gosses, la situation sera détériorée à jamais. Timbred exercera d'ailleurs des représailles immédiates.

Il est néanmoins des façons d'attirer les bonnes grâces des gosses qui, encore une fois, ne sont jamais que des enfants un peu trop mal élevés. Shan admire plus que tout son oncle Timbred et rêve de devenir à son tour un vaillant guerrier. Si au lieu de le considérer de haut, on le flatte dans cette voie, et si même on va par exemple jusqu'à lui donner des cours d'escrime, on s'en fera un solide copain. Sohélize veut quant à elle être magicienne. Si au lieu de la considérer comme une vulgaire chipie, on lui parle de magie comme à une adulte et si, par exemple, on lui offre un parchemin draconien, on s'en fera pareillement une alliée. Les gosses pourront être aussi forts dans leur amour qu'ils peuvent l'être dans leur antipathie.



Si tout se passe bien, donc, la Vieille montrera les documents qu'elle possède pour que les voyageurs en tirent eux-mêmes leurs conclusions.

VESTIGES D'ENAS WORTH

Pour le cas où les voyageurs s'empareraient eux-mêmes, les vestiges d'Enas Worth se trouvent dans une écritoire, elle-même posée sur une table sous la meulrière Sud. Sur la table il y a également quatre livres reliés de cuir. Ces livres, décrits ci-après, sont la propriété de la Vieille et n'ont aucun rapport avec l'histoire. Enfin, dans l'un des grands coffres qui meublent la pièce, on peut trouver parmi du linge et des robes rapées appartenant à la Vieille un rouleau de feuilles de parchemin couvertes de symboles draconiques. Ces feuilles appartiennent également à la Vieille, ce sont les formules des sorts qu'elle connaît. (l'autre coffre est vide.)

Les feuillets gris noirs

Difficulté -3, durée de base 60 minutes.

Ce sont six pages très abîmées de parchemin gris noirci par la fumée. La lecture en est assez ardue car, outre sa détérioration, le texte est rédigé en alphabet primordial décadent presque entièrement constitué d'ellipses secondaires (voir *Lire & Ecrire, Miroirs* n° 5). En substance, ce sont des considérations sur les Limbes, telles que décrites au premier chapitre. Il y est fait mention du fait que les Limbes sont plus que mortelles, à tout jamais annihilantes. L'auteur s'y demande également si on ne pourrait pas malgré tout les parcourir au moyen d'une Barque des Limbes, puis semble lui-même renoncer à cette idée. Si le lecteur réussit une *significative* ou mieux à son jet de lecture, il peut prendre conscience du fait que l'écrivain ne parle pas des Limbes comme un théoricien, mais comme s'il les avait réellement vus.

Le feuillet à la tache brune

Difficulté 0, durée de base 10 minutes.

C'est un unique feuillet maculé d'une épaisse tache brune qui empêche de lire toute la partie inférieure. Le bas du feuillet est par ailleurs complètement émiétté. De toute évidence, il s'agit d'un début de lettre adressé à Enas Worth. Par qui?... voilà malheureusement ce qu'on ne saura jamais. Le style est assez facile, presque entièrement constitué de grosses runes carrées, mais rendu un peu agaçant par l'usage des majuscules perpétuelles. La lettre dit :

« Félicitations, cher Enas Worth ! Non, je ne possède aucune documentation sur les Limbes, leur existence est si douteuse... Mais encore une fois, bravo pour votre découverte ! Le temps d'invoquer un aigle-express et je vole jusqu'à votre château. J'ai hâte de contempler cette splendide Gemme-Mère malgré le fait que vous... »

Les feuilles trouées

Difficulté -2, durée de base 30 minutes.

Ce sont 4 feuillets formant liasse, percés au centre par le trou d'une brûlure. Le style en est à nouveau pénible à cause de la profusion des renvois géométriques. En substance, c'est une liste de fournitures, d'outils et de matériaux divers destinés à des travaux de grande envergure. Si le lecteur possède un niveau en *Maçonnerie* égal à zéro ou supérieur, il peut comprendre qu'il s'agit de projets et de préparatifs d'excavation. S'il a moins de zéro en *Maçonnerie*, il doit réussir un jet d'*Intellect/Maçonnerie* à zéro pour aboutir à cette conclusion. Sinon, l'utilité de tout le matériel décrit lui restera obscure.

Le feuillet roussi

Difficulté -4, durée de base 15 minutes.

C'est un unique feuillet très endommagé par le feu. La difficulté de lecture provient également du fait qu'il y a de nombreuses ratures et qu'il s'agit d'un style poétique plutôt ardu, mélange d'alphabet primordial et de runes pointues, avec des inversions récréatives et des sous-entendus aléatoires. C'est le début d'un poème composé par Enas Worth lui-même.

J'ai perdu ma vie pour une chimère
J'ai creusé jusqu'à perte de souvenir
J'ai vu la Gemme-Mère
rature : j'ai compris la Gemme-Mère
rature : LES Gemmes-Mères

Les Dragons sont infinis

Nous ne sommes que des poussières
rature : que des éclats de rêve de poussière

rature : que des rêves d'éclats de poussière

rature : que des poussières d'éclats de rêve

(petit dessin d'une gemme à facettes)

plus bas : Que sommes-nous ?
Suis-je encore Enas Worth ?

Le feuillet draconic

Oniros -2, durée de base 2 heures.

C'est un unique feuillet moisi couvert de symboles draconiques. S'il est lu par la bonne voie, Oniros, il permet de comprendre qu'il s'agit d'un parchemin de travail de recherche d'un sort voisin de BARQUE DE REVE,

permettant de s'aventurer dans les Limbes. Mais la recherche n'aboutit finalement à rien. S'il est lu par Hypnos ou Thanatos, le texte n'a aucune signification. S'il est lu par Narcos, il apparaît comme étant un poème à la louange de la mousse au chocolat.

Les livres de la Vieille

ORDRE ET DESORDRE DES FIEVRES, par le sage Lanquedù.

C'est un traité de médecine. Le livre est relié en cuir noir, ses dimensions sont 35/20/5 centimètres, il vaut pour 1 d'encombement. Sa difficulté de lecture est de -2, temps de base 2 heures.

Dès que la lecture est achevée, le lecteur peut jouer un jet d'*Intellect* ajusté à son niveau en *Médecine* en inversant le signe. S'il a par exemple +3 en *Médecine*, il joue son jet à -3 ; s'il a -1 en *Médecine*, il joue son jet à +1 ; s'il n'a rien en *Médecine*, c'est-à-dire -11, il joue son jet à +11. A zéro, il joue son jet à zéro. Si ce jet réussit, le lecteur gagne 2d6 points d'expérience en *Médecine*.

NUMEROLOGIE ASTRALE, par le sage Wortex.

C'est un traité d'astrologie. Le livre est relié en cuir brun renforcé de ferures, ses dimensions sont 40/24/6 centimètres, il vaut pour 1 1/2 d'encombement. Sa difficulté de lecture est de -3, temps de base 2 heures et demie.

Après lecture, jouer un jet d'*Intellect* ajusté par le niveau en *Astrologie* en inversant le signe. Un jet réussi fait gagner 2d6 points d'expérience en *Astrologie*.

TIGES ET RACINES, par le sage Kotylédon.

C'est un traité de botanique. Le livre est relié en cuir beige, ses dimensions sont 30/20/5 centimètres, il vaut pour 1 d'encombement. Sa difficulté de lecture est de -2, temps de base 2 heures.

Après lecture, jouer un jet d'*Intellect* ajusté par le niveau en *Botanique* en inversant le signe. Un jet réussi fait gagner 2d6 points d'expérience en *Botanique*.

DU REGNE BESTIAL, par le sage Pikasson.

C'est un traité de zoologie. Le livre est relié en cuir gris, ses dimensions sont 18/12/2 centimètres, il vaut pour 1/2 d'encombement. Sa difficulté de lecture est de -2, temps de base 1 1/2 heure.

Après lecture, jouer un jet d'*Intellect* ajusté par le niveau en *Zoologie* en inversant le signe. Un jet réussi fait gagner 2d6 points d'expérience en *Zoologie*.

Les parchemins draconiques

Les 9 feuillets de parchemin correspondent aux 9 formules connues par la Vieille. Toutes ont une difficulté de lecture de -2 et sont sans bonus ni malus. Les bonus de la Vieille ne sont dus qu'à l'usage.

LES CAVES

Les voyageurs peuvent assez facilement avoir connaissance de l'existence des caves. Ils auront pu remarquer la porte donnant à la base du décroché du rempart Nord (3C). Interrogé à ce sujet, Zuckerman répondra sans faire de mystère : « Cet accès donne dans les caves. Il y en a deux. La première est intacte, la seconde est en partie éboulée et communique avec un labyrinthe de tunnels bas et à moitié pourris. Je ne sais pas par qui ces galeries ont été creusées, mais certainement pas par l'homme, elle sont trop basses et trop bizarres. Les gosses y sont allés, malgré mon interdiction, et ils prétendent y avoir rencontré d'énormes créatures insectoïdes que la Vieille a identifiées comme étant des *chrasmes*... C'est un endroit malsain. » Si les voyageurs n'ont encore jamais rencontré de chrasmes, ils peuvent savoir ce que c'est en réussissant *Intellect/Zoologie* à zéro.

1. La porte dans le rempart est dépourvue de tout système de fermeture. Elle donne dans un étroit réduit d'à peine 1,5 mètres de large. A l'arrivée des « aubergistes », le réduit contenait quelques planches et des outils abîmés, mais tout a été transféré dans le hangar, en sorte que le réduit est actuellement vide. Puis, au fond du réduit, à droite de la porte, un escalier en colimaçon aux marches

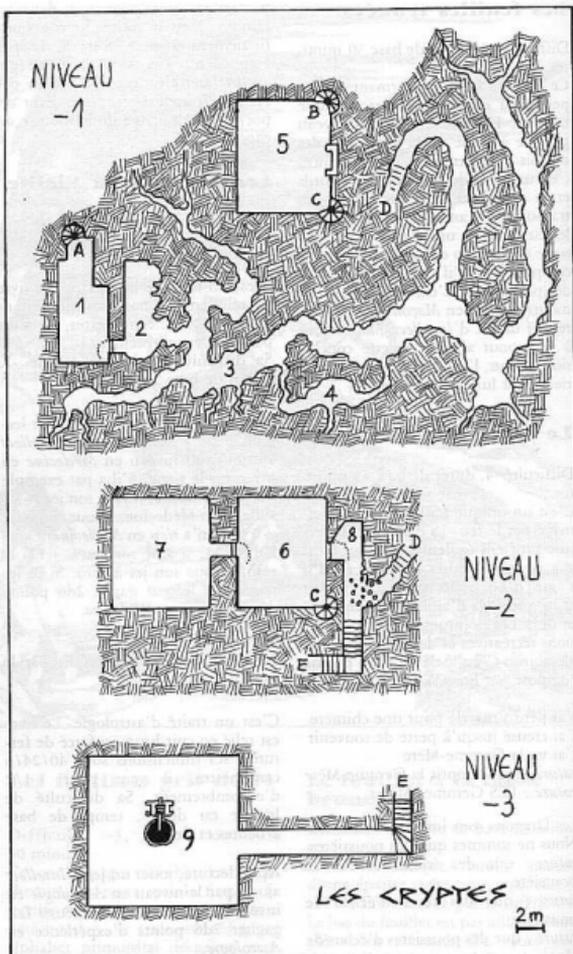
moussues et glissantes (escalier A) descend jusqu'à la cave n° 1. C'est une cave voûtée et basse de plafond (2 mètres à la clé de voûte). Elle est très humide, et les murs maçonneries suintent de salpêtre. Le sol est en terre battue. Il n'y a rien d'intéressant à y trouver hormis des débris de vieux meubles vermoulus. La porte au Sud-Est est elle-même dans un état lamentable et ne tient encore à ses gonds que grâce à son ensemble de ferrures (rouillées).

2. La seconde cave, vide comme la première, est effectivement éboulée du côté Est. Elle est encore plus humide et des nappes blanchâtres de moisissures champignonneuses recouvrent les moellons descellés et les gravats d'éboulement. *Vue/Maçonnerie* ou *Vue/Survie en sous-sol* à 0 permet de voir qu'il ne faudrait pas trop bousculer les pierres pour provoquer un nouvel éboulement. Des traces de petits pas sont assez nettement visibles parmi les moisissures. Ils mènent vers l'orifice Est. Ce sont ceux de Shan et de Sohélize. L'orifice en question fait à peine plus d'un mètre de large sur 1,2 mètres de haut.

3. Tout le labyrinthe des galeries est d'origine « naturelle ». *Vue/Survie en sous-sol* à -2 permet de comprendre qu'elles sont dues à des éboulements provoqués par le passage de chrasmes ou d'autres créatures fouisseuses. Les galeries sont plus larges que hautes. En moyenne, elles font 2 mètres de large, mais jamais plus de 1,5 mètres de haut. Et les voyageurs trop grands devront y avancer courbés. Les parois sont instables, faites de terre et de pierres ; et comme en 2, le sol irrégulier est couvert de moisissures. Les petits tunnels, non achevés sur le plan, ne font en moyenne que 80 centimètres de diamètre. On ne peut y avancer qu'à quatre pattes. Ce sont les galeries primaires des chrasmes. Ils forment un réseau labyrinthique.

4. C'est dans cette petite poche, haute de 1,2 mètre que les deux gosses ont dissimulé leur arsenal : 6 arbalètes légères en bon état, et environ 200 carreaux.

Note. En dépit des déclarations, par ailleurs véridiques, de Shan et de Sohélize, les voyageurs ne rencontreront aucun chrasme à ce niveau, ni non plus au niveau -2 ou -3, à moins qu'ils ne s'aventurent dans les petits tunnels. Le dessin de ces tunnels est



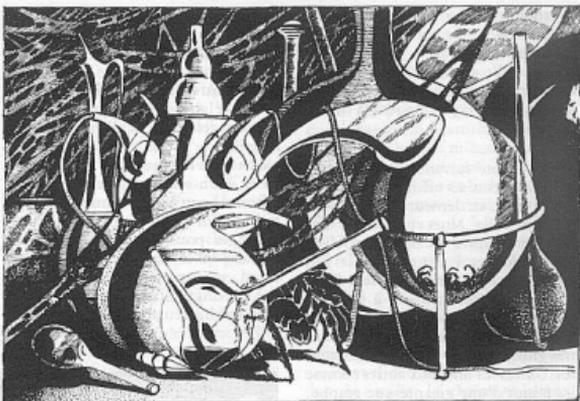
laissé à l'imagination de chaque Gardien des Rêves, de même que les surprises désagréables que les voyageurs imprudents (et à quatre pattes !) peuvent y rencontrer en plus des chrasmes : éboulements, moisissures vénéreuses, etc.

LES CRYPTES

L'accès normal à la crypte N° 5 est un passage secret qui se trouve dans la salle 6B de la tour, ancienne chambre d'Enas Worth et actuellement retraite

de la Vieille. Les alcôves Nord-Est et Sud-Est de cette chambre sont occupées par de grands miroirs en pied, encadrés de bois et scellés contre le mur du fond de l'alcôve. Le miroir Sud-Est ne recèle aucun mystère ; par contre celui du Nord-Est est un passage secret dissimulant le haut d'un escalier en colimaçon. Autrefois, quand on pressait le bord droit du cadre de bois, on libérait un ressort qui permettait au miroir de pivoter sur des gonds, comme une simple porte. Malheureusement, avec le poids du temps, le mécanisme s'est

complètement enrayé ; et il n'y a plus qu'une seule façon de libérer le passage : briser le miroir. On peut se rendre compte que ce miroir n'est pas comme l'autre si on le frappe légèrement. L'autre rend un son bien plein, celui-ci rend un son plus creux. Pour apprécier la différence, réussir un jet d'*Ouïe* à -1 (la compétence *Maçonnerie* peut être utilisée facultativement). L'escalier en colimaçon (escalier B) descend profondément, plus bas que le niveau de la cour, approximativement au même niveau que les caves.



5. La première crypte était le laboratoire d'alchimie d'Enas Worh. Elle est très haute de plafond, presque 8 mètres. Les voyageurs pourront évoluer sans problème que le haut du plafond doit se trouver dans le bas de la motte rocheuse qui supporte la tour. Une mezzanine la ceinture encore à mi-hauteur, avec des escaliers très raides, presque des échelles, pour y accéder. Le centre de la salle est occupé par un vaste et haut échafaudage de tubulures de verre et de métal, complètement enlégé de toiles d'araignée poussiéreuses. Un âtre se devine, à l'Est, de même que, çà et là, de nombreuses tables encombrées de fioles et de récipients en bois. Mais, comme la structure centrale, tout cela est enrobé de plusieurs couches de « draperies » de toiles d'araignée lourdes de poussière. A la maigre lueur des torches ou des lanternes, l'ensemble est autant mystérieux que répugnant. Toutefois, n'importe quel personnage maîtrisant la compétence peut comprendre qu'il se trouve dans un laboratoire d'alchimie.

Pour arriver à discerner l'utilité de la structure centrale, il faut réussir un premier jet de *Vue* à -2 (+ *Alchimie* facultativement), et un second d'*Intellect/Alchimie* à -7. On peut alors penser qu'Enas Worh recherchait la fabuleuse pierre draconique, celle qui transforme n'importe quel caillou banal en germe enchantable. (Mais, pour autant que les personnages puissent le savoir, personne n'a jamais réussi à mettre au point une telle pierre.) Si l'on essaie de retirer les toiles d'araignée, toute la structure s'écroulera. En fait, sans les toiles qui lui servent de haubans, elle serait déjà par terre depuis longtemps. Tout personnage se trouvant à proximité de l'écroulement devra jouer un jeu de *Chance*. Si le jet réussit, il s'en tire indemne ; s'il échoue, l'infortuné peut encore tenter un jet

de *Dérobée/Esquive* à -8, et s'il échoue encore, blessé par l'avalanche, il devra encaisser à +2.

La mezzanine n'est pas en meilleur état. Curieusement, les échelles sont encore assez solides, mais le plancher du balcon est complètement vermoulu en plusieurs endroits. On peut s'en rendre compte en réussissant *Vue/Charpenterie* à 0. Si un personnage accède à la mezzanine et marche là où le bois est pourri, toute une partie s'écroule sous ses pieds. Il peut tenter un jeu d'*Agilité* à -8 (+ *Aérobic* facultativement) ; mais s'il échoue, sa chute sur le sol de pierre 4 mètres plus bas ainsi que l'avalanche de bois qu'il entraîne avec lui le font encaisser à +5. Par ailleurs, il n'y a rien d'intéressant sur la mezzanine.

Sur les tables, tous les récipients non bouchés hermétiquement ne contiennent plus rien, hormis une croûte empoussiérée. Toutefois, une feuille en règle permettra de découvrir 10 fioles contenant encore quelque chose de liquide. Ces fioles sont bouchées et scellées à la cire à cacheter. Elles ne portent plus aucune étiquette ni marque distinctive. 5 d'entre elles contiennent une substance qui, quoique différente à l'origine, est devenue avec le temps un poison ingestif. Ces poisons sont de « type inconnu ». On peut toutefois se rendre compte qu'il s'agit de poisons en réunissant *Odorat/Alchimie* à -4. Pour chacun, déterminer la puissance et la malignité avec 1d10, de même que la rapidité (1 à 10 minutes). Pour connaître les antidotes de ces poisons de « type

inconnu », il faut les analyser. Cela suppose un laboratoire fonctionnel et en bon état. La difficulté d'analyse est égale à la malignité. A chaque Gardien des Rêves de déterminer aléatoirement les antidotes s'il y a lieu. Les 5 autres fioles contiennent respectivement : 25 centilitres d'huile d'olive très rance (*Odorat/Alchimie* ou *Cuisine* à 0) ; 25 centilitres d'eau distillée (ce produit reste énigmatique à l'odorat et n'est identifiable qu'au goût : *Goût* à 0) ; 25 centilitres d'urine de chat (*Odorat/Alchimie* ou *Zoologie* à +2, un miracle que ça ne soit pas devenu du poison !) ; 25 centilitres de Liqueur de Bagdol, le meilleur antidote contre le venin des chrasmes (*Odorat/Alchimie* à -3).

Dans l'angle Sud-Est, un second escalier en colimaçon (escalier C) conduit au niveau inférieur.

6. Cette crypte, d'une hauteur de plafond plus raisonnable (3,5 mètres), n'est pas poussiéreuse, mais humide comme les caves et comme elles champignonneuse. Elle contient encore de nombreux outils rouillés : pelles, pioches, marteaux, ciseaux à pierre, truelles, etc. Tous les manches de ces outils sont vermoulus et tous les fers sont rouillés. Toutefois, *Vue/Armurerie* à -1 permet de constater que le métal utilisé était excellent et qu'une fois la couche de rouille grattée, l'outil peut encore servir. Enfin, dans un angle, se trouvent encore deux jarres en terre cuite recouvertes de toile cirée, et contenant chacune 4 litres d'une huile épaisse. L'huile est impropre à la consommation, mais peut encore servir pour graisser un mécanisme, par exemple. La porte Est, donnant dans

le couloir 8, est ouverte et très endommagée : la porte Ouest, donnant en 7 quoique passablement délabrée elle aussi, est fermée et verrouillée. La serrure étant complètement hors d'usage, il faudra la briser.

7. La crypte suivante est complètement vide et n'a à offrir que la nudité de sa pierre, au demeurant remarquablement belle. Murs et plafonds sont en effet sculptés d'exquis bas-reliefs au même motif abstrait, mille fois répété et, cependant, mille fois différent : une grosse gemme à facettes. Certaines pierres sont toutes petites, un demi-centimètre, d'autres sont très grosses, trente centimètre, et toutes, collées les unes aux autres comme les raisins d'une gigantesque grappe, recouvrent intégralement tout l'espace disponible. Enas Worth aimait à se recueillir et méditer dans cette salle.

8. A demi masqué par des gravats d'éboulement, un boyau irrégulier (D) remonte vers le Nord-Est. Ce boyau, après une dénivellation de 3 bons mètres, communique avec les galeries des chasmes du niveau -1. De fait, s'ils viennent par les caves, les voyageurs peuvent avoir accès à l'escalier E en passant par là et en ignorant le passage secret de la tour. Le fait s'est d'ailleurs déjà produit avec d'autres voyageurs, comme on le verra plus loin. L'escalier E tourne 4 fois sur lui-même à angle droit, pour une dénivellation de 15 mètres, avant de donner sur le couloir menant en 9.

9. Cette vaste salle, au plafond haut de 6 mètres, est ornée de bas-reliefs identiques à ceux de la salle 7, avec cependant une différence. Au centre des quatre murs, y compris au dessus de l'arche du couloir Est, se trouve sculptée une tête humaine, chauve, avec un nez aquilin et une petite barbe. Celle du Nord a l'air joyeux, celle de l'Ouest a l'air pensif, celle du Sud a l'air triste, et celle de l'Est a l'air courroucé. Il s'agit bien entendu d'Enas Worth. Chaque tête est représentée de telle façon que les grappes de gemmes qui l'entourent semblent lui conférer une chevelure fantastique. Hormis cela et architecturalement parlant, les sculptures n'ont rien de particulier. Elles ne sont qu'un émouvant témoignage de la mégalomanie d'Enas Worth.

Mais le plus intéressant occupe le centre de la pièce. Il s'agit d'un puits cir-

culaire de 2 mètres de diamètre, sans margelle, au dessus duquel se dresse un assemblage énorme et compliqué de cabestans, de ressorts, de poulies et de manivelles. De la dernière poulie située au dessus du puits, au centre de celui-ci, pend une chaîne métallique. D'un côté la chaîne disparaît dans le puits, de l'autre elle est reliée à un tambour. Une cordelette descend en même temps qu'elle, reliée à un autre tambour. Les personnages pourront facilement comprendre qu'il s'agit d'un gigantesque treuil, mais pour appréhender l'utilité des différents ressorts et leviers, il leur faudra réussir *Intellect/Serrure-*

rie (la science des mécanismes) à 0. De même, *Vue/Serrurerie* à +1 permettra de voir que le treuil peut encore fonctionner à condition d'être soigneusement graissé.

Le principe est simple. Au bout de la chaîne se trouve une nacelle. Quand un cran d'arrêt est libéré, la nacelle descend dans le puits, entraînée par le poids de son occupant. Pendant ce temps, grâce à un système de démultiplication, le mouvement du tambour qui se débobine remonte un puissant ressort à lame. La cordelette, qui accompagne la chaîne, est reliée à ce ressort. Il suffit de tirer dessus



depuis le bas du puits pour libérer le ressort, rembobinant le tambour de la chaîne et faisant remonter la nacelle. On peut ainsi descendre et remonter à volonté.

Mais où cela mène-t-il ?

Si on jette un caillou dans le puits, il faudra réussir un jet d'*Osie* à -8 pour entendre son impact, très très loin plus bas... probablement plusieurs dizaines de dizaines de mètres. Si on tire sur la cordelette (une fois les ressorts bien graissés), le mécanisme se mettra en marche, remontant la chaîne. Celle-ci s'enroulera autour du tambour, formant une invraisemblable bobine, jusqu'à ce qu'apparaisse enfin le bord d'une nacelle d'osier. Faire alors tirer un jet d'*Intellect* à -4. Sur une réussite normale, on évalue la longueur de la chaîne à plus de 200 mètres ; et avec une *significative* ou mieux, on l'évalue plus exactement à près de 300 mètres. Elle en fait en

réalité 307.

La nacelle d'osier est ronde, profonde de 1 mètre, avec 2 anses opposées, comme un panier. La chaîne est accrochée par un maillon à l'intersection des deux anses. Malheureusement, les personnages s'apercevront que le fond de la nacelle est complètement détrempé, comme s'il avait séjourné dans l'eau pendant des années, et ressemble plus à une *bouillie* d'osier qu'à autre chose. Tel qu'il est, le fond de la nacelle est incapable de supporter un poids supérieur à 800 grammes.

Si les personnages veulent descendre, il leur faudra refaire un fond à la nacelle. L'auberge contient encore suffisamment de cordes et de morceaux de bois pour cela. Pour ce travail, il faudra 3 jets réussis de *Dextérité/Charpenterie* à 0 ou *Dextérité/Bricolage* à -2. Les jets peuvent être tirés l'un après l'autre par la

même personne, ou simultanément par 3 personnes différentes. Chaque jet ne peut être tenté qu'au bout de F.T.DEXT x 60 minutes.

Enfin, les personnages ont intérêt à minutieusement examiner la chaîne. A peu près en son milieu, elle comporte un maillon affaibli. Faire sauter le maillon et reformer la chaîne est un travail relativement simple (*Dextérité/Armurerie* à +3 ou *Dextérité/Bricolage* à 0) ; par contre il faudra réussir *Vue/Armurerie* à -1 pour se rendre compte que la chaîne a une faiblesse. Si les personnages utilisent la chaîne telle quelle pour descendre, il y a 1 % de probabilité qu'elle se rompe par point de *Taille* de personnages et d'*englobement* porté mis dans la nacelle. La chaîne se rompra au cours des 100 derniers mètres. Déterminer la hauteur de chute avec 1d100, et considérer le sol de réception comme « normal » (ajustement 0).

JUSQU'À PERTE DE REVE



ersonne ne voudra accompagner les voyageurs dans la descente du puits à l'exception de Shan et de Sohélie. La Vieille, même si

elle considère les voyageurs favorablement, estimera qu'il n'y a rien à gagner à s'enfoncer sous la terre. Pour elle, les éternuements de l'auberge sont dus à un sortilège ou au résultat d'un sortilège mal contrôlé, et seul un contre-sortilège peut apporter une solution. C'est pourquoi elle travaille sans relâche. Zuckerian sera automatiquement de l'avis de sa mère, même s'il ne comprend pas le dixième de ce qu'elle raconte, et Linda, naturellement, ne prendra aucune décision. Timbred, quant à lui, estimera que son devoir est de

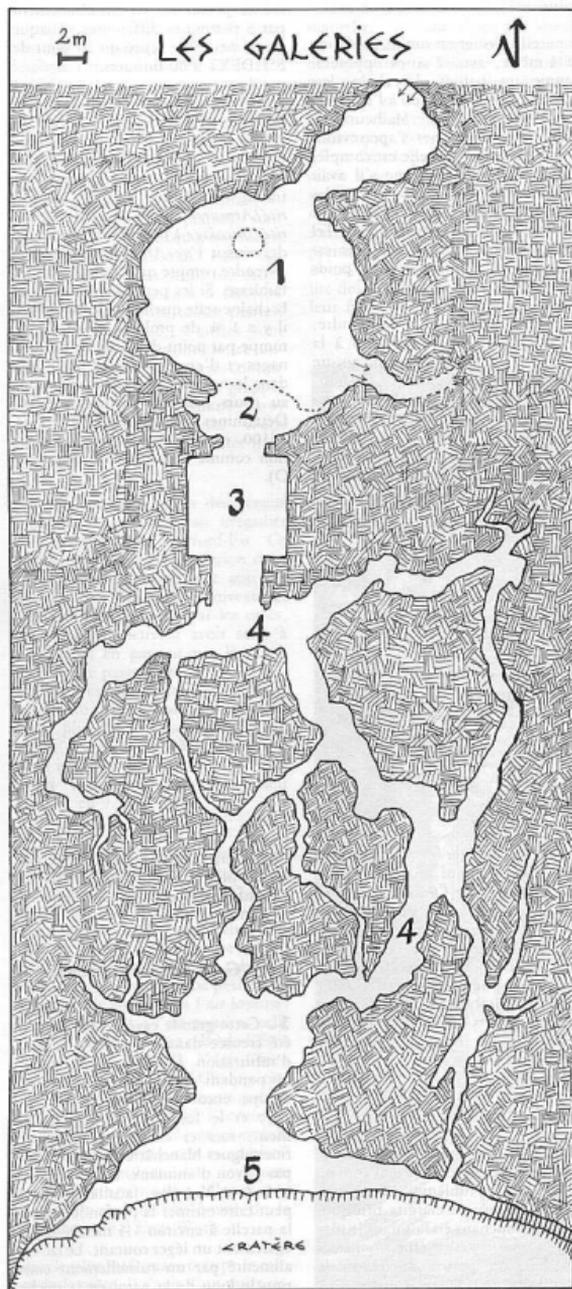
rester pour protéger les siens des attaques de pirates qui ne manqueront pas de déferler sur l'auberge maintenant qu'elle se trouve au bord de la mer. Seuls les gosses auront une envie folle de descendre. Et comme les voyageurs refuseront probablement leur compagnie, il risque d'y avoir encore des problèmes, des pleurs et des grincements de dents. (Tout ceci suppose bien entendu que les « aubergistes » soient au courant du projet de descente — projet par ailleurs difficile à cacher étant donné les réparations qu'il y a à faire.)

Si les personnages ont correctement réparé treuil et nacelle, la descente ne posera aucun problème. 300 mètres plus bas, le puits s'élargira brusquement, débouchant en fait dans le plafond d'une vaste caverne. 7 mètres plus bas, on pourra apercevoir le reflet d'une grande étendue d'eau. A

moins que la chaîne n'ait été raccourcie de plus d'un maillon, la nacelle s'y enfoncera sur une quinzaine de centimètres.

LES GALERIES

1. Cette grande caverne naturelle a été creusée dans le roc par les eaux d'infiltration. De nombreux stalactites pendent du plafond et un lac en occupe encore le centre. L'eau est pure et le fond se distingue assez bien : rocs et cailloux entrobés de fines algues blanchâtres. Il ne semble pas y avoir d'animaux. Un jet de *Vue* à 0 (+ *Natation* facultativement) peut faire estimer la profondeur sous la nacelle à environ 1,5 mètre. Il y a également un léger courant. Le lac est alimenté par un ruissellement continu le long de la paroi de la poche



Nord-Est, (là où sont les flèches sur le plan). Vers le Sud, le fond remonte progressivement jusqu'à former une plage de cailloux. Cette berge étant à une douzaine de mètres du lieu d'arrivée de la nacelle, portée extrême d'une torche ou d'une lanterne, il faudra réussir un jet de *Vue* à -1 (+ *Servie en sous-sol* facultativement) pour l'apercevoir.

2. Les personnages devraient finalement aborder sans trop de problèmes à cette plage de cailloux. Le seul inconvénient est qu'ils y arriveront trempés. Or la température ambiante est froide, 8°, et celle de l'eau encore plus froide : 5°. S'ils ont pris la précaution de se déshabiller avant d'entrer dans l'eau et de conserver leurs vêtements au sec, en les tenant à bout de bras au-dessus de leur tête, par exemple, ou s'ils ont un moyen quelconque de se réchauffer et de se sécher après leur bain, tout ira bien. Dans le cas contraire, s'ils restent mouillés pour continuer leur exploration, ils risquent fort d'attraper une grave maladie : l'*acrève*. Leur faire jouer un jet de *Constitution* à -2. S'ils réussissent, ils échappent à la maladie ; s'ils échouent, ils en ressentent les premiers symptômes 2 heures plus tard, moment où ils devront jouer un second jet de *Constitution* selon la règle usuelle des maladies.

L'ACREVE

L'*acrève* est une maladie due à une brutale exposition au froid. Elle est mortelle si elle n'est pas soignée par les remèdes appropriés. Elle se traduit physiquement par de la fièvre, une sensation de faiblesse, des maux de tête et en dernière extrémité par une toux de sang.

Rapidité	2 heures
Gravité	2
Malignité	4
Remèdes	Murus 100 %, Faux Murus 75 %, Gelée royale 50 %.

3. Cette salle est séparée de la plage par une grande arche voûtée en demi-croix. De toute évidence, on a à nouveau affaire à des travaux d'excavation. Comme les cryptes 9 et 7, les parois et le plafond sont sculptés de myriades de gemmes à facettes soudées les unes aux autres. Mais la pièce n'est pas vide, il y subsiste le reste de ce qui fut un splendide mobilier : un grand lit à baldaquin semblable à celui qui se trouve dans la chambre

de la tour, une table supportant encore trois grands chandeliers de bronze, un grand miroir en pied contre le mur Est, et trois grands coffres. Ces meubles sont en piteux état, et tout ce qui est tissu — rideaux, tapis, tentures — a disparu depuis longtemps. Les voyageurs pourront noter que le bas des coffres est particulièrement pourri, éventré. S'ils les ouvrent, ils y découvriront les seuls objets qui ont pu subsister, à savoir les objets de métal : gobelets, cruches et cuillères en étain. Il y a en tout pour environ 3 kilos (6 points d'encombrement) et pour une valeur de 15 PA. Tout le reste a été dévoré par les occupants des coffres : des colonies de *champenilles*.

Les *champenilles*, ou champignons-chenilles, sont des moisissures douces de mouvement. Elles avancent par reptation. Unitairement, les *champenilles* ne font que quelques centimètres, mais elles ont le pouvoir de se fondre complètement les unes aux autres pour former des individus géants. Comme elles se nourrissent presque exclusivement d'humidité et de rares débris végétaux ou animaux, elles ne sont pas fondamentalement agressives. Cela ne les empêche pas d'être dangereuses. Si on les bouscule, elles dégagent des spores microscopiques qui, respirées, sont un narcotique puissant. Dans les galeries étroites, il leur arrive parfois, et accidentellement, car elles n'ont aucun instinct de chasse ni intelligence, de coincer complètement un chrasme. Celui-ci, les bousculant pour forcer le passage, en emporte une certaine quantité avec lui, et ne tarde pas à succomber aux spores narcotiques. Alors, lentement, les *champenilles* se repaissent de sa carcasse, et donnent naissance à de nouvelles colonies. Tant qu'elles ont de l'humidité, ces créatures peuvent rester excessivement longtemps sans se nourrir véritablement. Il n'y a qu'un seul moyen de les détruire complètement : les brûler. Toutefois, comme elles ne sont pas véritablement combustibles, le feu doit être parallèlement alimenté : bois, huile, ou magiquement, air en feu par exemple.

Les colonies de *champenilles* n'ont qu'une seule caractéristique : la *Taille*, qui est en même temps leur *endurance*. Elles n'ont pas de points de *Vie*. A zéro point d'*endurance*, une colonie de *champenilles* est détruite. La *Taille* d'une colonie peut

NARCOTIQUE DES CHAMPENILLES

Le narcotique a toujours les mêmes propriétés et fonctionne en 5 degrés selon un système analogue à celui de l'Ethylisme (voir *Miroirs N° 4*).

Fréquence jet de *constitution* tous les rounds
Puissance 6
Malignité 5
Aire d'effet rayon de 10 centimètres par point de *Taille*
Durée d'effet 1 minute par point de *Taille*
Remèdes Elixir des Gnomes 100 %, Perles de Bjwal 75 %, Liqueur de Bagdol 50 %

Degrés	pts de NARC	Effet
1	1	-1d6 points d'endurance
2	2	-1d6 points d'endurance
3	4	Endurance tombe à 1/2 maximum
4	6	Endurance maximum : 1d6 points
5	8	Endurance à zéro, sommeil narcotique

Comme les points d'Ethylisme, les points de Narcotique (NARC) donnent à toutes les actions un malus de -1 par point. Ils s'éliminent pareillement à raison de 1d4 par heure de sommeil où est réussi un jet de *Constitution* à zéro.

Notes. Les jets de *Constitution* ne sont tentés que si l'on reste dans l'aire d'effet, qui dépend de la taille de la colonie. Une fois les spores inhalées, aucun premier soin n'est possible. La *malignité* ne sert qu'à indiquer la difficulté du jet de *Médecine* pour connaître les remèdes. Enfin, au bout d'un certain temps, les spores finissent par perdre tout pouvoir. Cette durée dépend de la taille de la colonie.

Exemple. Soit une colonie d'une *Taille* de 12. Si on la bouscule, la zone dangereuse se situera dans un rayon de 1,2 mètre tout autour d'elle et durera 12 minutes. Durant ce temps, tout personnage se trouvant dans l'aire d'effet devra jouer un jet de *constitution* à -6. Si le jet réussi, il devra être recommencé à -7 le round suivant (comme pour l'Ethylisme). S'il échoue, le personnage reçoit un point de NARC et perd 1d6 points d'*endurance*. S'il est toujours dans l'aire d'effet le round suivant, recommencer la procédure.

varier de 4 à 40 (4d10). Quelle que soit leur *Taille*, leur *mouvement* est de 3 mètres par round.

Empathie/Survie en sous-sol à -5 permet de savoir que ces moisissures sont dangereuses et qu'il ne faut pas les bousculer ni les respirer de trop près. *Intellect/Botanique* (ou *Zoologie*) à -5 permet de connaître leur nom ainsi que toutes leurs propriétés.

Les trois coffres de la dernière chambre à coucher d'Enas Worth contiennent chacun une colonie de *champenilles* de *Taille* 10. Les moisissures engluent complètement la vaisselle d'étain.

4. Après une seconde arche voûtée semblable à la précédente, on débouche sur une galerie transversale, irrégulière et non maçonnerie. Cette galerie se subdivise bientôt en d'autres galeries plus étroites. Toutes présen-

tent le même caractère : elles sont naturelles, creusées par les infiltrations et les créatures fousseuses, et basses de plafond. Les plus larges font 2,5 de haut, les plus petites font tout juste un mètre. Sur le plan, les petites galeries non terminées se poursuivent en un labyrinthe compliqué de tunnels de plus en plus étroits. C'est le royaume des chrasmes. Parallèlement, les galeries sont infestées de colonies de *champenilles*.

C'est à chaque Gardien des Rêves de décider du nombre et de la fréquence d'apparition des chrasmes et des *champenilles*. Un piège amusant serait de bloquer une galerie par une grosse colonie de *champenilles*, d'une *Taille* supérieure à 30, et de faire débouler des chrasmes à l'autre extrémité, coïncant ainsi les personnages entre deux maux. Pour les chrasmes, utiliser les caractéristiques moyennes ci-après.



Caractéristiques moyennes des chrasmes

TAILLE	06	VOLONTE	10	VIE	08
CONSTITUTION	09	REVE	10	ENDURANCE	22
FORCE	10			VITESSE	-124/-
PERCEPTION	09			Protection	1d4

Mandibules 12 niv +4 init 10 + dom +1 (+ venin)
Esquive 10 niv +3

Discrétion, se cacher 15 niv +5

5. Quelle que soit la galerie empruntée, les voyageurs finiront par déboucher au bord d'un gigantesque cratère. Ses dimensions sont telles qu'aucune torche ou lanterne ne peut en éclairer l'autre bord, et encore moins le fond. Une étroite corniche semble en faire le tour vers l'Ouest. Mais au bout de quelques mètres, le passage devient de plus en plus étroit, pour disparaître complètement et laisser place à l'abîme. Vers l'Est, par contre, se distingue un escalier. Des marches étroites, taillées dans le flanc même du cratère, s'enfoncent dans le noir... jusqu'à perte de lumière.

Descendre l'escalier ne pose pas de problème tant que l'on prend son temps. Si par contre un personnage veut courir, il doit jouer un jet d'*Agilité* (+ *Acrobatie* facultativement) à 0. En cas d'échec, recommencer avec un malus de -1 selon la règle usuelle ; et en cas d'échec total, c'est la chute (mortelle). Les marches font 45 centimètres de long, sur 30 centimètres de large, sur 30 centimètres de haut. Si quelqu'un déclare qu'il compte les marches, lui faire jouer arrivé en bas un jet d'*Intellect* à 0. Il y a un peu plus de 3 000 marches, soit une descente d'environ un kilomètre.

La descente ne se déroulera malheureusement pas sans incidents. Nous avons dit précédemment que d'autres voyageurs avaient précédé les nôtres il y a fort longtemps. Ces voyageurs sont arrivés jusqu'au cratère, après avoir délesté la dernière chambre à coucher d'Enas Worth des quelques véritables objets de valeur qu'elle contenait, et ont commencé la descente. Hélas ! l'un d'eux, naturellement sujet au vertige, s'est mis à paniquer et n'a rien trouvé de mieux que de se raccrocher à l'autre. Pour ne pas tomber lui-même, celui-ci l'a repoussé, mais l'autre, de plus en plus paniqué, s'est accroché de plus belle, tant et si bien que les deux sont tombés, le premier en proie à la peur, et, à cause de la stupidité de son compagnon, le second en proie à la haine. Les deux corps se sont écrasés au fond, donnant naissance à deux entités de cauchemar ; une *Peur* de 16 points de *rêve* et une *Haine* de 14 points. Ces entités surgiront du cratère, flottant dans l'air, lorsque les personnages seront environ à mi-chemin. Les entités peuvent faire 6 mètres par round dans toutes les directions, y compris dans le vide. Déterminer aléatoirement qui elles attaqueront, à moins qu'un personnage ne s'offre volontairement à l'affrontement.

Le fond du cratère fait une trentaine de mètres de diamètre. Si les voyageurs l'explorent systématiquement, ils y découvriront les restes des deux voyageurs tombés : squelettes brisés en plusieurs points, enrobés d'un amalgame de chairs momifiées et de restes de vêtements. On pourra récupérer leurs armes : deux épées courtes et deux dagues ; quelques pièces de monnaie échappées d'une bourse délabrée : 16 PA et 28 PB ; et, parmi les débris de ce qui fut une sacoche, une coupe en argent ornée de 3 gemmes rouges T5 P3, et trois petites statuettes en argent représentant respectivement une chimère (voir *Miroirs* N° 4), une licorne, et une femmepoisson (c'est-à-dire une sirène traditionnelle). La coupe peut être estimée à 60 PA, et chacune des statuettes à 20 PA.



LES ZIOMS

Les dernières galeries et salles creusées par Enas Worth sont maintenant peuplées par une race étrange : les *Zioms*. Ce sont des créatures humanoïdes de petite taille, mais lourdes et trapues, ressemblant à des ébauches d'Humains. Leurs traits sont à peine esquissés et, d'une manière générale, on dirait des statues grossières, modelées par un sculpteur malhabile ou pressé. De fait, les *Zioms* sont intégralement pétris de terre, de roc et d'eau. Quoiqu'ils soient vivants, bougent, parlent, pensent, rêvent, se nourrissent, ils n'ont pas d'organes véritables. En guise de sang, leur chair, ou plutôt leur *terre*, est simplement irriguée par de l'eau. Ils se nourrissent, en très petites quantités, de graviers qu'ils assimilent par leur bouche rudimentaire.

Leurs ébauches d'yeux ne voient pas véritablement, et pourtant ils sont au courant de tout ce qui se passe autour d'eux. Ils « voient » directement par le rêve.

Malgré leur étrangeté, les Zioms doivent être considérés comme des créatures vivantes ; ce ne sont pas des entités de cauchemar pleinement incarnées. Leur existence est due à la proximité de la porte ouverte battant sur les Limbes. Ils existent car ils se trouvent à la naissance du rêve. Ils n'existaient pas tant que la porte était fermée ; ils mourront l'un après l'autre et retourneront à l'état de terre inanimée si la porte est refermée. De même qu'ils ressemblent physiquement à des ébauches, ce sont des ébauches au niveau du rêve, des projets. Ils se situent au tout premier stade du rêve des Dragons en ce qui concerne les Humains et, plus largement, les Humanoïdes. En d'autres termes, avant de rêver les Humains (ou les Gnomes, les Ogres ou les Groins...) les Dragons rêvent les Zioms, comme des brouillons des futures créatures. Ce sont les idées premières, le matériau brut du rêve. Et, de même que l'œuvre finale est toute entière contenue dans le brouillon à l'état de germe, toutes les races humanoïdes sont contenues à l'état de germe dans les Zioms. Il en résulte que si, physiquement, les Zioms sont très frustrés, ils possèdent en revanche un intense pouvoir de rêve.

Les Zioms vivent intégralement dans l'imaginaire. Pour eux-mêmes, ils ne sont pas d'horribles créatures de pierre et de boue, mais de véritables hommes et femmes. Ils ne sont pas nus, mais vêtus. Leur nourriture n'est pas du gravier, mais des mets « normaux ». Et pareillement, leur environnement n'est pas un ensemble de cavernes nues et froides, mais un véritable monde, avec des maisons, des arbres, et un ciel bleu. De cette façon, ils vivent une vie aussi riche et complexe que les Humains peuvent en vivre, même si, pour ces derniers, cela n'apparaît que comme une illusion. Mais qui sait, après tout, si pour des créatures plus évoluées qu'eux, les paysages vus par les Humains, et les objets qu'ils touchent, ne sont pas aussi des illusions ? Qu'est-ce, en définitive, que le rêve des Dragons, sinon une vaste et profonde illusion ?...

Lors de la première rencontre, ce seront les Zioms qui appelleront les Humains « Zioms », et s'il y a des

voyageuses, ils les appelleront des « *Fiamas* ». Eux-mêmes se nomment les Outrelimbiens, habitants du Grand duché d'Outrelimbes, sujets de son Altesse le Grand Duc Enas Worth, actuellement « en voyage ». En son absence, le Grand duché est gouverné par le régent.

Le nom de *Ziom* pourra rappeler une ancienne légende aux voyageurs. Il faudra pour cela réussir *Intellect/Légendes* à -6. La légende a trait au Premier Age. Elle dit que les Dragons, s'ennuyant d'être tout seuls dans leur rêve, décidèrent de rêver des créatures complexes pour leur tenir compagnie. Ils finirent ainsi par rêver les Gnomes, les Ogres et les Humains. Mais auparavant, ils firent de nombreux essais — des essais imparfaits mais riches en promesses. Ce sont ces essais qui furent appelés *zioms*.

Les voyageurs pourront alors s'interroger. Si la légende est vraie, pourquoi rencontrent-ils à nouveau des Zioms ? Pourquoi à nouveau ces « essais » comme s'ils se trouvaient replongés au Premier Age ? De fait, les voyageurs ne sont pas au Premier Age, mais sont effectivement au début de quelque chose. Ils sont au début de leur rêve, à peine séparés des limbes originelles par quelques longueurs de couloirs.

Les Zioms ont également leurs légendes. Leur Grand Duché n'existe que parce qu'il a été « unifié » par Enas Worth. Cette unification a été rendue possible par l'ouverture de la *Grande Porte de Vie*. Avant de partir, Enas Worth en a confié la clé à son régent. Cette clé est un objet maléfique, c'est la *Clé de la Mort*. Si, en effet, la Porte de Vie venait à être fermée, ce serait la destruction et la disparition de tout



le Grand Duché. En conséquence, bien qu'ils n'y touchent jamais, la clé est jalousement conservée dans un sanctuaire, au fond d'une forteresse gardée jour, et nuit. Ces faits sont connus de tous les Zioms, et ils n'hésiteront pas à se battre, voire à se sacrifier individuellement, pour empêcher qu'on se saisisse de la clé et, pire encore ! qu'on referme la porte. En tout, les Zioms sont au nombre de 15. Mais comme ils n'ont pas véritablement d'identités fixes, ils sont à la fois 15 et beaucoup plus nombreux. Si par exemple, la garde survient, il pourra y avoir jusqu'à 15 gardes. Au Grand Marché, il pourra y avoir 15 marchands. Au palais grand-ducal, le régent pourra être entouré de 14 courtisans. Et ainsi de suite. Les Zioms n'ont pas non plus de sexe fixe.

Tout comme les Humains, ils manipulent quantité d'objets : armes, monnaie, vaisselle, etc. Pour les Humains, cependant, ils semblent ne manipuler que des cailloux. Quand ils se battent, soit ils lancent des pierres, soit ils frappent avec des pierres tenues en main. Pour eux, naturellement, cela correspond à des épées, des lances, des arbalètes, etc.

En résumé, le Gardien des Rêves a une assez grande liberté pour jouer ce dernier épisode, la « réalité » des Zioms dépendant de sa propre imagination. Il doit décrire les Zioms aux joueurs tels que leurs personnages les voient, mais les faire agir et parler comme si c'était eux, les voyageurs, qui étaient des monstres imparfaits, et les Zioms des Humains normaux dans un monde normal. Le but recherché est de finir par faire douter les joueurs (leurs personnages), et leur faire se poser la question : « Qui a raison ?... Ces monstres ne sont-ils rien de plus que ce que nous voyons, ou y a-t-il une réalité que, pour une raison inconnue, nous sommes incapables de percevoir ?... » Le paradoxe est que quand on se trouve si près du bord du rêve, il n'y a pas de franche réponse à la question.

LE TERRITOIRE DES ZIOMS

1. Au fond du cratère, un large couloir s'ouvre au pied de l'escalier. La galerie n'est pas naturelle et a visiblement été excavée. Toutefois, contrairement aux précédentes, le travail est simple, sans ornements ni bas reliefs.

Caractéristiques moyennes des Zioms

TAILLE	11	VOLONTE	13	VIE	14
CONSTITUTION	16	EMPATHIE	20	ENDURANCE	27
FORCE	14	REVE	20	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	13	Protection	1d2
DEXTERITE	11	Lancer	14		
PERCEPTION	20	Dérobée	11		

Pierre lancée	niv +3	init 10	+ dom +1
Pierre tenue	niv +3	init 09	+ dom +2
Esquive	niv +3		

Note. Les Zioms tiennent toujours au moins une pierre en main. Selon les cas, cette pierre peut être une arme ou tout objet qui sied à l'imagination du Ziom. Leur protection (1d2) est due à leur « peau » épaisse. Les Zioms sont normalement sujets à la magie aux exceptions suivantes : tous leurs jets de résistance ont un bonus de +25 %, ils n'ont pas de véritable heure de naissance et tous les sorts les concernant personnellement s'arrêtent à la fin de l'heure en cours, et vivant eux-mêmes dans l'illusion, ils ne peuvent être affectés par aucun sortilège d'illusion.

2. Le Grand Désert Occidental.

Les parois de cette vaste salle haute d'environ 4 mètres sont bien perpendiculaires, mais comme précédemment et comme toutes les autres salles, le travail d'excavation est frustré et sans finesse. Dans l'imagination des Zioms, cet endroit, situé à la périphérie de leur territoire, est un désert aride. Ils ne s'y aventurent que rarement, et toujours bien équipés : caravanes de chameaux, tentes pour se protéger des vents de sable, etc. Quand les voyageurs déboucheront dans cette salle, ils apercevront 4 Zioms, marchant sur place au centre de la salle, courbés comme sous le poids de grandes difficultés. En les voyant arriver, les Zioms seront éberlués. L'un d'eux s'écriera :

« Des Zioms ! Des Zioms dans le Grand Désert Occidental ! » Et si le groupe compte un voyageur parmi ses membres, il ajoutera même avec une sorte de tremblement hystérique : « Et une Fiamme ! Il y a aussi une Fiamme !... » Un second rétorquera alors : « C'est impossible ! il n'y a pas de Zioms dans le désert ! C'est un mirage !... » Et les deux derniers renchéiront en chœur : « Un mirage ! un mirage !... »

Comme il est difficile de prévoir la réaction des voyageurs face à cette scène, il est tout aussi difficile de prévoir la suite. Mais quoi que disent les voyageurs, il est probable que les Zioms paniqueront. « De grâce ! dit l'un d'eux, laissez-nous poursuivre notre voyage. Nous ne sommes que de modestes caravaniers. Nos chameaux ne portent aucune valeur.

Mais s'il le faut, nous nous défendrons jusqu'au dernier. » Et montrant la pierre qu'il tient en main : « Voyez le reflet du soleil sur l'acier brillant de mon sabre !... »

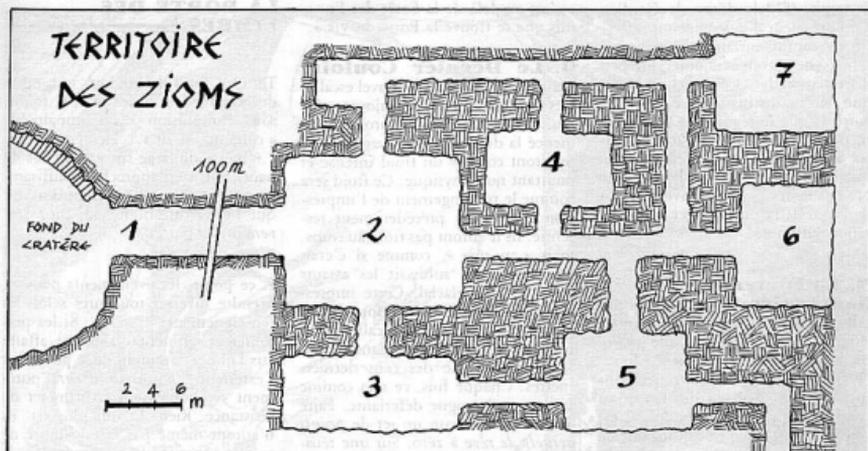
Bref, comme dit précédemment, dans cette dernière partie, le Gardien des Rêves ne devra pas ménager les ressources de son imagination ni de son sens du jeu de rôle.

Dans le meilleur des cas, quoique peu rassurés, les Zioms accepteront de parler de leur pays, le Grand Duché d'Outrelimbes, du Grand Duc Enas Worth parti « en voyage », du régent. Ils pourront parler des divers autres lieux notables de leur territoire, mais en aucun cas ne parleront de la clé ni de la porte, sujets tabous. Seul le régent pourra leur en parler, et encore avec de nombreuses réticences. Mais il faudra d'abord que les voyageurs le rencontrent. Enfin, aucun Ziom, pas même le régent, ne pourra décrire Enas Worth physiquement, ou alors, autant de descriptions, autant de versions différentes.

Actuellement, les caravaniers se rendent au Grand Marché Fleuri. Ils peuvent y escorter les voyageurs s'ils le désirent. Dans l'affirmative, cessant de marcher sur place, ils se dirigeront vers la salle N° 3, qu'ils atteindront évidemment en quelques secondes.

3. Le Grand Marché Fleuri.

Dans l'imagination des Zioms, c'est un parc fleuri, avec pelouses, fontaines et tonnelles, où tous les commerçants du Grand



Duché se réunissent pour échanger leurs marchandises. Il y a également des buvettes, des restaurants et des auberges. Les voyageurs apprendront que le régent vient tout juste de quitter les lieux pour se rendre dans la *Forêt des Ennemis* à la tête de son armée. Quand ils en parlent, les Zioms ont l'air angoissés.

4. L'Auberge. Cette salle représente l'auberge, c'est-à-dire toutes les auberges, tavernes ou buvettes du Grand Duché. Quel que soit l'endroit où il se trouve, quand un Ziom veut aller à l'auberge, il va dans cette salle. Durant ce déplacement, les autres salles et couloirs deviennent provisoirement de simples rues, places ou allées. Si dans le Grand Marché Fleuri, par exemple, un Ziom propose aux voyageurs de venir boire un verre, il les entraînera vers la salle N° 4. S'il passe par la salle N° 2, celle-ci cessera provisoirement d'être un désert pour devenir une simple extension du Grand Marché Fleuri. Pour toutes consommations, les Zioms sucent ou mâchent de petits graviers. Pour donner le change, les voyageurs pourront en faire autant, en faisant mine d'accepter cela pour de véritables consommations. Mais, détail important, ce n'est pas gratuit ! Les Zioms se payent mutuellement avec d'autres cailloux qu'ils prétendent être des pièces de monnaie. Les voyageurs pourront ramasser des cailloux par terre (ce ne sont pas les gravats qui manquent) et prétendre à leur tour qu'il s'agit de monnaie. Toutefois, pour que leurs prétentions s'accordent aux illusions des

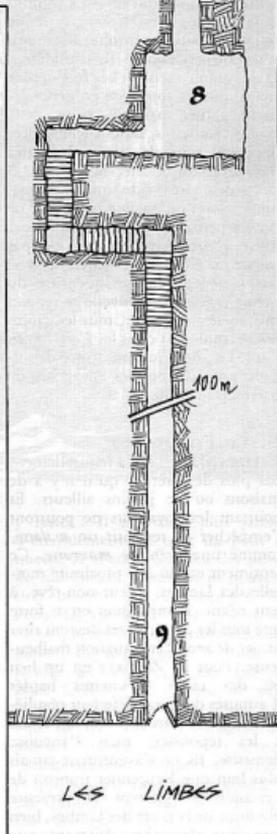
Zioms, ils devront réussir un jet de *points actuels de rêve* à zéro. Le jet doit être tenté pour chaque caillou. Et cette règle est valable aussi bien pour la monnaie que pour tout autre objet. Un exemple : les voyageurs sont arrêtés par une patrouille de « hallebardiers ». Le capitaine leur demande s'ils ont un laissez-passer. L'un des voyageurs peut tendre un caillou en guise de document. Mais pour que cela marche, il doit réussir un jet de *points actuels de rêve* à zéro.

5. Les Vertes Prairies.

Tous les Zioms rencontrés ici sont des paysans occupés à travailler la terre ou à faire paître leurs troupeaux. Le Gardien des Rêves doit les faire réagir et parler comme des paysans typiques : frustrés, ignorants, maugréant contre les impôts.

6. Le Palais du Grand Duc.

C'est là que vit le régent dans un luxe apparemment somptueux, entouré de courtisans richement vêtus et de gracieuses courtisanes. Il y a également des gardes bien armés, des secrétaires, des sous-secrétaires, et toute une kyrielle de fonctionnaires. Il ne sera pas facile d'avoir une entrevue avec le régent malgré l'extraordinaire de la situation. Le régent est un personnage soucieux qui a fort à faire pour maintenir l'ordre dans le Grand Duché. A l'en croire, ce ne serait surtout que révoltes, trahisons, conspirations destinées à le destituer pour mettre un autre régent à sa place, sans parler du banditisme et de la guerre perpétuelle de la Forêt des



Ennemis. (S'il le désire, le Gardien des Rêves peut d'ailleurs rendre effectifs ces conflits internes et ces conspirations de façon à rajouter un peu d'animation dans l'imbroglio.) Noter que rien ne distingue un Ziom d'un autre et que le régent n'a physiquement rien de particulier. De fait, tous les rôles sont interchangeable. Dès que les voyageurs seront dans la salle N° 6, tous les Zioms y convergeront à leur tour de façon à assurer une figuration suffisante.

7. La Forteresse du Sanctuaire.

C'est dans cette salle que se trouve la clé de la porte, simplement posée dans une petite niche creusée dans le mur du fond. (Pour les Zioms, elle se trouve dans un coffre protégé par des herbes au fond d'une crypte profonde.) C'est une clé en bronze d'une quinzaine de centimètres, au travail assez compliqué. Comme c'est le seul véritable objet de tout le territoire, les Zioms n'y touchent jamais. Ils considèrent la clé comme un objet à la fois sacré et maléfique. La forteresse est généralement gardée par au moins deux Zioms. Toutefois, si des circonstances appellent toute la troupe à figurer dans une autre salle, la salle N° 7 peut demeurer vide quelques instants. Noter qu'aucune tromperie ne pourra persuader les Zioms de laisser les voyageurs s'emparer de la clé, pas même un soi-disant parchemin signé par le régent ou quelque ruse du même type. Si la nouvelle se répand que la clé a été volée, tous les Zioms se rassembleront dans les *Vertes Prairies* (5) et, devenus une armée de soldats, empêcheront les voyageurs de parvenir à la salle N° 8.

8. La Forêt des Ennemis.

Il n'y a naturellement pas plus de forêt ici qu'il n'y a de maisons ou de jardins ailleurs. Et pourtant les voyageurs ne pourront s'empêcher de ressentir un *malaise*, comme une *présence mauvaise*. Ce sentiment est dû à la proximité mortelle des Limbes, à leur non-rêve, à leur néant. L'impression est si forte que tous les personnages devront tirer un jet de *moral* en situation malheureuse. Pour les Zioms, c'est un lieu où des rangs d'ennemis bardés d'armures de métal déferlent régulièrement. Les Zioms ont toujours réussi à les repousser, mais l'angoisse demeure. Ils ne s'aventurent jamais plus loin que le premier tronçon de l'escalier et ignorent la présence physique de la porte des Limbes, bien que leurs légendes affirment que

c'est au-delà de la Forêt des Ennemis que se trouve la Porte de Vie ».

9. Le Dernier Couloir.

Au-delà de la salle, un nouvel escalier très raide s'enfonce toujours plus bas... Dès qu'ils en auront commencé la descente, les voyageurs ressentiront comme un froid intense et pourtant non physique. Ce froid sera comme le prolongement de l'impression de malaise précédemment ressentie. Ils n'auront pas froid au corps, mais « au rêve », comme si c'était leur esprit qui subissait les assauts d'un courant glacial. Cette impression sera particulièrement forte à trois reprises : au début de l'escalier, dans le tronçon du milieu, et dans le couloir à l'approche des cent derniers mètres. Chaque fois, ce sera comme une sorte de vague déferlante. Faire alors tirer à chacun un jet de *points actuels de rêve à zéro*. Sur une réussite particulière ou mieux, il ne se passe rien ; sur une significative ou une normale, le personnage perd 1d3 points de *rêve* ; sur un échec, normal ou total, il perd 1d3 points de *rêve* et reçoit en plus une *Queue de Dragon*. Recommencer la procédure pour les deux autres fois. Qui plus est, la dernière fois, à l'approche des cent derniers mètres, une sorte de séisme fera trembler la terre. Les murs sembleront osciller de part et d'autre, un frémissement parcourra le sol. Pour ne pas tomber, les voyageurs devront réussir un jet d'*Agilité* à -8. Une fois remis de leur émotion, ils pourront se souvenir d'avoir déjà vécu quelque chose de semblable, à la fin du combat contre les Groins, juste avant que l'auberge ne se retrouve au bord de la mer.

De fait, la porte vient de battre une fois de plus à l'appel de rêve, et tout l'ensemble auberge-galerie vient d'éternuer pour changer de rêve une nouvelle fois. Bien que les personnages ne puissent le savoir, l'auberge ne se trouve plus présentement sur l'îlot désert, mais vient de se ré-installer dans une plaine, non loin d'une cité civilisée.

Les voyageurs peuvent certes remonter maintenant sans poursuivre leur investigation plus loin, et l'on peut supposer qu'ils rejoignent ainsi la civilisation. C'est possible, à moins bien entendu qu'un Gardien des Rêves impitoyable ne fasse à nouveau tout éternuer dès qu'ils ont le dos tourné et avant qu'ils n'aient pu rejoindre la surface... Mais au point où ils en sont, il est probable que la curiosité les poussera jusqu'au bout.

LA PORTE DES LIMBES

Tout au fond du couloir, une porte de bois bardée de fer semble frémir sous l'impulsion d'un impalpable « courant d'air ». La porte fait 1,8 mètre de large sur 2,5 mètres de haut. S'ils s'en approchent suffisamment, les personnages pourront voir que l'ouverture donne sur un *néant verdâtre et glacé*.

A ce point, les événements peuvent prendre diverses tournures selon les renseignements possédés. Si les personnages ignorent qu'ils ont affaire aux Limbes et tentent de se pencher à l'extérieur, ils *disparaissent*, purement et simplement. Aucun jet de résistance. Rien. Et qui plus est, ils n'auront même pas la possibilité de se réincarner. S'ils se contentent de laisser dépasser une main, par exemple, celle-ci sera brusquement tranchée. Considérer le fait comme une *blesserie grave*. Si plus tard, ce personnage meurt et se réincarne, il se réincarnera sans sa main. Celle-ci est définitivement *oubliée*. Même chose si l'on tend ou jette un objet.

Si les personnages comprennent qu'il s'agit des Limbes et sont prudents, il leur faudra tout de même trouver la solution, c'est-à-dire *fermer la porte*. Le fait peut être évident pour le Gardien des Rêves, mais pas forcément pour les joueurs.

Côté couloir, la porte est munie d'une serrure, seul moyen de fermer la porte. Il n'y a pas d'autre clenche ni d'autre loquet. Verrouiller la porte avec la vraie clé ne pose aucun problème ; elle est autrement d'une difficulté -8.

Enfin, si un personnage veut contempler les Limbes en se tenant juste à la limite de la fin du couloir (et noter que rien ne l'y oblige), il peut le faire en réussissant un jet d'*Agilité* (+ *Acrobatie* facultativement) à zéro. En cas d'échec, recommencer avec une pénalité de -1, et ainsi de suite. En cas d'échec total, il tombe, et c'en est fini de lui à tout jamais. Avec une réussite, le personnage a une pleine vision des Limbes, et, merveille des merveilles ! il peut apercevoir les autres rêves tourbillonner devant lui comme autant de gemmes étincelantes. Cette vision est si forte que le personnage devra aussitôt jouer un jet de *points actuels de rêve à zéro*. Sur un échec normal ou total, il reçoit



immédiatement un *Souffle de Dragon* ; sur une réussite normale ou significative, rien ; et sur une particulière ou mieux, il reçoit une *Tête de Dragon*.

CONCLUSION

Si les personnages ne referment pas (ou ne peuvent pas refermer) la porte, l'auberge continuera à éternuer de rêve en rêve... Dès qu'un nouvel environnement le permettra, les voyageurs pourront toujours la quitter, mais ils emporteront avec eux le sentiment de frustration d'être pas-

sés à côté de la solution. Et ce qui aurait pu être pour eux la plus extraordinaire de leurs aventures ne leur restera que comme un mauvais souvenir.

Par contre, s'ils comprennent que la porte doit être refermée, soit par intuition personnelle, soit au souvenir de la sempiternelle réplique de Timbrel, s'ils la referment effectivement et remontent, ils découvriront bien des changements. D'abord, plus un seul Ziom dans les galeries. A la place, de vagues statues de terre inerte, à peine dégrossies ; ensuite, à la surface, l'auberge se trouvera dans un lieu hospitalier, et bien décidée à

y rester ! Il n'y aura plus jamais d'éternuements et tout ira pour le mieux. A chaque Gardien des Rêves de voir ensuite comment ils peuvent tirer bénéfice de la propriété des lieux. La Vieille, en effet, déconfite de ne pas avoir percé le mystère elle-même, donnera l'ordre à toute sa famille de déménager une fois de plus. Cela ne posera pas de problème, puisqu'une cité se trouve non loin de là. Les personnages des joueurs seront donc entièrement maîtres des lieux, ils pourront en faire ce qu'ils voudront. C'est au sens propre qu'ils seront, cette fois, *les derniers voyageurs...*

REGLES OPTIONNELLES

LE GRIS RÊVE

Le concept du *gris rêve* a déjà été présenté dans le N° 4 des *Miroirs*. Or si le sujet est en général bien compris et ne pose pas de problèmes sur le plan théorique, il n'en va pas de même sur le plan pratique. Au sortir du *gris rêve*, il arrive que des joueurs se sentent lésés. « C'est bien beau, disent-ils, mais durant ces quinze jours où nous sommes entrés en *gris rêve*, moi j'avais l'intention de faire ceci, et moi cela... » Ceci étant particulièrement vrai pour les haut-révants qui ont toujours une foule de choses à faire. Or il est évident que si l'on se met à visionner le *gris rêve* pour jouer en flashback tout ce qui aurait dû s'y passer, le bénéfice de contraction du temps tombe à l'eau et l'on n'obtient rien d'autre qu'un beau cafouillage. Il a donc semblé important de mettre au point des règles précises. En un mot, que peut-on faire et ne peut-on pas faire en *gris rêve* ?

Le *gris rêve* n'est pas une simple accélération du temps de jeu, c'est une nouvelle dimension fantastique, au sens littéraire du terme, un nouvel état du rêve. C'est un passage à vide, un passage gris, un trou. Comme dans les vrais rêves, c'est une solution de continuité qui fait que deux séquences s'enchaînent sans que la seconde soit entièrement la suite de la première. Exemple : Je marche dans une plaine désertique. Soudain, j'aperçois un oiseau... Séquence suivante, je me retrouve dans un jardin.

- Que s'est-il passé de la plaine au jardin ?
- Dans le rêve « normal », il n'y a pas de réponse, un trou.
- Dans Rêve de Dragon, on suppose un voyage en *gris rêve* de la plaine au jardin, avec peu ou pas de souve-

nir de ce voyage ; mais c'est fondamentalement la même chose.

Le *gris rêve* peut donc se définir ainsi : une dimension fantastique où le temps passe mais pas le rêve. Le temps a passé, puisque les deux séquences se suivent chronologiquement, mais pas le rêve, puisqu'il n'y a rien entre les deux. C'est sur cette définition que sont établies les règles suivantes, avec constamment à l'esprit un souci d'équilibre en termes de jeu. C'est-à-dire que si le *gris rêve* présente des désavantages évidents, il doit en revanche pouvoir offrir des avantages non moins évidents.

D'une manière générale, donc, tout ce qui est purement lié au temps s'est normalement déroulé durant le *gris rêve* ; tout ce qui est lié au rêve, par contre, a été altéré. Cette altération peut se manifester de différentes façons selon les cas. Soit par un statu quo, les choses étant au sortir du *gris rêve* exactement ce qu'elle étaient à son entrée, soit par une remise à zéro.

Règles pratiques

Puisque le *gris rêve* ne se manifeste en tant que tel que lorsqu'on en sort, les personnages sont toujours assurés, par définition, de sortir vivants du *gris rêve*. Ils ont donc dû trouver les moyens de subsister. Pour chaque jour écoulé, ils doivent dépenser normalement des points de sustentation, ou de l'argent s'ils sont en milieu civilisé. Si leur réserve d'argent ou de nourriture sont insuffisantes pour couvrir la durée du *gris rêve*, ils en ressortent les poches vides, mais sont supposés, toujours par définition, avoir réussi à se débrouiller pour survivre.

Durant cette période, les blessures éventuelles ont pu cicatriser et les points de *vie* remonter selon les règles normales. Jouer rapidement les jets de *Constitution* pour chaque jour écoulé.

Selon les conditions, à décider par le Gardien des Rêves, les personnages ont pu passer un certain nombre d'heures à s'entraîner ou à déchiffrer des parchemins. Totaliser les points d'expérience correspondant à ce nombre d'heures en fonction du F.T.INT de chacun ; faire éventuellement jouer des jets de lecture.

Au sortir du *gris rêve*, un moral négatif remonte toujours à zéro. Un moral positif reste où il était.

Toutes les Queues de Dragon non encore résolues sont automatiquement annulées au sortir du *gris rêve*.

Les Souffles de Dragon ne sont pas annulés, mais le temps passé en *gris rêve* doit être comptabilisé pour leur durée. Si un personnage a, par exemple, une phobie qui doit durer 3 mois, et s'il passe 2 mois en *gris rêve*, au sortir de celui-ci il n'a plus qu'un mois « à titer ».

Dû au fait que le temps passe, *mais pas le rêve*, aucun point de rêve ne peut être perdu ni regagné pendant le *gris rêve*, quelle que soit sa durée. Les personnages ressortent du *gris rêve* avec exactement le même nombre de points de rêve qu'ils avaient en y entrant.

Conséquemment, durant le *gris rêve*, les haut-révants n'ont pas pu monter dans les Terres Médiannes.

MAUVAISES RENCONTRES

À l'usage, certains joueurs ont remarqué que la Queue de Dragon parue dans le N° 3 des *Miroirs*, MAUVAISE RENCONTRE EN PERSPECTIVE, pouvait être un bénéfice plutôt qu'un inconvénient. De la même façon, le Souffle de Dragon correspondant, +30 % ou 50 % sur la table pendant une semaine, peut devenir une véritable Tête de Dragon. En effet, les chances de rencontrer un *Rêve de Dragon* deviennent extrêmement fortes, et pour peu que l'on assure un bon nombre de points de rêve, non seulement les Dragons tombent comme des mouches, mais leurs têtes se laissent cueillir comme des fruits mûrs. Ceci, on s'en doute, est diamétralement opposé à l'intention de départ de ces Souffles ou Queues.

Toutefois, comme le principe d'une *mauvaise rencontre en perspective* est intéressant, je propose les modifications suivantes.

Queue de Dragon

01-10 Mauvaise rencontre en perspective. Pour

Et selon le même principe, les potions et les gemmes enchantées non permanentes n'ont perdu aucun point de *rêve* quelle qu'ait été la durée du *gris rêve*. Ceci, toutefois, à la condition expresse qu'elles soient restées en possession étroite des *gris rêveurs*, c'est-à-dire portées par eux ou faisant partie de leurs bagages.

Notes. Ces règles sont légèrement au désavantage des haut-révants, mais comme ils sont par ailleurs nettement favorisés, le *gris rêve* les ré-équilibre. Ils peuvent toutefois rechercher des sorts, équivalent de lecture de parchemin, mais ne peuvent tenter leurs jets d'expérimentation qu'au sortir du *gris rêve*. Les haut-révants de Narcos ne peuvent pas poursuivre leurs opérations d'enchantement, mais en échange, leurs objets ne déprécient pas. Noter à ce sujet qu'un personnage non supervisé par un Gardien des Rêves, c'est-à-dire donc le joueur ne joue pas véritablement, est automatiquement en *gris rêve*. Il est donc impossible qu'au début d'un nouveau scénario, un joueur présente son haut-révant de Narcos et dise : « Depuis ma dernière aventure, il s'est passé deux ans, et j'ai eu le temps de me fabriquer douze épées +8... Heureusement, mon dernier Souffle de Dragon vient juste de s'achever... » Non, les objets magiques doivent être fabriqués en cours de jeu. Et s'ils le sont entre les séances, ils doivent toujours être supervisés par un Gardien des Rêves. Il n'est pas du tout certain que le haut-révant aura toute la tranquillité qu'il escompte pour venir à bout de ses opérations... Enfin, noter que le *gris rêve* est loin d'être uniquement négatif, puisqu'il annule automatiquement les Queues de Dragon et a un effet bénéfique sur le moral.

déterminer le type de la prochaine rencontre dans les Terres Médiannes, utiliser la table spéciale. Cette table est valable quel que soit le genre de case.

Souffles de Dragon

20-26 Mauvaises rencontres en perspective pendant sept jours. Pour chaque rencontre dans les Terres Médiannes, utiliser la table spéciale quel que soit le genre de case où a lieu la rencontre. (Le Souffle prend fin à la fin de l'heure du Château Dormant du 7^e jour).

27-33 Même Souffle que le précédent. Toutefois, les sept jours ne commencent à être comptés qu'à partir du moment où la carte est *vide*, c'est-à-dire lorsqu'il n'y a plus aucun sort, sortilège, rituel ou échec total en réserve.

Table Spéciale de Rencontres 1d7

1. Mangeur de Rêve 1d6 r.
2. Mangeur de Rêve 2d6 r.
3. Reflet d'Ancien Rêve 2d6 + 4 r.
4. Tourbillon Blanc 2d6 + 4 r.
5. Tourbillon Noir 2d8 + 4 r.
6. Passeur Fou, 2d8 r. Le Passeur Fou emporte immédiatement le demi-rêve du magicien jusqu'à la plus proche case où il a un sort en réserve, l'obligeant à le déclencher. Peu importe la distance, même si elle excède les 2d8.

PAR THANATOS

Maintenant bien familiarisés avec le haut-rêve, nombre de joueurs s'essaient à la voie de Thanatos malgré ses pièges et ses dangers. Or ils constatent rapidement que les envoûtements sont extrêmement difficiles à mener et sont rarement d'utilité immédiate pour les personnages joueurs. Hormis l'*Autométamorphose en Bête* et l'*Animation de Zombi*, cette voie leur semble finalement une des plus pauvres.

Impression tout à fait fautive. La voie de Thanatos est aussi riche que les autres, mais il est vrai qu'elle se prête mal au voyage. Dans l'optique de départ, c'est essentiellement une voie destinée aux personnages non joueurs, une voie destinée à faire peur et dont les arguments supposant la sédentarité. Un haut-rêvant de Thanatos reste chez lui, il a son repaire. Il peut vous envoûter à distance, et s'il réussit, vous devenez son jouet. Si l'on doit en venir aux armes, il a ses zombis à sa disposition et son repaire peut être truffé d'objets recelant des Griffes ou des Griffes Morbides, panoplie très suffisante pour intimider le respect. Quant au reste, peu importait puisque c'était affaire de personnage non joueur.

Il n'est pas question de modifier de fond en comble la voie de Thanatos pour l'adapter aux exigences du voyage. Cette voie reste ce qu'elle est, et si elle n'est pas « pratique », c'est qu'elle n'est pas destinée à l'être. Par contre, nous pouvons soulever un coin de son voile de mystère et révéler certains autres de ses pouvoirs.

Le matériel suivant est à la disposition des Gardiens des Rêves. A chacun de voir, selon son optique du jeu, si les personnages des joueurs peuvent ou non y avoir accès. Toutefois se souvenir que si des personnages non joueurs utilisent certains sorts, il n'y a pas de raison que les personnages joueurs n'arrivent pas tôt ou tard à les retrouver.

A distances égales, choisir le haut de la carte en priorité et tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Si aucun sort n'est en réserve, le Passeur Fou emporte le demi-rêve du magicien dans une direction aléatoire à un nombre de cases équivalent à son nombre de points de rêve.

7. Tourbillon Rouge 2d8 r. Le Tourbillon Rouge est un tourbillon vampire. Chaque round où il n'est pas vaincu, il fait dériver le demi-rêve de 4 cases, draine 2 points de rêve et 1 point de Vie.

On peut se dérober devant ces rencontres selon la règle normale.

CONTROLE DES ENTITES DE CAUCHEMAR

Il s'agit ici plus d'un pouvoir que d'un sort au sens propre du mot. La règle est la suivante : quand une *entité de cauchemar non incarnée* (Peur, Haine, Désespoir, etc.) est vaincue par le rêve avec l'utilisation de la voie de Thanatos, et uniquement avec cette voie, elle ne se dissout pas arrivée à zéro point de rêve. Elle regagne immédiatement autant de points de rêve qu'il en reste actuellement à son vainqueur et reste à la disposition de ce dernier. Pratiquement, elle continue à l'entourer de son aura (verte, bleue, etc., selon les cas), mais si faiblement qu'il faut réussir *Vue* à -8 pour la distinguer. Elle accompagne donc le haut-rêvant partout où il va et peut rester indéfiniment à sa disposition, elle est maintenant *contrôlée* par lui. Dès qu'il le désirera, le haut-rêvant pourra la diriger sur la victime de son choix.

Pour qu'une telle attaque soit possible, la victime doit se trouver à une distance maximum égale à l'*Empathie* du haut-rêvant en mètres (E1). L'entité se détache alors du haut-rêvant et se dirige vers la victime désignée pour livrer une attaque par le rêve. Cette attaque obéit en tous points aux règles normales d'attaque par le rêve. Si la victime est vaincue, elle devient normalement possédée. Si elle est vainqueur, l'entité se dissout. Si la victime se défend avec la voie de Thanatos et vainc l'entité, celle-ci « change de propriétaire ». La victime peut, si elle le désire, la renvoyer à son expéditeur. Dans tous les cas, l'entité possède actuellement autant de points de rêve qu'il en restait à son précédent vainqueur.

La seule chose que puisse faire un haut-rêvant avec une entité de cauchemar qu'il contrôle est de la lancer sur une victime. Noter alors que dès qu'il désigne la victime en question, il perd le contrôle de l'entité. Hormis le fait que l'entité n'attaque que la personne désignée, le haut-

révant n'a plus aucun pouvoir sur elle. Il n'a pas non plus de pouvoir particulier sur la victime si celle-ci est finalement possédée par l'entité.

Les entités de cauchemar sont lentes, 6 mètres par round. On peut donc assez facilement fuir devant elles. Si la victime fuit devant une entité de cauchemar, celle-ci la poursuivra où qu'elle aille et mettant le temps qu'il faut. Les entités de cauchemar peuvent traverser les murs. Durant tout le temps de la poursuite, l'entité de cauchemar n'attaquera personne d'autre à moins que quelqu'un ne lui barre volontairement le passage dans sa zone d'engagement (3 mètres de rayon). Affronter volontairement une entité contrôlée est le seul moyen de lui faire attaquer une personne différente de celle désignée par le haut-révant.

Un haut-révant peut avoir plusieurs entités de cauchemar à sa disposition. Mais ce nombre est limité par son niveau en *voie de Thanatos*, minimum niveau +1. On peut contrôler des entités différentes. Dans ce cas, les auras colorées se superposent, mais il faut toujours réussir *Vie* à -8 pour distinguer chacune.

Enfin soulignons bien que pour contrôler une entité de cauchemar, un haut-révant de Thanatos doit d'abord la vaincre. S'il échoue dans son combat par le rêve, il se retrouve bêtement possédé comme n'importe qui. Mais en revanche, envoyer une entité contrôlée sur une victime est encore plus puissant qu'un sort, puisqu'il n'y a ni jet de rêve ni montée dans les Terres Médiannes.

Notes sur les entités de cauchemar

Soulignons quelques points de règles sur les entités de cauchemar, qui peuvent paraître encore obscurs.

Un personnage possédé par une entité de cauchemar ne peut plus regagner de points de *rêve* tant qu'il est possédé. Un haut-révant peut toujours faire usage de la magie, dans les limites de la possession, mais ne peut regagner les points de *rêve* qu'il dépense. S'il tombe à zéro point de rêve, il s'endort. Il ne pourra se réveiller que lorsque l'entité aura été annulée. Entre temps, il peut fort bien mourir de faim ou de soif. Cependant, ne pas confondre ses points de *rêve* à lui et ceux de l'entité qui, eux, ne bougent pas.

On ne peut être possédé que par une entité de cauchemar à la fois. Si on tue un personnage possédé, ou si celui-ci meurt quelle que soit la raison, l'entité de cauchemar retrouve son autonomie et peut à nouveau posséder quelqu'un d'autre.

Lors du combat par le rêve, les attaques/parades ne suivent pas le schéma d'un round classique. On peut continuer à attaquer tant qu'on réussit une attaque non parée. L'attaque ne change de camp que quand elle échoue ou est parée. Le changement d'attaquant détermine le changement de round. Un round peut ainsi se composer d'un nombre indéterminé d'attaques, toutes venant du même attaquant. Mais dès qu'une attaque échoue ou est parée, le round change. Par ailleurs, le nouveau round sera exclusivement constitué de l'attaque (ou des attaques) du nouvel attaquant, jusqu'à ce qu'il échoue ou que le défenseur pare. Et ainsi de suite. Ainsi, si toutes les attaques d'une entité de cauchemar réussissent sans être parées, le combat par le rêve ne dure qu'un round.



RITUELS D'INVOCATION DES ENTITES DE CAUCHEMAR

Les trois rituels suivants se présentent sous le même format. Comme tous les rituels, leurs chances de succès sont ajustées astrologiquement.

portée spéciale

durée spéciale

JR

effet

Par ce rituel, le haut-révant de Thanatos invoque une entité de cauchemar à se présenter devant lui. L'entité en question n'est pas créée magiquement par le rituel, elle est simplement appelée. Elle doit pour cela se trouver déjà quelque part. Dès que le rituel est accompli, l'entité la plus proche se met en route pour se présenter devant le magicien. Si, par rapport à un scénario spécifique, on sait où se trouve l'entité la plus proche, il suffit de calculer le temps qui lui faudra pour arriver, sachant qu'elle parcourt 6 mètres par round. Dans le cas contraire, on suppose qu'elle arrivera au bout de 1d7 heures. Sur son chemin vers le haut-révant, l'entité n'attaquera personne d'autre, même si on lui barre volontaire-

ment le chemin. Elle se contentera de passer. Se souvenir que les entités de cauchemar ne sont que des spectres sans substance. Enfin, dès qu'elle sera en sa présence, l'entité attaquera le magicien. Celui-ci doit y être préparé. S'il n'est pas trop bête, il se sera débrouillé pour posséder un assez bon nombre de points actuels de *rêve*. Ensuite, de deux choses l'une. Ou bien le haut-révant de Thanatos ne réussit pas à vaincre l'entité, et il se retrouve stupidement possédé ; ou bien il réussit à la vaincre, et s'il a utilisé pour cela la voie de Thanatos, il peut maintenant la contrôler. A moins que, pour des raisons de scénario, on ne sache spécifiquement le nombre de points de *rêve* de l'entité la plus proche, l'entité invoquée aura de 11 à 20 points de *rêve* (1d10 + 10).

Noter que puisque le rituel lui coûte déjà 7 points de *rêve*, le haut-révant doit être très prévoyant pour ne pas se retrouver démuné en *rêve* lors de l'arrivée de l'entité.

Part Le rituel ne coûte que 3 points de *rêve*.

Ech. T. Le haut-révant dépense 14 points de *rêve* en pure perte. Aucune entité ne répondra à son invocation.

INVOCATION D'UN DESEPOIR (Désolation) R-7 r7

INVOCATION D'UNE HAINE (Marais)
R-7 r7

INVOCATION D'UNE PEUR (Gouffre)
R-7 r7



PUTRESCENCE (Marais) R-8 r1 +

portée E1

durée permanente

JR aucun

effet Ce sort ne peut être dirigé que contre des objets. L'objet désigné par le haut-révant subit instantanément un vieillissement de plusieurs années. Ce vieillissement est supposé s'être accompli dans les pires conditions, et le résultat effectif est un délabrement, une *putrescence* de l'objet. Le vieillissement est de 10 ans par point de *rêve* dépensé. Dans tous les cas, c'est au Gardien des Rêves de juger de l'état final de l'objet

en fonction du matériau et du temps de vieillissement, et en se souvenant que les conditions sont censées avoir été très mauvaises : humidité, moisissure, chaud et froid, etc... Ainsi 10 ans seront suffisants pour changer un cadavre en squelette, pour venir à bout du tissu et du papier ; 20 ans réduiront à presque rien parchemin et cuir léger ; il faudra 30 ans pour délabrer le cuir épais et le bois léger tel que les manches et hampes d'armes ; avec 40 ans et plus, la rouille aura presque entièrement dévoré le métal ferreux et corrompu le bois épais, tout dépendant de leur épaisseur et solidité initiales. Noter par contre que le verre et la céramique sont pratiquement inputrescibles.

Lors du lancer du sort, le haut-révant ne peut désigner qu'un seul objet. Comme pour les *Yeux d'Hypnos*, un objet n'est constitué en principe que d'une seule chose, mais on pourra considérer comme un seul objet un ensemble de choses logiquement liées. Par exemple une porte, bien qu'elle soit constituée de plusieurs choses : des planches, des gonds, une serrure. Il n'y a pas de jet de résistance, et la *putrescence* est définitive.

Part. Le haut-révant ne dépense que la moitié, arrondie inférieurement, du nombre de points de *rêve* prévus.

Ech. T. Le haut-révant dépense le double de points de *rêve*, et c'est un autre objet (à choisir par le Gardien des Rêves) qui est victime du sort.

Notes La *putrescence* étant instantanée et définitive, l'objet visé ne dégage aucune aura en cas de détection d'enchantement, il n'est pas « magique ». L'objet peut par ailleurs être sujet à n'importe quel autre sort ou sortilège d'illusion. *Putrescence* peut normalement être mis en réserve.

FLETRISSEMENT (Fleuve) R-8 r1 +

portée E1

durée spéciale

JR r%

effet Ce sort s'applique à des êtres vivants, humains ou humanoïdes. Il a pour effet de *fletrir* leur apparence, de les enlaidir, de les rendre repoussants. En termes pratiques, l'*Apparence* de la victime baisse de 1 point par point de *rêve* dépensé. Quel que soit ce nombre de points de *rêve*, l'*Apparence* ne peut jamais descendre en dessous de 1. Si la victime réussit son jet de résistance, r%, elle n'est pas affectée. Par contre, le haut-révant doit immédiatement réussir à son tour un jet de résistance de r x 5% (autrement dit *points actuels de rêve* à zéro), ou subir lui-même l'effet de son sort.

La perte d'*Apparence* n'est pas définitive. Chaque jour, à la fin de son heure de naissance, la victime peut jouer un jet d'*Apparence* à zéro, en prenant non pas son *Apparence* actuelle, mais son *Apparence* initiale. Si le jet réussit, l'*Apparence* remonte de 1 point. Si la réussite est particulière ou critique, elle remonte de 2 points. Un échec total la fait par contre baisser à nouveau de 1 point.

Ce sort, qui n'a pas grande utilité pratique, est surtout un exemple de l'avisement de la voie de Thanatos.

Part. Le haut-révant ne dépense que la moitié, arrondie inférieurement, du nombre de points de *rêve* prévus.

Ech. T. Le haut-révant dépense le double de points de *rêve* et est automatiquement victime de son propre sort, sans aucun jet de résistance.

Notes Une *Détection d'Enchantement* sur une personne victime d'un *Flétrissement* donne une réponse affirmative. Par ailleurs, la victime peut conjointement subir l'effet d'un autre sort ou sortilège d'illusion. *Flétrissement* peut normalement être mis en réserve.

PEUR THANATAIRE (Lac) R-9 r1 +

portée E1

durée Hnm

JR r%

effet

Ce sort doit être lancé sur un objet. Ensuite, jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-révant, l'objet en question distillera une peur intense. Toute personne apercevant l'objet en question et manquant son jet de résistance, r%, sera contrainte de s'en détourner. Elle ne pourra pas supporter ni de le regarder ni de s'en approcher à moins de 3 mètres. Les rounds suivants, si pour des raisons spécifiques à son activité actuelle, elle veut regarder dans la direction de l'objet ou s'en approcher, elle doit réussir un jet de *Volonté*. La difficulté ajustant ce jet est égale au nombre de points de *rêve* dépensés. Pour toucher l'objet, le prendre, le frapper, il faut partiellement réussir un jet de *Volonté* -r. Ce jet est renouvelable chaque round. Le haut-révant lanceur du sort est automatiquement immunisé contre les effets de sa peur et n'en subit pas les effets.

Part. Le haut-révant ne dépense que la moitié, arrondie inférieurement, du nombre de points de *rêve* prévus.

Ech. T. Le haut-révant dépense le double de points de *rêve*, et l'objet visé ne fait peur à personne, sauf à lui, sans jet de résistance.

Notes Une *Détection d'Enchantement* sur l'objet de peur donne une réponse affirmative. Par ailleurs, l'objet peut subir l'effet d'un autre sort ou sortilège d'illusion. *Peur Thanataire* ne peut être mis en réserve que par rapport à un objet spécifique.

PIERRE DE TENEBRES (Gouffre) R-6 r1 +

portée E2

durée spéciale

JR r%

effet

Ce sort est un des rares exemples de *zone de Thanatos*. Ces zones diffèrent des zones d'Oniros en ce que leur durée et le rayon dépendent des points de *rêve* dépensés. Qui plus est, le centre de la zone doit toujours être un objet ou un composant spécifique.

Les zones de Thanatos ne font pas d'emblée leur rayon maximum. Elles grandissent progressivement puis régressent progressivement avant de disparaître. A la fin du premier round d'effet, elles font 2 mètres de rayon, à la fin du second round, elles font 4 mètres de rayon, à la fin du troisième, elles en font 6, et ainsi de suite par accroissements de 2 mètres. La durée de leur croissance est égale en rounds au nombre de points de *rêve* dépensés. Si par exemple 6 r sont dépensés, la zone croîtra pendant 6 rounds, pour faire 12 mètres de rayon à la fin du 6^e round. Dès que leur croissance est achevée, elles rapetissent pareillement, à raison de 2 mètres par round. Dans notre exemple, la zone ne fera plus que 10 mètres de rayon à la fin du 7^e round, puis 8 mètres à la fin du 8^e... 2 mètres à la fin du 11^e, puis elle s'annulera entièrement à la fin du 12^e. Dans sa *totalité*, la zone dure donc un nombre de rounds égal au double des points de *rêve* dépensés, et son rayon maximum est également, en mètres, du double de ce nombre.

Pierre de Ténèbres doit toujours être lancé sur une petite pierre noire, un morceau de charbon, ou n'importe quel petit objet pourvu qu'il soit intégralement noir. Dès le début du premier round d'effet, d'épaisses ténèbres jaillissent de l'objet, formant une sphère qui s'agrandit progressivement (selon le principe énoncé ci-dessus). Les ténèbres ainsi créées sont impénétrables. On ne voit rigoureusement rien. C'est comme si on avait les yeux fermés et recouverts d'un épais bandeau. On ne peut s'y déplacer qu'au juger. Il est impossible d'y combattre. Si des personnages veulent néanmoins y agir, le Gardien des Rêves peut résoudre les actions par de simples jets de *Chance*. Eventuellement, *Ouïe* ou *Odorat* peuvent être utilisés pour suppléer au manque de vue. Tout ceci est à juger en fonction des circonstances spécifiques. Noter que l'on ne voit rien, ni dans

la zone, ni vers l'extérieur de la zone, ni de l'extérieur vers l'intérieur de la zone. Aucune source de lumière ne fonctionne dans la zone. Le feu produit toujours de la chaleur, mais plus aucune lumière.

Cependant, si un jet de résistance, r%, est réussi, on peut parvenir à distinguer des ombres et des silhouettes. Cette vue réduite permet tout juste d'éviter les obstacles ou les

trous, à condition d'avancer à vitesse réduite (mouvement divisé par 2), et permet de combattre (attaque, parade, esquive, tir ou lancer) avec un simple malus de -5.

Le haut-révant lanceur du sort n'est pas immunisé et ne peut lui non plus rien voir dans les ténèbres.

Part. Le haut-révant ne dépense que la moitié, arrondie inférieurement, des points de *réve* prévus.

Ech. T. Le haut-révant dépense le double des points de *réve* prévus ; et la pierre noire visée se réduit simplement en cendres sans créer de ténèbres.

Notes Les zones de Thanatos obéissent également à la règle qui veut qu'aucune zone magique ne puisse se superposer, ceci étant valable aussi bien pour les zones de Thanatos entre elles qu'avec les zones d'Oniros. Ainsi, par exemple, une zone d'*Anti-Magie* d'Oniros peut empêcher le développement d'une zone de Thanatos. Toutefois, tant qu'une zone de Thanatos a la place de croître, elle peut le faire. Mais si sur son chemin, elle rencontre le bord d'une autre zone, elle cesse immédiatement de s'étendre et commence à régresser dès le round suivant, même s'il lui restait encore des points pour s'agrandir. Les sorts de zone de Thanatos ne peuvent être mis en réserve que par rapport à un composant spécifique, c'est-à-dire dans le cas de *Pierre de Ténèbres* tel objet noir en particulier et pas tel autre.

PUANTEUR (Désolation) R-7 r1 +

portée E2

durée spéciale

JR r%

effet Ce sort est un autre exemple de *zone de Thanatos*. La création, l'accroissement puis la régression de la zone fonctionnent de façon identique à *Pierre de Ténèbres*.

Puanteur doit toujours être lancé sur quelques gouttes d'ammoniac, quelques parcelles de soufre, ou autre substance à l'odeur particulièrement détestable. Dès le début du premier round d'effet, une zone d'horrible *puanteur* commence à se dégager tout autour du composant. Toutes les créatures prises dans la zone et manquant leur JR, r%, sont immédiatement saisies de nausées. Tant qu'elles restent dans la zone, elles perdent 1 point d'*Endurance* par round et sont considérées comme *sonnées*. Le magicien lanceur du sort n'est pas immunisé et subit également l'effet de la puanteur. Dès que les créatures ne sont plus dans la zone, elles



peuvent respirer et agir librement. L'odeur de la zone est perceptible de l'extérieur, quoique sans effet (autre que la dissuasion d'y pénétrer). Si le JR réussit, la créature peut tenter un jet d'*Odorat* à +5. Le jet est renouvelable tous les rounds. Si le jet d'*Odorat* réussit, la créature est affectée pour ce round comme si elle avait manqué son JR ; si le jet échoue, elle n'est pas affectée. Si la créature se met un masque sur le nez (mouchoir imbibé ou autre), le Gardien des Rêves peut accorder un malus à son jet d'*Odorat*, à décider selon les cas.

Part. Le haut-rêvant ne dépense que la moitié, arrondie inférieurement, des points de *rêve* prévus.

Ech. T. Le haut-rêvant dépense le double des points de *rêve* prévus ; et le composant se volatilise simplement, sans créer de puanteur.

THANATOEIL (Nécropole) R-5 r1 +

portée E1

durée HNc

JR r%

effet Le *Thanatoeil*, parfois simplement appelé *Mauvais Oeil* est un sortilège de malédiction qui ne se lance que sur des créatures vivantes, humains ou humanoïdes. Si la victime

manque son JR, r%, la prochaine action qu'elle tente, impliquant *Mêlée*, *Tir*, *Lancer*, *Dérobée*, *Force*, *Dextérité* ou *Agilité*, obtient automatiquement un échec total. La victime peut toujours tenter un jet de *Chance* pour recommencer son action selon la règle usuelle, mais le *Thanatoeil* affecte également ses jets de *Chance*. Pour chaque point de *rêve* dépensé par le haut-rêvant, la victime souffre d'un malus de -1 (+ ou - les ajustements astrologiques normaux) à tous ses jets de *Chance*. Et cela dure jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance. Si par contre le JR réussit, non seulement la victime n'est pas affectée (ni échec ni malus en *Chance*), mais le haut-rêvant de *Thanatos* doit immédiatement réussir à son tour un JR égal à $r \times 5\%$ (autrement dit *points actuels de rêve* à zéro) ou subir en retour l'effet du sortilège.

Part Le haut-rêvant ne dépense que la moitié, arrondie inférieurement, des points de *rêve* prévus.

Ech. T. Le haut-rêvant dépense le double de points de *rêve* et est automatiquement victime de son propre sort, sans aucun jet de résistance.

Notes Une *Détection d'Enchantement* sur une personne victime d'un *Thanatoeil* donne une réponse affirmative. La victime peut par ailleurs subir l'effet de n'importe quel autre sort ou sortilège d'illusion. *Thanatoeil* peut normalement être mis en réserve.

CONNAISSEZ-VOUS ➤
LES PRECEDENTS ➤
MIROIRS DES ➤
TERRES MEDIANES ? ➤

AU BONHEUR DES ZYGLUTES

N° 2 où les voyageurs visitent la cité de Glumeln et sont engagés pour retrouver mademoiselle Dorothea, la zyglute favorite du baron Plénophe. Mais que cache la cité de Glumeln avec son Trou de la Corne et son étrange quartier du Mal-Rêve ? Quel rôle joue Zaïella, la Grande Zyglutière ? Peut-on faire confiance à Alkofriblast et à sa corde magique ? Et une fois la zyglute retrouvée, les problèmes seront-ils pour autant terminés ?

REGLES OPTIONNELLES :

Botanique. La Bombarde, la Corne de Rêve, la Floume, la Miêpe, le Harrique, la Trésure.
Zoologie. Les Freuilles, la Libelle, le Flambe, la Pieuvre Géante.

Nouveaux sorts. Zone d'Invisibilité Élémentale, Secret des Ponts, Annulation de ses Propres Sorts, Elargissement de Zone, Permanence des Sorts de Zone, Invocation des Corbeaux de Dawell, Grande Ecaille de Narcos : Puits de rêve.

Précisions sur les règles. Moral, Chance, Expérience, Poison du sort Zone de Fumées Empoisonnées.

Terres Médiannes du Rêve. Précisions et table pour tirage aléatoire des cases de la carte.

Et un poster en couleur de Raswigorazaseltz.

LE CIDRE DE NARHUIT

N° 1 où les voyageurs sont hantés par le désir de retrouver la saveur d'un cidre exquis et se rendent à la Cité du Grand Pressoir. Mais que dissimulent les funéailles du Grand Neveu ? Quel sera le règne de Nitouche, son héritière ? Quel rôle joue Tcheeza, la Grande Nièce Grand-Mère ? De fausses légendes en fausse légende, les voyageurs découvriront-ils le secret de la Liqueur de Perennité ?

REGLES OPTIONNELLES : Discrétion, Se cacher, Pick-pocket.

Le numéro contient en outre les errata aux livres de règles et un poster en couleur de Narhuitlaltashistom.

LES LARMES D'ASHANI

N° 3 où les voyageurs découvrent les lois et coutumes de Miark, la cité des chats chanteurs. Les personnages deviendront-ils eux-mêmes Sacrés Chanteurs et remporteront-ils le concours de chant de pleine lune ? Découvriront-ils la légende d'Ashanishadshade et remonteront-ils le cours de l'Yeupe, la rivière de sel, à la recherche des fabuleuses larmes-gemmes ? Qu'y a-t-il à la source de la rivière ?

LE MONDE DE REVE DE DRAGON, un long article qui dévoile les particularités du rêve et du monde onirique, avec une **GRANDE CARTE DU MONDE** en pages centrales.

Nouveaux sorts. Invocation des Kanaillous, Invocation d'une Vierge d'Olis, Invocation des Coursiers de psark, Grand Iris d'Hypnos.

Règles optionnelles : Force & Taille, Course, nouvelles Queues de Dragon, nouveaux Souffles de Dragon.

Et un poster en couleur d'Ashanishadshade.



LE SACRÉ PINCEAU LA BARBE

où les voyageurs peuvent sauver la vie d'un voyageur poursuivi par les gardes de la cité de Balène et l'accompagner dans sa quête. Le voyageur a-t-il réellement volé le manche du Sacré Pinceau à Barbe ? Et dans ce cas, pourquoi a-t-il négligé le plat et le miroir ? Les voyageurs réussiront-ils à déjouer le piège de sa vengeance posthume ?

PERSONNAGES JOUEURS NON HUMAINS, comment créer et jouer des Gnomes, des Ogres ou des Cyans.

Règles optionnelles : Mêlée, Corps à Corps, Finesse ou Efficacité, Recul sous le Choc, Désarmement, Esquive Acrobatique, Nouvelle Table de Maladresses, Fatigue, Ethylisme.

Nouvelles compétences. Survie en Extérieur, Bricolage, Dessin, Cuisine. Liste aléatoire des compétences.

Rêve et Magie. Mise en réserve des rituels, Magie entre deux Rêves, Explosion de Rêve, Enchantement des fluides, nouvelles Têtes de Dragon, le Gris Rêve.

N° 4

L'EMPIRE DU ROI JOUEUR

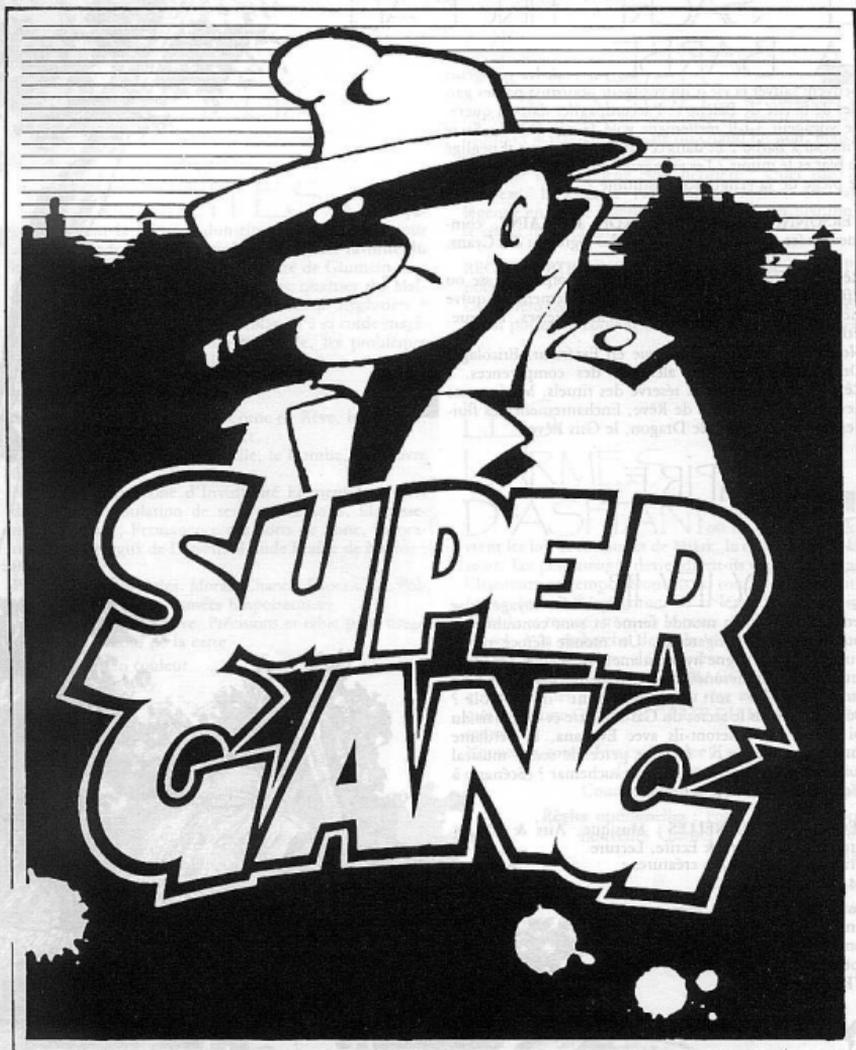
où les voyageurs se retrouvent dans un monde fermé et sont contraints de jouer aux jeux obligatoires. Un monde féroce où la cruauté s'accompagne hypocritement de gaieté. Les voyageurs s'y acclimateront-ils ou chercheront-ils à fuir bien que la fuite soit apparemment impossible ? Découvriront-ils le secret du Gai-Ministre et du palais du roi Joueur ? S'allieront-ils avec Evanana, la Perdante ennemie publique N° 1, pour percer le secret musical qui leur permettra d'anéantir le cauchemar ? (Scénario à déconseiller aux âmes sensibles.)

REGLES OPTIONNELLES : Musique, Airs & Chants Draconics, Jeu, Lire & Ecrire, Lecture Draconique, nouvelles créatures : les Fierabras.

Nouvelles Feuilles de Personnage tenant compte des nouvelles compétences et des règles optionnelles de Fatigue, d'Ethylisme, etc.

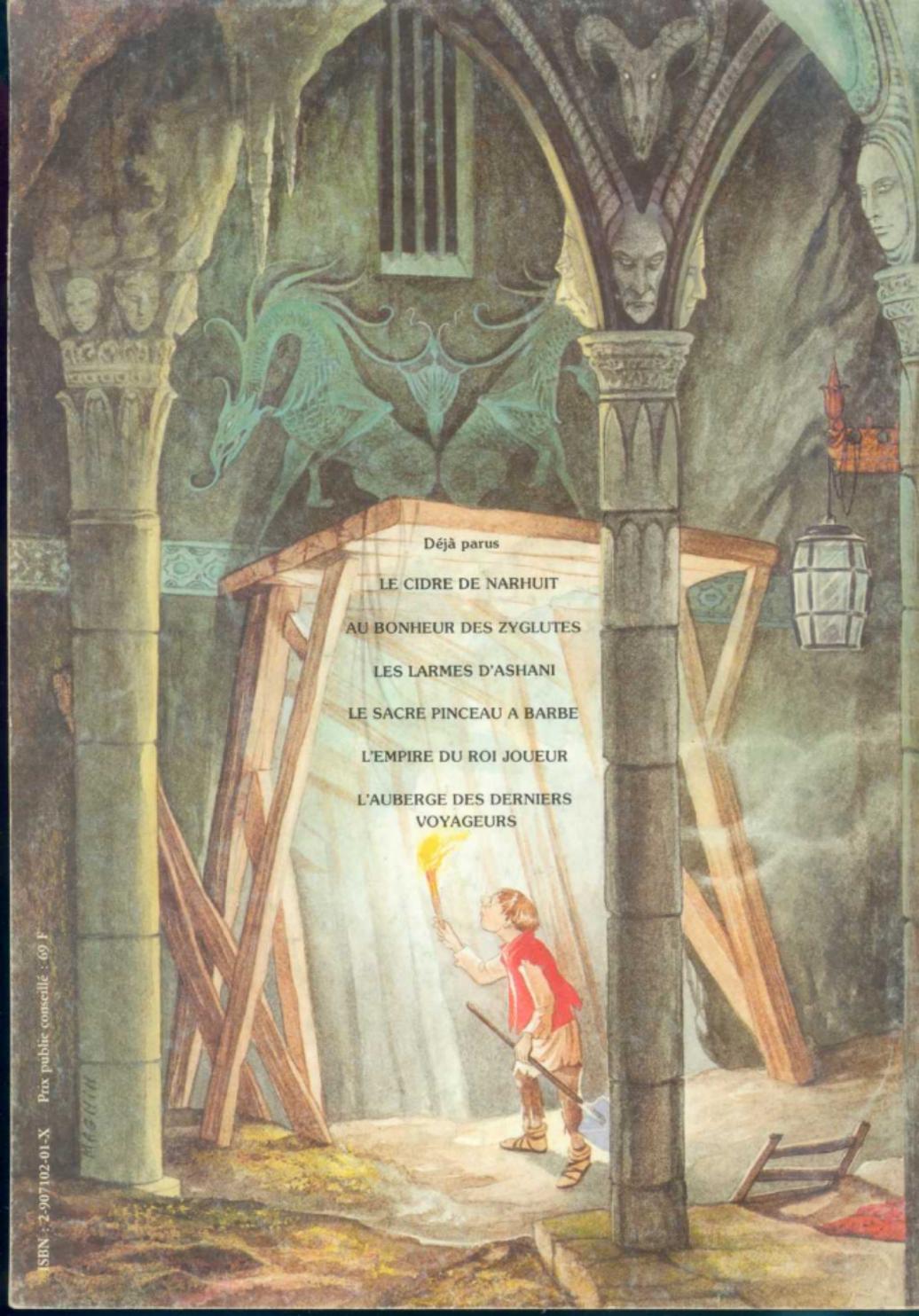
N° 5





Ludodélire

*un jour,
vous craquerez.*



Déjà parus

LE CIDRE DE NARHUIT

AU BONHEUR DES ZYGLUTES

LES LARMES D'ASHANI

LE SACRE PINCEAU A BARBE

L'EMPIRE DU ROI JOUEUR

L'AUBERGE DES DERNIERS
VOYAGEURS