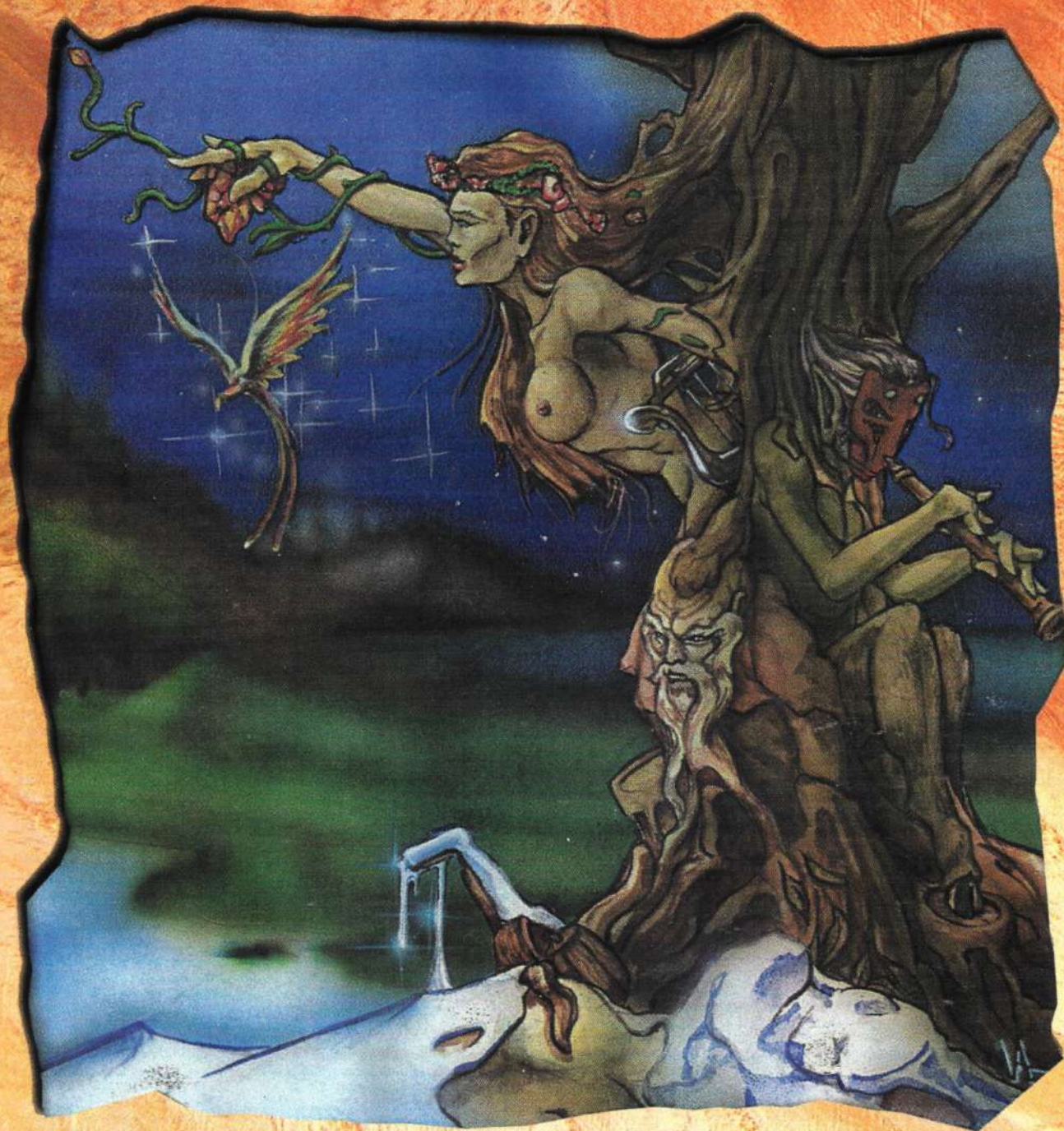


Seasons



*Seasons, une campagne Rêve de Dragon
proposée par le fanzine Apsara*

75 francs

SEASONS

CAMPAGNE REVE DE DRAGON

Avec l'autorisation de MULTISIM,
il a été tiré 200 exemplaires de cette campagne, numérotés de 001 à 200.

197 / 200

SOMMAIRE

PROLOGUE.....	6
INTRODUCTION	7
Les sources	8
Et le reste.....	8
LES HISTORIQUES	9
Les instruments des personnages joueurs	9
Les personnages joueurs	11

SEASONS

PRINTEMPS : L'ENFANT QUI VOULAIT VOLER	21
Première partie : Brouille, biquettes et bouquet.....	25
Seconde partie : Poilod et Buliande.....	33
ETE : THE CARNAVAL IS OVER.....	43
Première partie : Répétition générale.....	46
Seconde partie : Trois coups, applaudissements, lever du rideau.....	52
AUTOMNE : LORD OF THE AGES.....	67
Première partie : La croisée des rêves.....	69
Seconde partie : Pour qui sonne le Dong ?	92
HIVER : GARDEN OF THE ARCANE DELIGHT	103
Première partie : Within The Realm Of a Dying Sun	105
Seconde partie : De l'autre côté du miroir.....	111
EPILOGUE	123

PROLOGUE

"This is the turning of the year
The final scene before the curtain falls
The squirrel, warm within his bed of leaves
Cannot hear the wind that blows around the chimney pots
For like the pilgrim of the year gone by... he sleeps."

Magna Carta

I l'était une fois, dans un petit village, quatre enfants : trois garçonnets et une fillette. Au lieu de faire des rondes et de gambader dans la campagne verdoyante, comme les autres enfants de leur âge, les bambins passaient leur temps à se chamailler et à tout mettre sens dessus dessous. Le bourgmestre, également maréchal ferrand, décida de les punir, excédé par tant de tumulte. Habilement conseillé par un vieux et sage colporteur, il se mit en devoir de les enchaîner les uns aux autres, ce qui les obligerait à vivre ensemble et à se supporter. Il lui fallut tout un mois pour les retrouver et les réunir.

Le temps passa un peu et les enfants se calmèrent. Unis à la vie à la mort, une fois leur punition terminée, ils remplacèrent leur chaîne par des liens d'amitié éternels. En souvenir de cette période, ils gardèrent tous une petite chaîne en or scellée autour de leur poignet.

Mais les enfants restent des enfants et, au lieu de se chamailler, ils tournèrent vite leur malice vers les gens et les autres bambins du village. Après une courte période de calme, le chaos revint, quatre fois plus fort !

Le bourgmestre, à court d'idées, rassembla le village dans sa forge en un grand conseil : il fallait décider du sort des enfants. Les unir avait été une terrible erreur, il fallait donc les séparer. Il était temps de les envoyer étudier dans des endroits différents du pays... mais où (personne n'avait été plus loin que la châtelainie voisine) ?

Une voix s'éleva du fond de la forge. Près des braises encore rougeoyantes, un vieux colporteur aveugle se leva. Homme

mystérieux, que sa cécité ne gênait quasiment pas, il était connu pour sa sagesse et pour son amour des enfants. Chaque année il leur apportait moult babioles et autres jouets en bois.

"Moi, je voyage de par le monde. De petites vallées comme la vôtre en grandes villes, j'ai des amis partout. Je les prendrai avec moi et les confierai à ces gens. Ils gagneront en sagesse et, comme vous le désirez, grandiront séparés. Confiez-les moi."

Tous approuvèrent cette solution et le lendemain le vieil homme emporta les enfants dans la campagne hivernale. Heureux de quitter ce village où ils étaient trop à l'étroit, ils dirent adieu à leurs parents, promettant de revenir les saluer un jour, et s'en allèrent sans un regard derrière eux.

Au bout d'un long jour de marche, alors qu'ils se blottissaient autour du feu de camp, au plus profond d'une sombre forêt, le colporteur leur parla en ces termes :

"Vous êtes jeunes et unis. Vous devez pourtant grandir séparément. Bientôt des gens viendront ici pour vous emmener loin les uns des autres. Ne pleurez pas, car je vous donne rendez-vous, ici-même, dans dix ans au premier jour du printemps. Quand nous nous retrouverons, vous aurez un métier, de l'expérience et vous vivrez des aventures, à nouveau ensemble."

Puis, sans plus rien ajouter, il sortit de son sac élimé quatre instruments de musique : un pipeau en vieux bois de rose, une minuscule harpe aux cordes de lumière, un tambourin en peau tannée et enfin une petite vielle en bois d'acajou.

Les enfants prirent les instruments et le lendemain se séparèrent...

Ils grandirent en sagesse, en beauté et en finesse ; les instruments aussi...

INTRODUCTION

*B*onjour, Voyageur et Voyageuse,

*L*e modeste livret que vous lisez actuellement est une campagne en quatre (longs) scénarios. Elle est prévue pour quatre joueurs ou joueuses. A sa fin, vous trouverez six fiches de personnages à recopier, trois féminins et autant de masculins. Il faut, en effet, au moins un personnage masculin dans le groupe. Ce n'est pas obligatoire mais cela est mieux.

*L*isez bien les historiques et attribuez à votre convenance les quatre instruments de musique du colporteur. Ces derniers sont primordiaux, ils seront en fait les Archétypes des personnages (nous y reviendrons plus tard).

*C*omme vous le savez cette histoire a été conçue pour Rêve de Dragon.

*I*l est important de bien lire toute la campagne avant de la faire jouer. Elle forme un tout cohérent et les aventures ne sont pas toutes indépendantes les unes des autres : elles s'intègrent dans une évolution logique.

*M*ais assez parlé de la forme, parlons du fond.

SEASONS est une longue campagne qui se veut féérique, un brin humoristique mais surtout onirique. Nous disons bien : "qui se veut". Elle a été écrite dans cette optique. A vous de la rendre sur la table encore plus colorée et pleine de chimères (enfin pas trop ; vous verrez pourquoi plus tard).

*L*es rêves peuvent être des cauchemars et si les deux premières aventures peuvent bien se terminer, ce n'est pas le cas des deux dernières. Ne vous en offusquez pas, nous essaierons par la suite de vous expliquer pourquoi.

SEASONS reste une trame à enrichir, à modifier et à personnaliser. Nous ne pouvons que vous souhaiter bon courage.

Flora, Elysium, Jamaël et Spad.

LES SOURCES

Evidemment, les contes de fées sont en grande partie à la base de *SEASONS*. Tous les livres un peu "ailleurs" vous donneront le ton.

Mais les sources sont plus vastes.

SEASONS est avant tout un album de *Magna Carta*, un groupe anglais des années soixante (Vertigo Records). Nous ne saurions trop vous conseiller de l'écouter pour vous faire une idée de l'ambiance de cette campagne.

Dead Can Dance a beaucoup contribué à l'atmosphère (tout particulièrement *Aïon* et *Into the Labyrinth*)

Le fabuleux album des Chieftains : *Celtic Harp*, nous a servi de fond sonore durant les tests.

Enfin plus récemment *Celts*, un album de *Enya*, nous a aidés à mettre les dernières touches à l'ensemble.

En B.D. cherchez du côté de :

Les yeux d'étain de la ville glauque le second tome des *Compagnons du Crépuscule* de Bourgeon aux éditions Casterman, collection "A Suivre", Paris 1986. Cette lecture vous aidera pour la partie intitulée *Pour qui sonne le Dong* ?

Du côté ludique relisez :

Rêve de Dragon. de chez *Multisim*, parce que c'est tout de même pour ce jeu qu'a été écrite cette campagne.

Notez que l'on peut aussi la jouer avec la première version. Il suffit d'adapter les règles (et les chimères).

Par contre, elle nous semble difficilement jouable avec *Oniros* car ce n'est pas vraiment une campagne pour débutants. De plus, certaines libertés prises avec les fondement même du Haut-rêve, risquent de tromper le néophyte.

Mais si l'aventure vous tente... Foncez !

Pour les films, revoyez les classiques : *Fantasia*, *Rêves*, *Excalibur* et *Legend* pour l'ambiance, mais aussi *Dracula* de Coppola pour la richesse des images (le jardin anglais).

ET LE RESTE

Pas content ? Heureux à pleurer ? Pleins d'idées ? N'hésitez pas à nous dire ce que vous pensez.

Ecrivez à :

APSARA - Encre Noire
1 allée de la Comédie
44800 SAINT HERBLAIN

Sachez que votre avis nous intéresse et qu'en fonction de vos réactions, nous sortirons d'autres campagnes pour les jeux les plus demandés (enfin... pour ceux qui nous plaisent, avouons-le).

Remerciements à :

Nathalie ma muse, Sandrine (pour *Thalie*), Ingrid pour ses suggestions, tous ceux qui ont testé *Seasons* (la Compagnie du Flux, le quatuor du Flux et les compagnons du Flux, merci pour leur originalité dans le choix de leur nom), la fabuleuse équipe du fanzine *APSARA* (Thierry Fausten et Hervé Hauck pour les corrections, Sandrine et Samuel pour la coordination et le maquetage), Roland Barthélémy qui, le premier (au détour d'une convention picarde), a donné un visage aux quatre musiciens et, enfin, Florence Magnin pour ses dessins qui m'ont en grande partie inspirés.

Et évidemment à Denis Gerfaud, en espérant que *SEASONS* lui plaira.

Rédaction : *Benoît ATTINOST*

Illustrations :

Couverture *Valentin BESSON*
Printemps *Marie-Laure BOUILLON*
Eté *Aurore DEMILLY*
Automne *Olivier HERNANDEZ*
Hiver *David CEZ*
Cartes *Laurent GAUMER*

LES HISTORIQUES

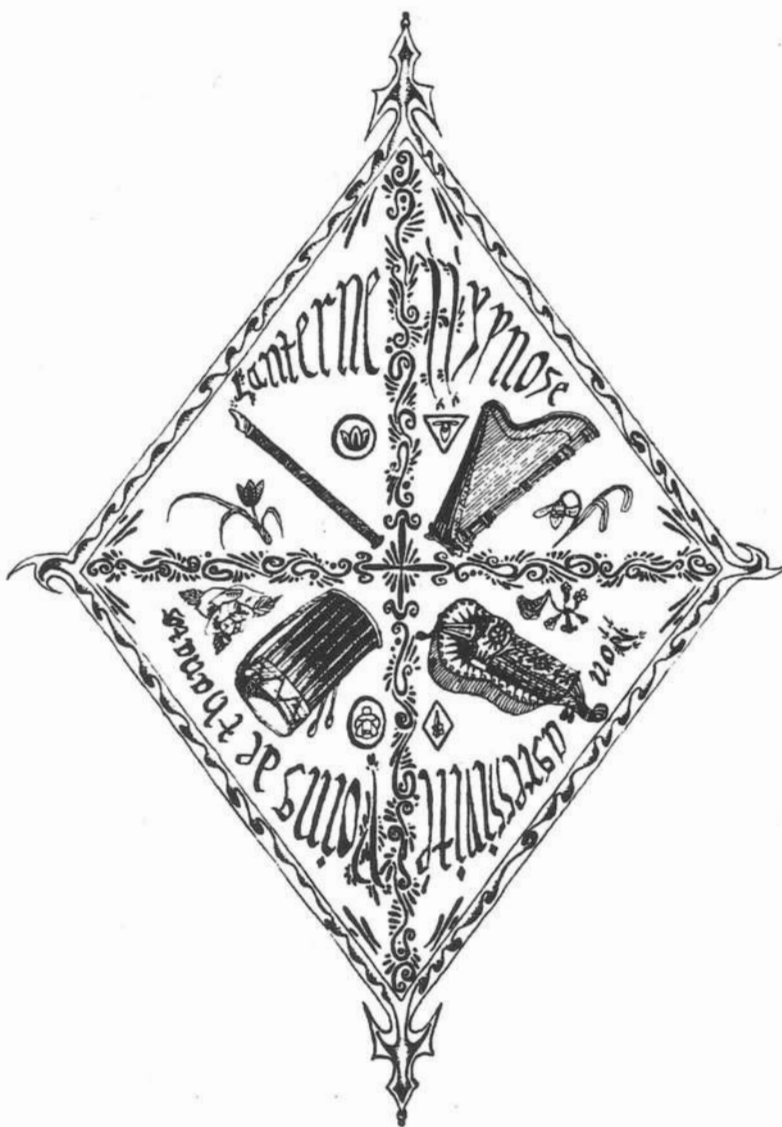
LES INSTRUMENTS DES PERSONNAGES JOUEURS

Si vous êtes libres de modifier les historiques (backgrounds dans la langue de Shakespeare) des personnages en fonction de vos besoins, il sera plus difficile d'en faire de même pour les instruments.

En effet, plus que de simples objets magiques, ils sont en fait l'âme même des musiciens. Plus encore (et c'est pour cette raison qu'il est préférable d'utiliser les caractéristiques des P.J. prêtirés qui se trouvent en annexe), les instruments sont les Archétypes des personnages !

Non que les porteurs de la flûte ou du tambourin ne soient que des marionnettes, non. Ils sont l'incarnation même des instruments. C'est pour cette raison que les caractères dans les historiques des joueurs ne seront pas même esquissés. Ce fait, les joueurs ne devront jamais le savoir (ils pourront s'en douter et même l'apprendre au fil de la campagne).

En fait, toute l'histoire repose sur l'emprisonnement des Archétypes originaux des personnages et sur leur remplacement par ceux des instruments. A la fin de la campagne, les instruments seront cassés, les personnages mourront mais récupéreront



leurs anciens Archétypes enfin libérés. Ces derniers (à votre convenance) pourront être modifiés et augmentés par ceux des instruments mais cela voudra dire que le caractère du voyageur sera toujours un peu lié à son instrument, même après SEASONS : c'est un choix.

Mais nous n'en sommes pas encore là.

Voilà comment commencer :

- 1- Racontez en premier lieu le prologue.
- 2- Puis distribuez les historiques de chacun en fonction de leur préférence. Si aucun ne leur plaît, improvisez une courte histoire sur le même modèle. Notez bien que les historiques ne sont que des exemples qui peuvent vous faire gagner du temps malgré leur côté très cliché (guerrier, guérisseur, haut-rêvant, etc.)
- 3- Puis, après avoir fait recopier par vos joueurs les caractères principaux de leur personnage sur des feuilles vierges de Rêve de Dragon, distribuez les instruments au hasard.
- 4- Si vous jouez plusieurs fois cette campagne, arrangez-vous pour qu'un personnage donné ne possède pas le même instrument d'une campagne sur l'autre ; cela vous apportera un peu de nouveauté à vous aussi.

Note : En ce qui concerne le haut-rêve, le Souvenir obsessionnel de l'Archétype ou autre réminiscence auront comme résultat le fait que le personnage se souvient d'un arbre immense qu'il n'a jamais vu. En fait l'instrument y était mais pas le corps du porteur. Quand aux règles à proprement parler, elles s'appliquent normalement.

Voici les instruments avec les archétypes qui leur correspondent. Vous les donnerez à vos joueurs, évidemment sans y joindre les caractères archétypaux.

LE TAMBOURIN

Les enfants grandirent et les instruments aussi...

Le petit tambourin devint tambour. Car il en était ainsi de l'instrument du vieux colporteur. Qui aurait pu dire que ce simple objet forgerait un caractère comme celui de son porteur ? Fougueux, puissant, fort et emporté. Mais aussi sec et cassant au bon moment.

De plus, l'instrument était magique : le simple fait d'en jouer déclenchait une fois par semaine le sort de POING DE THANATOS.

Il suffit de réussir un Jet sous DEX/Musique-3. Il n'y a pas de montée en Terres Médiannes du Rêve, mais sur un Echec Total le voyageur subit l'effet d'une Queue de Dragon.

Archétype : Masse 2 mains 11, Musique 10, Thanatos 9, Hache 2 mains 9, Bouclier

8. Corps à corps 8, Course 8, Armes d'hast 7, Epée 2 mains 7, Fléau 7, Métallurgie 7, Chant 7, Cuisine 6, Vigilance 6, Natation 6, Jeu 6, Javelot 6, Esquive 5, Hache 1 main 5, Lance 5, Masse 1 main 5, Arc 5, Maroquinerie 5, Escalade 4, Equitation 4, Saut 4, Charpenterie 4, Comédie 4, Maçonnerie 4, Légendes 4, toutes les Survies à 3 et le reste à 2.

LA HARPE

Les enfants grandirent et les instruments aussi...

La petite harpe aux cordes de lumières se modifia peu à peu et gagna en beauté. Car il en était ainsi de l'instrument du vieux colporteur. Qui aurait pu dire que ce simple objet forgerait un caractère comme celui de son porteur ? Rêveur, poète, inconséquent et ailleurs. Mais aussi créatif et baroque au bon moment.

De plus, l'instrument était magique : le simple fait d'en jouer déclenchait une fois par semaine le sort de HARPE D'HYPNOSE.

Il suffit de réussir un Jet sous DEX/Musique-3. Il n'y a pas de montée en Terres Médiannes du Rêve, mais sur un Echec Total le voyageur subit l'effet d'une Queue de Dragon.

Note : Le pouvoir de la harpe est très particulier. Il pourra peut-être vous mettre en difficulté à un instant ou à l'autre. A vous de prévoir des parades en vous demandant pendant la lecture : « Et là, que dois-je leur dire ? »

Par expérience nous savons que le porteur de la harpe utilisera ce pouvoir pour savoir ce qu'entend le vieux colporteur ou bien entre le scénario de l'automne et celui de l'hiver. Vous êtes prévenus.

Archétype : Légendes 11, Musique 10, Hypnos 9, Ecriture 9, Chant 8, Dessin 8, Séduction 8, Dague 7, Epée 1 main 7, Jonglerie 7, Jeu 7, Pickpocket 6, Comédie 6, Travestissement 6, Hache 2 mains 6, Zoologie 6, Alchimie 5, Botanique 5, Médecine 5, Saut 5, Escalade 5, Lance 5, Armes d'hast 4, Bouclier 4, Corps à corps 4, Fouet 4, Orfèvrerie 4, Masse 1 main 4, Natation 4, toutes les Survies à 3, le reste à 2 et les compétence de combat à 0.

LA FLUTE

Les enfants grandirent et les instruments aussi...

Le pipeau en bois de rose se modifia peu à peu et gagna en beauté. Car il en était ainsi de l'instrument du vieux colporteur. Qui aurait pu dire que ce simple objet forgerait un caractère comme celui de son porteur ? Rieur, farceur, léger et surtout d'un optimisme à toute épreuve.

De plus, l'instrument était magique : le simple fait d'en jouer déclenchait une fois par semaine le sort de LANTERNE.

Il suffit de réussir un Jet sous DEX/Musique-3. Il n'y a pas de montée en Terres Médiannes du Rêve, mais sur un Echec Total le voyageur subit l'effet d'une Queue de Dragon.

Archétype : Jeu 11, Musique 10, Oniros 9, Danse 9, Jonglerie 8, Chant 8, Esquive 8, Dague 7, Arc 7, Serrurerie 7, Comédie 7, Fouet 6, Légendes 6, Navigation 6, Astrologie 6, Hache 1 main 6, Course 5, Alchimie 5, Zoologie 5, Séduction 5, Corps-à-corps 5, Chirurgie 5, toutes les Survies à 4 et le reste des compétences à 2.

LA VIELLE

Les enfants grandirent et les instruments aussi...

La petite vielle en bois d'acajou se modifia peu à peu et gagna en beauté. Car il en était ainsi de l'instrument du vieux colporteur. Qui aurait pu dire que ce simple objet forgerait un caractère comme celui de son porteur ? Sage, posé, calme et réfléchi. Mais aussi grinçant et actif au bon moment.

De plus, l'instrument était magique : le simple fait d'en jouer déclenchait une fois par semaine le sort de NON AGRESSIVITE.

Il suffit de réussir un Jet sous

DEX/Musique-3. Il n'y a pas de montée en Terres Médiannes du Rêve, mais sur un Echec Total le voyageur subit l'effet d'une Queue de Dragon.

Archétype : Vigilance 11, Musique 10, Narcos 9, toutes survies à 8, Bricolage 5, Escalade 5, Bouclier 5, Esquive 5, Navigation 5, Saut 5, Epée 2 mains 4, Natation 4, Corps à corps 4, Discretion 4, Fouet 4, Maroquinerie 4, Travestissement 4, Armes d'hast 3, Dague 3, Dague (lancer) 3, Zoologie 3, Botanique 3, Astrologie 3, toutes les compétences de combat restantes à 2 et le reste à 1.

DE LA DETERIORATION DES INSTRUMENTS

Ce sont des instruments de nature draconique. Physiquement ils ne risquent pas grand chose. Ils sont sensibles à d'autres formes de dommages.

De base ils ont tous des points que nous appellerons des points archétypaux. En théorie il y en a au moins 201 mais nous arrondirons à 200.

Durant les aventures, ils pourront en perdre. Cette perte surviendra si les joueurs ne sont pas bons. Attention, cela ne veut pas dire qu'un échec à un scénario entraîne une perte : nous parlons ici de role-play, d'ambiance, etc.

Donc les critères sont éminemment subjectifs et ne concernent que le Meneur de Jeu. Attention à l'abus de pouvoir...

Plus concrètement, l'instrument se détériorera en fonction du nombre de points perdus et ne pourra pas en regagner. A zéro, l'instrument se cassera et le joueur sera mis hors-jeu...

LES PERSONNAGES JOUEURS

Deux points sont à retenir. Le premier est qu'aucun des personnages n'a passé de déchirure malgré les nombreux voyages de certains.

Le second est que cette période d'apprentissage se situe dans le Gris rêve.

Pas de souvenirs très marquants donc ; sinon, ici ou là, un nom, une ville... Pas plus...

LANAËL POUDRÉFORGE

Le chemin fut long et difficile. La douleur de la séparation n'en fut que plus forte. Lanaël, fille du forgeron, était la plus douce et sûrement la plus fragile des quatre. Granald, s'en rendit vite compte. Un géant rouquin tout droit arrivé des contrées du Nord, qui marchait à grands pas sans se soucier de savoir si la fillette le suivait. Son ami le vieux colporteur lui avait promis un élève, mais pas **une** élève ! Certes il souhaitait apprendre à un jeune la vie sylvestre mais, il en était sûr, cette petite ne survivrait pas aux rigueurs de l'hiver.

Lanaël survécut. Autant Granald lui montra comment dompter la nature, autant

elle apprit comment s'y adapter. Il bâtit des cabanes à la force de sa hache, elle se faisait un nid sur la branche d'un arbre accueillant. Elle écouta les animaux et communiqua très vite avec eux à l'aide de son instrument de musique.

Granald vieillit, et devint doux, Lanaël grandit et devint belle. Svelte et fine, ses cheveux blonds nattés descendaient jusqu'à ses pieds. La forêt était son domaine. Le géant, en la voyant partir vers ses amis, se rendit compte qu'elle lui avait autant enseigné que lui. Il retourna dans sa petite chaumière au fond des bois et, fixant le feu, laissa perler une larme sur sa barbe rousse.

Née à l'heure de la Couronne

Age 19, taille 1m65, 61 kg, Cheveux blonds, yeux bleus, beauté 13

TAILLE	09	VOLONTE	12	Vie	11
APPARENCE	10	INTELLECT	09	Endurance	21
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	S.Const	04
FORCE	12	REVE	10	+dom	+0
AGILITE	12	CHANCE	11	Protection	+1
DEXTERITE	13	Mêlée	12		
VUE	12	Tir	12		
OUIE	14	Lancer	12		
ODORAT-GOUT	14	Dérobée	12		

	NIV	+dom	Force
Corps à corps	00		
Esquive	00		
Dague	00		
Pieu	00		
Arc	+2		
Dague (jet)	+2		

Equipement : besace, bourse, outre (2 litres), bottes de cuir souple, gants, culottes de cuir souple, pourpoint de cuir souple, corde 10m, 2m de tissu de laine, hameçons (3)+ corde (2m), peigne en corne, herbes de soins : fausse suppure (3), méritoine (2), ortigal noir (1), herbes diverses : satum (2) et mercurion (1). 4 Bronzes et 12 Etains.

C. Générales (-4)

Bricolage	+3
Chant	+1
Course	+1
Cuisine	+0
Danse	-1
Dessin	-4
Discretion	+0
Escalade	+0
Saut	+1
Séduction	-2
Vigilance	+0

C. Particulières (-8)

Charpenterie	-3
Comédie	-8
Commerce	-8
Equitation	+0
Maçonnerie	-8
Musique	+2
Pickpocket	-8
Srv Cité	-8
Srv Extérieur	+0
Désert	-8
Forêt	+3
Glaces	+1
Marais	+1
Montagne	+1
Sous-sol	-8
Travestissement	-8

C. Spécialisées (-11)

Acrobatie	-5
Chirurgie	-5
Jeu	-11
Jonglerie	-11
Maroquinerie	+0
Métallurgie	-11
Natation	+0
Navigation	-11
Orfèvrerie	-11
Serrurerie	-11

Connaissances (-11)

Alchimie	-11
Astrologie	-11
Botanique	+3
Ecriture	-11
Légendes	-5
Médecine	+0
Zoologie	+3
Draconic (-11)	
Oniros	-11
Hypnos	-11
Narcos	-11
Thanatos	-11

SIFAËL RUZWEN

Une jolie jeune femme vint chercher Sifaël, la fille du meunier. Pendant tout le voyage jusqu'à la ville d'Eliandor elle atténua la douleur de la séparation, mais, à peine arrivées, elle fut très claire sur ce que Sifaël apprendrait : le vol.

Fluriose, car tel était son nom, vivait de la rapine et elle entendait bien enseigner son art à la fillette.

Les premiers jours furent terribles, coups, claques et bastonnades diverses marquèrent les échecs de l'apprentie coupe-bourse.

Fluriose, chaque soir, soignait ses

blessures et lui disait ce qui n'avait pas été.

Sifaël, pour se consoler, jouait de son instrument en pensant à ses amis et à son village. Les années passèrent et les villes changèrent. Fluriose lui enseigna tout son art du cambriolage mais aussi celui du charme. La maîtresse vieillit et devint aigre car son élève grandit et devint belle. Un soir, la voleuse fit ses adieux à Sifaël et disparut dans une dernière cabriole...

Il était temps de partir à un rendez-vous tant attendu. La jeune fille à la chevelure de feu ne chercha jamais à savoir ce qui advint de Fluriose, jamais...

Née à l'heure de la Couronne, âge 19, taille 1m65, 61 kg, Cheveux roux, yeux verts, beauté 15.

TAILLE	12	VOLONTE	13	Vie	12
APPARENCE	15	INTELLECT	12	Endurance	24
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	S.Const	04
FORCE	12	REVE	08	+dom	+1
AGILITE	15	CHANCE	09	Protection	00
DEXTERITE	15	Mêlée	13		
VUE	14	Tir	14		
OUIE	14	Lancer	13		
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	12		

	NIV	+dom	Force
Corps à corps	+1		
Esquive	+1		
Dague	+1		
Dague (jet)	+2		

Équipement : bottes de cuir souple, gants, ceinturon, chapeau, sac à dos, bourses (4), outre (2 litres), lacet (1m), sac en jute, ficelle et corde (10m), pourpoint, cotte et culottes de draps matelassé, couverture de laine, lanterne à bougie, briquet à silex, pipe en bois, lames et rapes, poison, crochets de serrurier, miroir de cuivre, brosse à cheveux, savon, petit pot de fard, 3 parchemins, 20cl d'encre et plume de fer (ds le chapeau). 10 Argent.

C.Générales (-4)		C.Particulières (-8)		C. Spécialisées (-11)		Connaissances (-11)	
Bricolage	+0	Charpenterie	-6	Acrobatie	+2	Alchimie	-11
Chant	+0	Comédie	+2	Chirurgie	-11	Astrologie	-11
Course	+2	Commerce	+0	Jeu	+1	Botanique	-11
Cuisine	-4	Equitation	-8	Jonglerie	+1	Ecriture	+0
Danse	+1	Maçonnerie	-6	Maroquinerie	-11	Légendes	-11
Dessin	-2	Musique	+3	Métallurgie	-11	Médecine	-1
Discrétion	+3	Pickpocket	+3	Natation	-11	Zoologie	-11
Escalade	+2	Srv Cité	+2	Navigation	-11		
Saut	+2	Srv Extérieur	+0	Orfèvrerie	+2	Draconic (-11)	
Séduction	+3	Désert	-8	Serrurerie	+3	Oniros	-11
Vigilance	+2	Forêt	-8			Hypnos	-11
		Glaces	-8			Narcos	-11
		Marais	-8			Thanatos	-11
		Montagne	-8				
		Sous-sol	+0				
		Travestissement	+2				

GWEN ACREFEU

"Gwen ! Arrête de rêver... euh... non ! Rêve, mais pas comme cela !" la voix du vieillard avait tonné une fois de plus dans la grande bibliothèque.

La séparation avait été rude pour la fillette, mais Maître Falstone s'en moquait. Lui, ce qu'il voulait, c'était un peu d'aide dans ses recherches sur le Rêve. Quand son ami le colporteur lui avait désigné Gwen, blottie près du feu, ses grands yeux bleus perdus dans le vide, il avait d'abord refusé. Mais quand le colporteur lui avait rappelé sa dette d'honneur, il n'avait pu faire autrement que de prendre l'enfant sous sa protection.

Une corvée qui devint vite une fascinante attraction. En effet la petite s'était avérée être une haut-révante d'une grande force. A

peine montait-elle dans les Terres Médiannes qu'il lui semblait que toute l'attention des Dragons se tournait vers elle.

Même si les voyages oniriques de Gwen furent considérablement atténués par son esprit vagabond, Maître Falstone en fit une formidable haut-révante. Quand les parcours étaient trop longs ou la fatigue trop forte, son élève puisait son courage en jouant un peu de son instrument et en pensant à ses amis.

L'homme devint trop vieux et Gwen plus puissante que lui.

Un soir, il lui donna un bâton de voyage, lui signifiant qu'elle était libre à présent. Après avoir longuement remercié son professeur, elle partit, laissant flotter au vent d'hiver sa tignasse noire comme le jais. Elle courut vers un rendez-vous tant attendu...

Née à l'heure du château dormant

Age 19, taille 1m60, 50 kg, Cheveux noirs, yeux bleus, beauté 12

TAILLE	10	VOLONTE	14	Vie	09
APPARENCE	09	INTELLECT	15	Endurance	18
CONSTITUTION	08	EMPATHIE	12	S.Const	02
FORCE	09	REVE	15	+dom	+0
AGILITE	11	CHANCE	13	Protection	+1
DEXTERITE	12	Mêlée	10		
VUE	10	Tir	11		
OUIE	12	Lancer	10		
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	11		

NIV +dom Force
Dague 00

Equipement : sandales, aumonière, bourses (4), tube à parchemin (2), bas de laine, chemise de laine, robe de lin, bonnet de laine, manteau de velours, lanterne à huile, briquet de silex, pipe en bois, 3 fioles de verre (20cl), mortier et pilon en marbre, marmite de fer (3l), cuillère de fer, un gros clou, peigne en corne, 6 parchemins, 20cl d'encre, écritoire, plume de fer, porte plume en bois, sablier, cristal alchimique, sels alchimiques, Candique (7), Boralm et « herbe » à pipe. 1 argent et 10 bronze.

C.Générales (-4)

Bricolage	-4
Chant	+0
Course	-4
Cuisine	+0
Danse	-4
Dessin	+2
Discretion	+0
Escalade	-4
Saut	-4
Séduction	-2
Vigilance	-4

C.Particulières (-8)

Charpenterie	-8
Comédie	-8
Commerce	+0
Equitation	-8
Maçonnerie	-8
Musique	+3
Pickpocket	-8
Srv Cité	+2
Srv Extérieur	+0
Désert	-8
Forêt	-8
Glaces	-8
Marais	-8
Montagne	-8
Sous-sol	+0
Travestissement	-8

C. Spécialisées (-11)

Acrobatie	-11
Chirurgie	+0
Jeu	-11
Jonglerie	-11
Maroquinerie	-11
Métallurgie	-11
Natation	-11
Navigation	+0
Orfèvrerie	-11
Serrurerie	-11

Connaissances (-11)

Alchimie	+3
Astrologie	+2
Botanique	+3
Ecriture	+3
Légendes	+3
Médecine	+1
Zoologie	+1
Draconic (-11)	
Oniros	+3
Hypnos	+3
Narcos	-11
Thanatos	-11

Voie	Titre	T.M.R	R	r	Bonus de case
O	Bulle anti-magie	Plaines	-2	1+	
O	Bouclier	Gouffre	-7	6	
O	Brouillard	Forêt	-3	1+	
O	Clameur	Cité	-2	1+	
O	Transmutation Bois en feu	Désert	-6	4	
O	Détection d'aura	Sanctuaire	-3	1	
O	Lecture d'aura	Sanctuaire	-3	3	
H	Kanaillou	E1	-5	4	



BRAN FILEVENT

Le voyage fut terrible. Le grand guerrier, qui d'abord avait pris en croupe le garçonnet, l'avait très vite fait choir de selle en prétextant qu'un peu de marche lui ferait du bien.

Puis il lui avait donné des objets à porter. Une cruche vide, puis une pleine, une masse, un casque, quelques fagots et du sel. Bref, à la fin du voyage, l'enfant, exténué, n'eut pas même un regard sur le château aux murs d'or où son propriétaire l'emmenait.

A peine arrivé, son entraînement d'écuyer commença. Pour chaque coup reçu, il eut droit à une corvée supplémentaire. Pour chaque coup donné à son maître, il eut droit à deux corvées : on ne frappe pas son professeur ! Bien vite Bran excella dans le maniement des armes, le récurage des cuivres et le rinçage du linge. Il apprit aussi à se servir de son instrument de musique et, dans les moments les plus durs, il en joua pour se rappeler ses amis.

Son maître vieillit et Bran ne compta plus les corvées en retard qu'il lui devait. Un matin, des groupes de Groins s'installèrent au pied du château d'or. Dans les rayons froids d'un soleil d'hiver, le chevalier donna à Bran son armure étincelante. Il lui remit une épée forgée spécialement pour lui, et, enfin, lui prêta un cheval blanc comme la neige.

Le jeune chevalier abaissa la visière de son haume, les portes furent ouvertes et le pont-levis baissé. A lui seul il mit les troupes ennemies en fuite. Lorsqu'il revint les portes du château refusèrent de s'ouvrir. Un page qui l'attendait près des douves lui remit son instrument. Il signifia son congé à Bran et lui reprit le blanc destrier.

Dans son donjon aux murs d'or, le vieux chevalier assis sur son trône formula des vœux pour que son jeune élève retrouve ses amis et connaisse la gloire.

Né à l'heure de la Lyre, âge 19, taille 1m95, 110 kg, Cheveux bruns, yeux noirs, beauté 13.

TAILLE	15	VOLONTE	13	Vie	15
APPARENCE	10	INTELLECT	09	Endurance	30
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	09	S.Const	05
FORCE	15	REVE	07	+dom	+2
AGILITE	12	CHANCE	07	Protection	+1
DEXTERITE	14	Mêlée	13		
VUE	11	Tir	12		
OUIE	12	Lancer	13		
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	09		

	NIV	+dom	Force
Corps à corps	00		
Esquive	00		
Épée 2 mains	+2	+3	
Fléau lourd	+1	+4	
Hache de lancer	+1	+1	

Équipement : culottes de velours, manteau de velours, béret de velours, plaques de fer, bottes de cuir souple, bourse, 2 outres de 2 litres, lacet (1m), cotte de laine, chaperon de laine, couverture de laine, 3 torches, briquet à silex, ecuelle de fer, pierre à aiguiser, graisse à botte, éponge et savon, rasoir, sac à dos, double dragonne (dom +3), fléau lourd (dom+4), hache de jet (dom +1). 1 Or, 2 Argent, 6 Bronze et 4 Etain.

C.Générales (-4)		C.Particulières (-8)		C. Spécialisées (-11)		Connaissances (-11)	
Bricolage	+2	Charpenterie	-8	Acrobatie	-11	Alchimie	-11
Chant	+0	Comédie	-8	Chirurgie	-5	Astrologie	+0
Course	+1	Commerce	-8	Jeu	+0	Botanique	-11
Cuisine	+3	Équitation	+3	Jonglerie	-11	Écriture	+0
Danse	-4	Maçonnerie	-8	Maroquinerie	-11	Légendes	+0
Dessin	-4	Musique	+3	Métallurgie	+2	Médecine	-11
Discrétion	+0	Pickpocket	-8	Natation	+2	Zoologie	-11
Escalade	-2	Srv Cité	+0	Navigation	-11		
Saut	+0	Srv Extérieur	+0	Orfèvrerie	-5	Draconic (-11)	
Séduction	-4	Désert	-8	Serrurerie	-11	Oniros	-11
Vigilance	+3	Forêt	-8			Hypnos	-11
Vaisselle	+3	Glaces	-8			Narcos	-11
Linge	+3	Marais	-8			Thanatos	-11
		Montagne	-8				
		Sous-sol	-8				
		Travestissement	-8				

KELDRANN FIERARGENT

Si la séparation fut rude, le voyage fut plutôt agréable. Descendant vers le Sud avec Alif Moussad, Keldrann apprit qu'il deviendrait un grand guerrier. Mais pas n'importe quel barbare assoiffé de sang. Il allait être un Danseur de Lame et un Souffleur de Vie. A peine arrivé dans un palais aux murs blancs, le garçonnet fut presque battu à mort. Sitôt remis, son Maître recommença de plus belle. Keldrann, sut bien vite esquiver les terribles coups d'Alif et partit se cacher dans les caves humides du palais. Pendant douze jours et douze nuits il resta dans ce borborygme gluant et puant, ne sortant que pour chaparder quelques fruits dans le verger. Au treizième jour, alors qu'il cherchait un peu d'eau, il trouva un sabre. Au moment même où il s'en emparait Alif se précipita sur lui et lui

trancha presque le bras droit ! Un voile rouge empourpra sa conscience.

En reprenant connaissance il s'aperçut que son bras avait été recousu et que toute douleur avait disparu. Alif était devant lui, tout sourire : "Avant de savoir se battre il faut savoir éviter le combat. Après s'être battu, il faut savoir recoudre les blessures. Quand tu sauras tout cela, tu seras un Danseur de Lame et un Souffleur de Vie..."

Alif vieillit et Keldrann apprit. Les plaies se refermèrent mais le souffle de la vie a ses limites. Une nuit, le maître partit de son palais et ne revint jamais. Keldrann prit quelques fruits, son précieux instrument de musique dont il avait joué presque tous les soirs en souvenir de ses amis, et le sabre que son professeur lui avait donné. Il se dirigea vers l'hiver du nord, il avait rendez-vous...

Né à l'heure de la Lyre, âge 19, taille 1m79, 70 kg, Cheveux blancs, yeux verts, beauté 13.

TAILLE	13	VOLONTE	14	Vie	13
APPARENCE	12	INTELLECT	12	Endurance	26
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	14	S.Const	04
FORCE	14	REVE	07	+dom	+1
AGILITE	13	CHANCE	09	Protection	+1
DEXTERITE	12	Mêlée	13		
VUE	12	Tir	12		
OUIE	11	Lancer	13		
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	10		

	NIV	+dom	Force
Corps à corps	+2		
Esquive	+2		
Dague	+2		
Sabre 1 main	+2		
Dague (jet)	+2		

Equipement : bottes de cuir souple, gants, besace, 2 outres, tubes à parchemin, kefir de lin blanc, chemise de soie (blanches), culottes de velours (blanc), bas de soie (sous), lampe à huile, briquet de silex, pipe en verre, mortier et pilon de marbre, pierres à aiguiser, brosse à cheveux, rasoir, savon (500g !), 6 parchemins, 20 cl d'encre dorée, plume de cristal, porte plume en bois, cristal alchimique, 6 bourses, herbes de soins (2 suppure +2, 1 Ortigal noir +5), sable-poudre (1 dose). 1 Or, 2 Argent et 6 Bronze.

C.Générales (-4)		C.Particulières (-8)		C. Spécialisées (-11)		Connaissances (-11)	
Bricolage	-4	Charpenterie	-8	Acrobatie	+0	Alchimie	+0
Chant	+2	Comédie	-8	Chirurgie	+3	Astrologie	+0
Course	+2	Commerce	-8	Jeu	-11	Botanique	+0
Cuisine	-4	Equitation	-8	Jonglerie	-11	Ecriture	+2
Danse	+3	Maçonnerie	-8	Maroquinerie	+0	Légendes	+0
Dessin	-4	Musique	+3	Métallurgie	+0	Médecine	+3
Discrétion	+2	Pickpocket	-8	Natation	-11	Zoologie	+0
Escalade	+0	Srv Cité	-4	Navigation	-11		
Saut	+2	Srv Extérieur	+0	Orfèvrerie	-11	Draconic (-11)	
Séduction	-4	Désert	+2	Serrurerie	-11	Oniros	-11
Vigilance	+2	Forêt	-8			Hypnos	-11
		Glaces	-8			Narcos	-11
		Marais	-8			Thanatos	-11
		Montagne	+0				
		Sous-sol	-8				
		Travestissement	-8				

ALSWER GRANDS

La séparation fut rude. Le voyage plus encore. Janaire Estreloi n'avait cure de l'avorton que le colporteur lui avait confié. Du reste, il ne savait pas vraiment pourquoi le gamin le suivait, ne sachant pas lui-même où il était. Car Janaire, Alswer le comprit bien vite, était ainsi : toujours perdu et jamais présent. Il passait son temps de ville en village et peignait contre quelques vivres des portraits et des paysages.

La vie était dure et le peintre avait dû vendre son chevalet... Alswer le remplaça !

Puis, peu à peu, l'atmosphère se détendit et l'artiste enseigna son savoir au galopin. Dans les mauvais moments, l'élève amenait un peu de joie en jouant quelques notes sur son instrument. En ces précieux instants, il pensait à ses amis.

Dans la boîte à couleurs, il y avait plus que des images, il y avait de la magie de Rêve. Janaire était un haut-rêvant. Cachant ce don, il préférait vivre de sa peinture (même si elle était teintée, elle aussi, de virtuosité magique). Il apprit à contre-cœur

cet autre art du voyage à Alswer. Il lui parla des Terres Médiannes et l'enfant sut aussitôt qu'il y était lié. Il apprit donc.

Puis les problèmes arrivèrent, partout où les deux voyageurs passaient des choses étranges se produisaient. Traités de sorciers, ils furent enfermés dans une grange et on y mit le feu. Janaire n'eut que le temps de sauter dans les Terres Médiannes et de transformer le bois du mur en eau. Alswer, perdu dans la fumée, n'eut pas cette chance. Prenant le matériel que son maître avait laissé choir dans sa fuite, il se lança contre une paroi en feu protégé par un bouclier magique. Par miracle, il échappa à la mort (le bouclier rebondissant en théorie au contact violent d'un obstacle).

Déçu par la lâcheté de son professeur (disparu), il partit seul dans l'hiver. Mais, un jour, se décidant à ouvrir la boîte à couleurs, il trouva un petit message où il était écrit : "Bonne chance, compère et n'oublie pas ton rendez-vous."

Né à l'heure du Château Dormant, âge 19, taille 1m75, 60 kg, Cheveux blonds, yeux bleus, beauté 12.

TAILLE	12	VOLONTE	13	Vie	11
APPARENCE	12	INTELLECT	14	Endurance	22
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	13	S.Const	03
FORCE	11	REVE	15	+dom	+0
AGILITE	13	CHANCE	13	Protection	00
DEXTERITE	15	Mêlée	12		
VUE	15	Tir	15		
OUIE	12	Lancer	13		
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	11		
	NIV +dom	Force			
Dague (jet)	+2				

C.Générales (-4)		C.Particulières (-8)		C. Spécialisées (-11)		Connaissances (-11)	
Bricolage	+0	Charpenterie	-8	Acrobatie	-11	Alchimie	-4
Chant	-4	Comédie	+0	Chirurgie	-11	Astrologie	-4
Course	+2	Commerce	+0	Jeu	+0	Botanique	-4
Cuisine	+1	Equitation	-8	Jonglerie	+0	Ecriture	+0
Danse	-4	Maçonnerie	-8	Maroquinerie	-11	Légendes	+0
Dessin	+3	Musique	+3	Métallurgie	-11	Médecine	-11
Discrétion	+0	Pickpocket	+0	Natation	-1	Zoologie	-2
Escalade	+0	Srv Cité	+0	Navigation	-1		
Saut	-4	Srv Extérieur	+0	Orfèvrerie	-3	Draconic (-11)	
Séduction	+0	Désert	-8	Serrurerie	-3	Oniros	+3
Vigilance	+1	Forêt	-2			Hypnos	+3
		Glaces	-8			Narcos	-11
		Marais	-8			Thanatos	-11
		Montagne	-8				
		Sous-sol	-8				
		Travestissement	+0				

Voie	Titre	T.M.R	R	r	Bonus de case
O	Ténebre	Gouffre	-4	3	
O	Bouclier	Gouffre	-7	6	
O	Transmutation Terre en eau	Forêt	-6	4	
H	Repos	Cité	-3	2+	
H	Invoc. Guerrier Sorde	D13	-8	7	
H	Sérénité	Collines	-3	3+	

Libre au joueur de lier son art pictural et le haut-rêve.

Equipement : sandales, ceinturon, chapeau, sac à dos, 2 bourses, tube à pinceaux, toile de voile 1m², fil à coudre + aiguilles, boîte de peinture, culotte de laine, chemise de laine, manteau de laine, couverture de laine, 2 bougies, pipe en bois, mortier et pilon, maillet, gros clou, cire d'abeille, éponge, verre grossissant, herbe à pipe. 1 Bronze, 1 Etain.



PRINTEMPS

"Once he was a young man who laughed in the spring,
And lay beneath an upturned sky on long hot summer days...
But with autumn he grows mellow...
He looks over his shoulder
Down the long year path of no return."

Magna Carta

L'enfant
qui
voulait
voler



AVERTISSEMENT

Ce scénario amènera le Printemps : la renaissance du monde, sa fougue et sa jeunesse, la saison des amours et de la croissance. C'est dans cet esprit primesautier que nous l'avons écrit.

Il est très linéaire (cadre, indices, voyage, cadre, indices et solutions) mais certains personnages non joueurs sont très développés pour faire oublier cette linéarité. Il est simple au début car introductif. La difficulté arrivera sans doute dans sa seconde moitié. Attention, il peut-être très long à jouer (une ou deux séances en comptant la distribution des personnages). Bonne lecture et bon jeu.

INTRODUCTION

Les arbres ont poussé, leur voûte se perd dans la brume blanche de ce froid matin d'hiver. Car même si le calendrier indique que nous sommes au premier jour du printemps, la température et cette morne forêt tapissée de blanc semblent le nier farouchement.

L'observateur peut cependant remarquer, là un bourgeon, là une petite herbe, la Nature, silencieuse, attend un signal, un rayon, un chant d'oiseau. Le vent, comme une réponse, lui envoie le doux et lointain son d'une flûte. Simple murmure répondant au pincement tout aussi infime de doigts agiles sur une harpe d'or. Les cœurs s'emballent au tonnerre d'un tambour et au glissement de la vielle. De derrière les arbres, témoins d'une séparation de dix ans, apparaissent des silhouettes agiles.

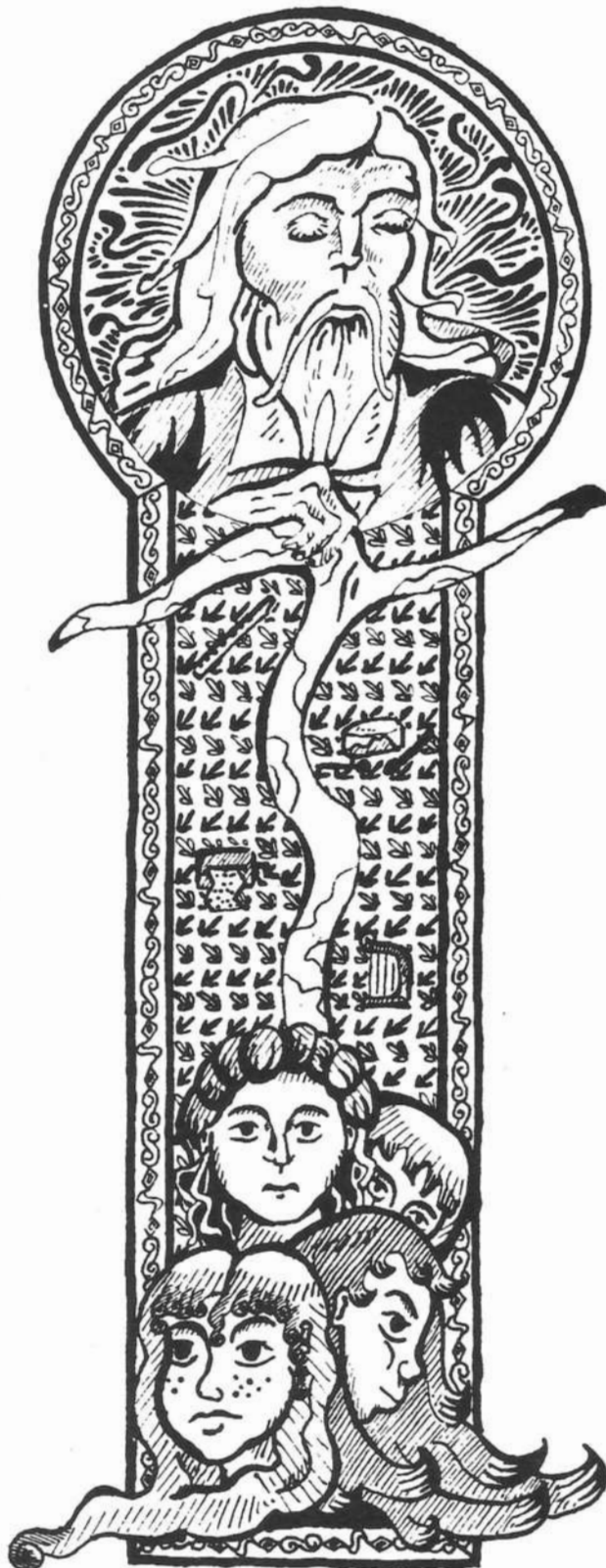
Les quatre approchent doucement, s'admirant les uns les autres, et quand la musique se tait, même le vent ne peut chanter tant de bonheur, tant d'allégresse et tant d'amour.

Les chaînettes d'or tintent joyeusement, les rires éclatent et le flût des paroles ne tarit pas jusqu'à la nuit.

Mille et une couleurs, mille et une légendes, tant de choses à se dire qu'un simple regard résume.

Les quatre sont à nouveau ensemble.

Et quand, fatigués par la joie, les uns contre les autres ils regardent les braises en songeant, l'un d'entre eux pose la question que tous attendent...et maintenant ? Le Voyage ?



Le colporteur n'est pas là. Faut-il l'attendre ?

La nuit porte conseil, les quatre aviseront demain.

La nuit porte le rêve et tous font le même. La clairière se trouve devant eux. Le colporteur est là, seul, aveugle. Il ricane puis se lève et part d'un pas décidé. Il va de par un mont et arrive en vue d'un village. Le village. La

tempête fait rage, le blizzard arrache la peau, les yeux sont déjà brûlés mais le mal pénètre tout de même le crâne. Le colporteur bute contre une forme, debout, figée à tout jamais par la glace. Il ne voit pas la terreur sur le visage de l'homme qui lui fait face, immobile pour l'éternité. Il ne la voit pas et passe son chemin. Il ne voit pas non plus l'immense silhouette monstrueuse (quatre têtes, huit bras) qui danse dans la tourmente, arrache au passage quelques membres aux statues, écrase les faces et pulvérise la glace. Il parvient jusqu'à trois formes allongées les unes à côté des autres et se couche à son tour dans la neige. Les flocons projetés par le vent le recouvrent rapidement, mais il est serein. Il ricane une dernière fois puis disparaît à tout jamais...

UN VILLAGE AU COEUR DU FROID

Au matin, le ciel blanc annonce la tempête. Il faut se décider, un regard en croise un autre et l'on sait que tous ont fait le même rêve... Il faut en avoir le



cœur net, il faut se rendre au village.

Le voyage n'est pas très long, il suffit de passer un mont venteux, comme dans le songe. Des hauteurs, on peut tout d'abord distinguer que la vallée est couverte par d'épais nuages bas semblant tourbillonner.

Impossible de voir le village.

Un peu plus loin, de l'autre côté de la vallée engloutie, le groupe discerne la présence rassurante de la châtelainie de Flora. Dans leur souvenir ce petit fief voisin était, pour une large part de l'année, couvert de fleurs multicolores.

Pour le moment, il faut penser à descendre dans la tourmente de neige. Le périple vers le village est dur, voire même insupportable. Outre le vent glacial comme une lame de rasoir, il y a la neige épaisse qui alourdit le voyageur. Plusieurs fois, il faut tester la résistance de chacun pour qu'il ne s'écroule pas dans la neige et refuse de bouger.

En effet, il leur semble qu'une force les pousse soit à faire demi-tour, soit à céder au froid.

Si l'un des personnages est trop faible, il voit une forme blanche flotter vers lui. Cette forme a le pâle visage d'une jeune femme et la consistance d'un voile léger et transparent.

C'est une Entité de Cauchemar Non Incarnée de Froid !

[Rêve 4 Vitesse 6 Possession -2]

Note : l'entité est faible car les plus fortes sont au village et tourmentent les pauvres habitants.

Les ECNI sont habituellement des sentiments ou des attitudes (peur, haine, etc.). Or nous sommes en présence d'une ECNI de froid. Mais être glacial, n'est-ce pas une attitude ? Et bien là les victimes deviennent glaciales au sens propre comme au figuré : étonnant, non ?

L'être tourne doucement autour de l'infortuné le berçant de douces paroles. Il vante la chaleur de la neige et le bien-être dans le relâchement. Doucement l'esprit endort et engourdit sa victime jusqu'à ce qu'il puisse le posséder (Livre III, p.60). Mais gageons que, quand ses compagnons le (ou la) voient parler doucement à la neige (l'esprit n'est visible que par sa victime) ils vont réagir et le sauver à temps d'une mort certaine. En

Printemps

effet, dans le cas catastrophique où la victime est possédée, elle se couvre instantanément de glace et, toujours vivante mais à jamais immobile, ressent au plus profond de son âme, le Froid.

Plusieurs fois l'être des neiges tente d'attirer, de perdre ou d'isoler un personnage. Dans le blizzard les voix se perdent et les formes s'effacent.

L'arrivée au village est cauchemardesque : les murs des bâtisses ont été fendus par le froid, au milieu de la rue des formes vaguement humaines, gelées, jonchent le sol. Un homme hurle en silence, une mère couvre son enfant. Pire que tout, le corps qu'avait percuté le colporteur semble attendre les personnages.

Il est fort probable qu'à ce moment le groupe se mette en quête du cadavre du vieil aveugle. Est-ce la tempête, la malchance ou tout simplement la réalité, il est impossible de retrouver sa trace ou son corps.

Pendant ces recherches, une impression d'être observé oppresse le groupe. Puis, de-ci de-là, des formes bougent dans la tempête.

Si l'un des voyageurs a vu l'Entité de Cauchemar pendant la descente jusqu'au village, il reconnaît de suite les formes qui peu à peu les entourent. Mais là, il n'y a pas une entité des neiges, mais au moins une bonne vingtaine ! (mêmes caractéristiques).

Pire, celles-là ne s'attaquent pas seulement à l'esprit mais surtout au corps de leur victime. Le froid commence à brûler les yeux, lacérer la peau (Utilisez ici les règles sur le Feu Livre I, p.54).

D'une façon ou d'une autre, il faut fuir cet enfer gelé, constamment harcelé par des jets de stalagmites de glace.

La sortie de la vallée est hasardeuse, éprouvante et très dangereuse. Les entités ne laissent pas partir les personnages sans les avoir tourmentés une dernière fois.

Pour achever le tout, dans le souvenir de la tourmente, les quatre ont reconnu, pétrifiés, leurs parents ou leurs "amis" d'autrefois !

Note : voilà que nos quatre musiciens ont rencontré leur premier danger. Leurs aventures seront périlleuses et la mort peut les emporter.

Dans ce cas deux solutions possibles.

La première est de tricher derrière votre paravent. Dans toutes les opérations un peu délicates faites jeter les dés de votre côté annoncez le résultat qui vous convient. C'est malhonnête, c'est certain, mais cela peut ajouter à l'action du moment que vos joueurs ne l'apprennent jamais.

Bien sûr pour les simulationnistes c'est inconcevable et dans certains cas la mort ne peut être évitée. Voici donc la seconde solution.

Comme vous l'avez compris, les instruments sont les Archétypes des personnages. Pour que le joueur puisse continuer la campagne, c'est l'instrument qui choisit son prochain musicien. A vous de trouver une histoire cohérente pour le groupe (une petite improvisation où un vieux colporteur aveugle intervient) sachant qu'il faut tout de même un peu de temps pour que le joueur puisse revenir dans la partie. Attention cette solution ne doit pas être une facilité ou une issue de secours pour que tout le monde puisse participer. Si un joueur est trop mauvais, l'instrument est brisé et perdu à tout jamais.



PREMIERE PARTIE

BROUILLE, BIQUETTES
ET BOUQUETSLA CHATELLENIE DES
FLEURS

Après ces épreuves, le groupe a sans doute besoin de soins urgents. Toutes les compétences curatives des guérisseurs ne suffisent même pas à soulager leur propre douleur.

Espérons qu'ils pensent à aller à Flora, le petit fief voisin du village. Si ce n'est pas le cas faites les sortir de la tempête dans cette direction.

Le fait de voir des gens sur la place centrale de Flora les rassure sûrement.

Ce qui risque de les étonner c'est que seuls quelques enfants, une vieille femme et un jeune homme se précipitent vers eux pour les aider. Les autres se contentent de regarder bêtement et, plus étrange encore, un homme robuste va se réfugier dans les robes d'une femme gracile en pleurant de peur.

Là, il est temps d'expliquer en quoi la châellenie des Fleurs a été elle aussi touchée pas le malheur. Des Entités de Cauchemar Non Incarnées (des entités changeuses de caractère), comme celles des neiges mais moins puissantes, ont envahi le petit fief une nuit d'hiver. Au matin les villageois se réveillèrent avec le comportement, le caractère, d'une autre personne !

Le caractère et non le savoir. Par exemple le soigneur de Flora sait toujours guérir mais, ayant les réactions d'un enfant de huit ans, il fait mille caprices avant de daigner s'intéresser à un cas !

A vous d'inventer les mélanges pour transformer ce petit fief banal en un foyer de bizarreries. De plus, certains protagonistes sont devenus fous suite à ce changement.

Pour vous aider, voici un petit conseil.

Ecrivez sur deux colonnes identiques les personnes importantes du fief. Puis joignez-les par des flèches. Exemple : Cuisinière -> Bûcheron

Personne n'a été épargné sauf le seigneur Oswald Ranslong.

Ainsi les esprits l'ont laissé admirer la déchéance de son fief.

Cette tragédie a une autre conséquence plus fâcheuse. En effet, le fils même du seigneur, Léonard, a été le plus touché. Son caractère a été transféré sur un oiseau bien spécial et vice et versa. Le problème est double.

Primo l'oiseau en question n'était que de passage car chaque année cette espèce de volatile au plumage bleu et argent migre vers l'ouest (ça, personne ne le sait pour le moment). C'est l'impossibilité de pouvoir voyager qui le rend triste et le pousse à chanter si bien en cage.

Deuxio, seul le premier fils du seigneur Oswald était habilité à donner l'ordre aux fleurs de sortir et d'envahir le monde, annonçant le printemps...

Ainsi est la situation au moment où les personnages arrivent.

Laissez-leur le soin de découvrir la chose eux-même. L'annonce de leur arrivée au village est vite colportée jusqu'au château et, le temps qu'ils soient remis du voyage, Oswald désire les rencontrer. Il leur fait porter une invitation pour le souper par son gruyer (garde-forêt). Ce dernier ayant le caractère d'une jeune fille effarouchée et un corps de Bûcheron, gageons que l'annonce ne manque pas de comique. Il est à noter que si le gruyer se sent offensé, il lance une claque au premier ricaneur en hurlant au goujat. Même s'il frappe comme une damoiselle, il y met la force d'un homme.

Bref, il n'y a aucune raison pour refuser de se rendre au château.

En gravissant le chemin rendu boueux par la neige piétinée, les quatre croisent un étrange couple. Une vieille femme au caractère soldat et un petit garçon, tenu en laisse et regardant l'ouest obstinément. Il ne détourne ses yeux que sur les voyageurs et murmure dans l'ordre de leur arrivée :

Printemps

"Rose blanche, Primevère, Crocus et Perce neige.
J'ai vu deux des miens mourir, frappés en plein vol.
J'ai vu trois dômes de verre que les fleurs entourent.
Une cage pour une autre et la jeune fille qui pleure.
Une Licorne dans la boue, une bête qui danse la gigue.
Que cet arbre est grand !"

Puis retourne dans sa contemplation de l'ouest.

Inutile de préciser que les personnages n'entendent rien à un tel discours. En fait l'enfant, on l'a sûrement compris, n'est autre que Léonard. Pour la première fois depuis le transfert il parle à quelqu'un. Il tente en vain de nommer les fleurs pour qu'elles apparaissent enfin, mais sans succès. Les noms qu'il a donné n'ont rien à voir avec les personnages mais cela ils ne le sauront sans doute jamais. Cependant, rien ne se perd dans un rêve, souvenez-vous donc de la rose blanche. Pour le reste des paroles, elles sont

LEONARD

Né à l'heure de la Lyre

Age 10 ans, taille 1m30, 45 kg, Cheveux bruns, yeux gris, beauté 11 (pas mal).

TAILLE	06	VOLONTE	15
APPARENCE	12	INTELLECT	10
CONSTITUTION	07	EMPATHIE	07
FORCE	07	REVE	17
AGILITE	12	CHANCE	07
DEXTERITE	13	Mêlée	01
VUE	18	Tir	01
OUIE	18	Lancer	01
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	07
Vie	05		
Endurance	13		
+dom	-1		
Protection	+0		

Compétences : Aucune.

Ce petit garçon de dix ans, brun aux yeux gris, semble toujours absent. En fait, il l'est. Ayant le caractère de l'oiseau, le Flux Merveilleux, il est obsédé par la migration vers l'ouest. Si on le laisse seul, il marche dans cette direction jusqu'à ce que son corps ne supporte plus le froid. Pour cette raison il est constamment surveillé et tenu avec une corde.

Il ne parle pas et mis à part le nom des fleurs et la phrase qu'il a dite aux voyageurs on ne peut rien tirer de lui.

La nuit, il rêve de vol mais aussi d'une cage dorée et d'une jeune fille qui pleure. Le Flux qui a son caractère a continué sa route vers l'Ouest, créant derrière lui un chemin de fleurs multicolores et printanières (il a le pouvoir de Léonard mais l'ignore). Pendant la migration, deux Flux ont été abattus en vol par un gigant nommé Farn. Il les a échangés contre un menu service à Agléen, un sage dont nous reparlerons plus loin. Puis, l'oiseau s'est fait prendre et enfermer dans une cage pour être offert à une jeune fille (mais cela aussi nous le verrons plus loin, soyez un peu patients !). Le Flux est légèrement télépathe ce qui explique les images que reçoit en rêve le garçon.

transmises en partie par la chose qui possède son caractère (l'oiseau).

Mais revenons à la scène.

Dans la grande cour intérieure du château de Flora, le seigneur Oswald attend avec impatience le groupe de musiciens.

LE MAL AVANCE

Dans le silence de la salle commune (il a fait partir toute la domesticité, agacé par leurs manières déviantes), le seigneur invite les voyageurs à prendre place autour de la grande table en chêne rouvre. Mis à part le feu dans l'immenseâtre, il n'y a pas de lumière, pas d'éclat, pas de vie.

En quelques mots, si les joueurs n'ont pas compris ce qui se passait ici, il résume la situation. Il explique le comportement de chacun, pourquoi aucune fleur de printemps ne pousse en son domaine. Il pleure sur le pouvoir à jamais perdu de son fils et sur le destin qui lui annonce un nouveau malheur.

OSVALD

Né à l'heure du Faucon

Age 42, taille 1m85, 70 kg, Cheveux blancs, yeux verts, beauté 12 (avantagé).

TAILLE	15	VOLONTE	16
APPARENCE	14	INTELLECT	12
CONSTITUTION	16	EMPATHIE	13
FORCE	15	REVE	11
AGILITE	14	CHANCE	09
DEXTERITE	15	Mêlée	15
VUE	13	Tir	14
OUIE	14	Lancer	12
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	09
Vie	14		
Endurance	30		
+dom	+2		
Protection	+1		

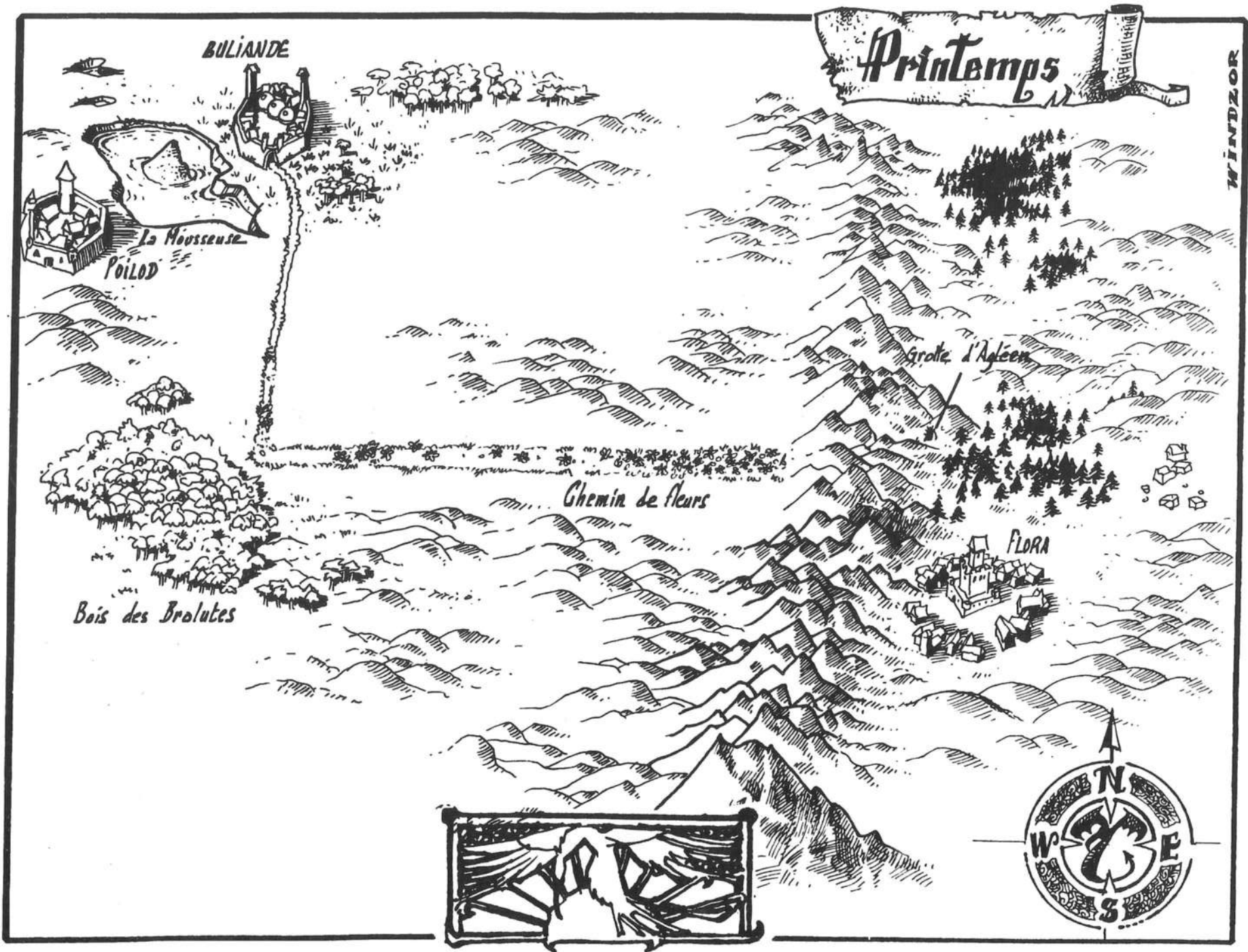
NIV +dom Force

Epée cyane +2 +1 +1

Compétences : Escalade +2, Vigilance +2, Equitation +1, Srv Extérieur +1, Légendes +2.

C'est un homme grand, plutôt fin, le cheveu blanc, l'oeil vert et le nez aquilin. Il parle toujours avec une voix grave (au sens propre comme au figuré). Sa femme est morte en mettant au monde Léonard. Après cette tragédie le seigneur avait mis tous ses espoirs dans son fils, lui transmettant le secret de la floraison dès son plus jeune âge. La seule personne lui ayant fait remarquer que le leg de ce pouvoir était hasardeux, le sage Agléen, a été chassé du fief avec pertes et fracas. Dès lors, Oswald a décidé d'éduquer lui-même l'enfant.

A présent, brisé par les épreuves, accablé de secrets (et de regrets), il a découvert qu'un autre malheur va bientôt frapper son domaine. C'est pour cette raison qu'il fait appel aux personnages.



BULIANDE

Printemps

WINDZOR

La Moosense
POILOD

Bois des Brolutes

Chemin de fleurs

Grotte d'Agileen

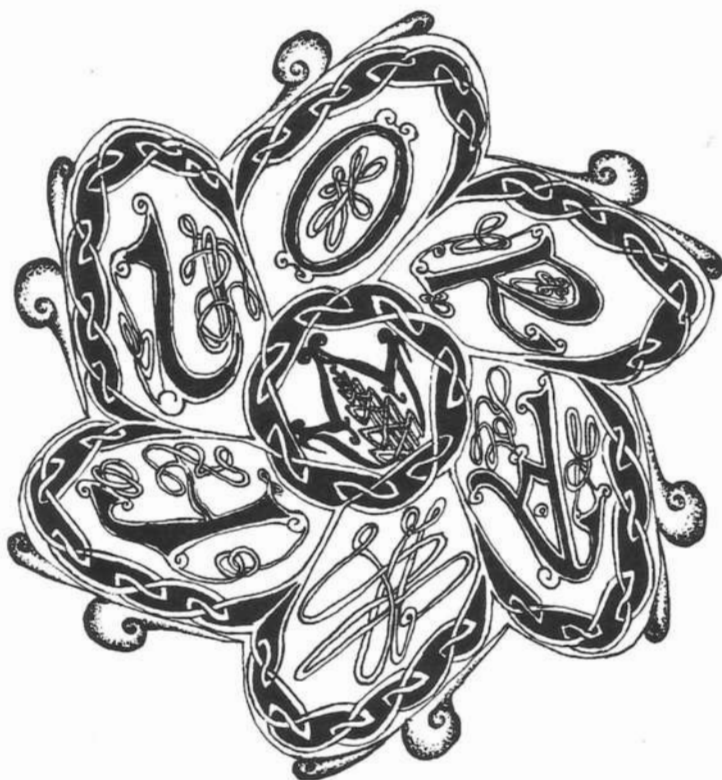
FLORA



Printemps

Printemps

En effet, depuis quelques nuits, il observe la tempête qui fait rage sur l'ancien village des personnages. Elle est arrivée au plus fort de l'hiver en même temps que les esprits changeurs qui sévissent sur le domaine. Une grande déchirure jaune est apparue et a déversé les hordes d'entités cherchant à s'incarner. Personne n'a donc rien pu faire. Quand le vent est fort on peut entendre les plaintes des villageois conscients mais pris à jamais dans la glace et la tourmente.



La tempête en question, comme mue par une force surnaturelle, doucement, s'étend et glisse vers son fief. A la vitesse où elle croît, elle devrait être ici dans quelques semaines.

Plus personne n'est normal à Flora et lui-même ne peut abandonner son château et son fils. Il demande au groupe son aide. Ils ont carte blanche, tout leur est dû, mais il faut qu'ils ramènent le printemps sur Flora sinon tout disparaîtra.

Certes, le printemps n'arrête pas l'hiver, mais il annonce l'été, et là, pense-t-il, la tempête périclitera.

Il est fort probable que les personnages acceptent un tel défi. Si ce n'est pas le cas il y a une bonne solution pour qu'ils changent d'avis.

Avez-vous remarqué que les caractères des personnages eux-même n'ont pas été attaqués par les esprits malins ? C'est parce que les instruments les protègent puisque les objets ont formé leur personnalité.

Bon à présent que se passerait-il si les personnages se sentaient soudainement envahis par un autre caractère ? Celui d'un poulet par exemple ou encore celui d'une truie... Il est probable qu'après ce petit avertissement (les instruments les protègent, mais pour combien de temps encore ?), ils cherchent à résoudre le problème.

Où chercher ? Et surtout que chercher ? Voyons les différentes pistes envisageables.

Osvald met tout le fief à la disposition des personnages, à commencer par son château. Ils n'y trouveront que peu de renseignements mais moult fausses pistes.

En effet il n'y a pas de bibliothèque, ni aucune source d'informations permettant d'avancer dans l'enquête qui se présente. Bien vite, si les voyageurs cherchent du côté des légendes, des contes ou du haut-rêve, toutes les pistes reviennent désespérément à la même personne : Agléen, le sage chassé il y a six mois par Osvald. Il avait émis quelques doutes sur la justesse du leg du pouvoir du seigneur Osvald à son

fils. Les villageois ont reçu comme consigne de ne plus prononcer le nom de l'érudite. De plus ses capacités de haut-révant ont été mises en avant pour le convaincre de sorcellerie.

A Flora, en pratique, aucun des ordres du seigneur n'est respecté. Pire même, Osvald est au courant de la transgression des règles qu'il a imposées. Mais conscient que son emportement lui a coûté Agléen, son ami, il n'insiste pas. Sa position de seigneur et sa fierté mal placée l'empêchent de reconnaître qu'il a eu tort.

Le sage vit dans une grotte au fond d'une forêt de conifères, à la frontière de Flora. Il prodigue quelques soins contre de la nourriture et attend un geste de son ancien maître.

AGLEEN, LE SAGE BANDI

Point de doute permis, c'est du côté de la grotte qu'il faut regarder. Les villageois aident les voyageurs à se

rendre rapidement sur place.

Après la traversée d'une forêt de sapins aux branches lourdes de neige, les quatre arrivent en vue d'une petite grotte dont l'entrée a été bouchée à l'aide de peaux, de bouts de tissus et de branchages.

Note : Un jet de VUE/Zoologie+1(assez facile) permet de reconnaître parmi les fourrures tendues des peaux d'ours de grandes tailles.

A l'intérieur Agléen est surpris à tenter tant bien que mal de rallumer son feu qui s'est éteint la nuit dernière. Il est furieux de sa négligence et accueille bien quiconque est en mesure de lui porter son aide.

Voilà ce que le vieil érudit sait sur les différentes petites choses qu'on peut lui demander.

- *Le pouvoir de Léonard* : c'est un don transmissible de père en fils. Il n'y a pas de mot secret ou de formule magique, c'est inné. Agléen pense qu'il s'agit en fait d'un pouvoir direct, sans passage vers les Terres Médiannes du Rêve, sur le Rêve Universel (le Rêve de Dragon, mais cela le sage l'ignore).

- *Les fleurs* : "Rose blanche, Primevère, Crocus et Perce neige." Pour les trois dernières, il n'y a pas de problème. En ce qui concerne la Rose Blanche, ou Rosa Galcia, c'est une fleur printanière mais dont les pétales sont faits de givre. Elle pousse sous le Glagla Frissonnant, un arbre proche du Houx mais à fruits bleus et n'est éclose qu'à l'heure du Château Dormant. On ne peut la cueillir sans la briser instantanément.

Mornibus le chauve affirme pourtant, dans son second tome de la **Transmutation Fumeuse**, qu'une simple opération alchimique permet de se saisir de la Rose Blanche (et de tout autre objet fragile). Agléen se lance à ce moment dans la description de cette opération. Et même si cela peut paraître une digression de plus, espérons qu'un des joueurs aura la bonne idée de tout noter.

- *La déchirure jaune* : il ne sait rien là dessus mais se fait un plaisir de traiter de long en large le sujet. Il a été épargné en raison de son absence du village.

- *Trois dômes de verre* : cela lui rappelle Biscorno le Fragile, un astrologue hypochondriaque qui ne vivait que sous des

AGLEEN

Né à l'heure du Dragon

Age 64, taille 1m65, 40 kg, Cheveux blancs, yeux noirs, beauté 08 (désavantagé).

TAILLE	10	VOLONTE	16
APPARENCE	10	INTELLECT	16
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	08
FORCE	09	REVE	17
AGILITE	12	CHANCE	06
DEXTERITE	11	Mêlée	10
VUE	07	Tir	11
OUÏE	07	Lancer	12
ODORAT-GOUT	15	Dérobée	13
Vie	12		
Endurance	21		
+dom	+0		
Protection	+0		

Compétences : Cuisine +1, Séduction -5, Comédie +3, Srv Extérieur -4, Chirurgie +2, Alchimie +3, Botanique +3, Ecriture +3, Légendes +3, Médecine +2, Zoologie +3, Oniros +1, Hypnos +1.

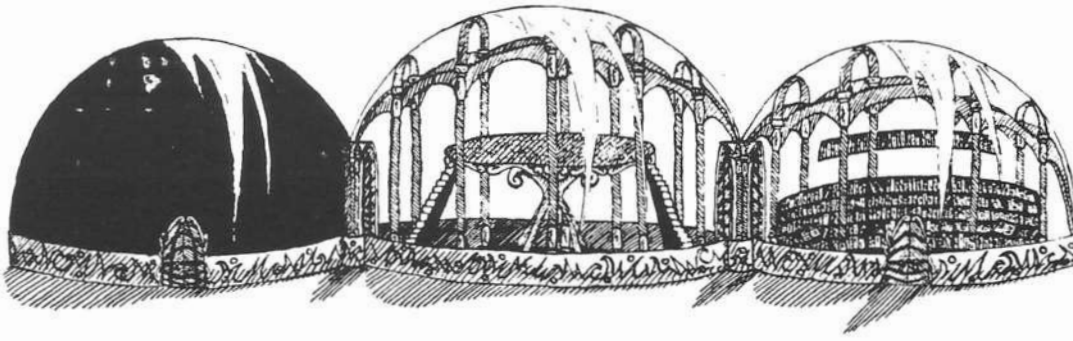
C'est l'érudit type. Mauvaise vue, peu de cheveux, très docte dans son parlé mais absolument ridicule en tout ce qui est hors de ses compétences. Par exemple il s'obstine à vouloir porter des chaussons en peaux d'hermine dans sa grotte boueuse tout simplement parce qu'à l'intérieur de sa chambre au château (qu'il regrette amèrement) il a toujours fait ainsi.

Il est très susceptible quant à sa condition actuelle mais semble tout aussi buté de le seigneur Osvald : il ne reviendra que si ce dernier lui présente ses excuses !

Hormis ces manières, ses dons de haut-rêvant lui servent de temps à autre pour chasser les loups qui rôdent et pour rendre de menus services à droite et à gauche.

De plus, c'est une véritable encyclopédie vivante. Pour peu qu'on le flatte il peut passer des heures à disserter sur n'importe quel sujet. Il possède pourtant deux grands défauts qui font que personne ne s'aventure dans une telle folie : le premier est qu'il passe son temps à digresser. Partant d'une question simple il s'embarque dans un discours fleuve en n'omettant pas de citer moult anecdotes ennuyeuses au possible. Le second défaut, et non le moindre : le sage est un (im)parfait obsédé. Ce renseignement, toutes les femmes de Flora peuvent le donner (si on enquête sur Agléen et si la femme a un caractère à raconter ce genre de chose).

Il faut toujours le retenir face à une représentante de la gente féminine car rien n'y échappe : chantage, allusions, demandes en tout genre. Mais c'est bien connu, exhibitionnisme va souvent de pair avec impuissance et le sexe dit faible ne risque rien sinon de prendre 1 point de stress pour avoir supporté un tel spectacle.



bulles de cristal. Il est mort, brûlé vif, un été. Ce fut une fin tragique mais profitable pour la science car il venait de découvrir la cuisson par réfraction de la lumière !

- *Les oiseaux du coin* : il n'y en a pas de particulier mis à part le Kouak, un canard rouge et vert qui tire son nom de son unique cri : Kouak ! Sinon comme chaque année, il y a une migration vers l'ouest de Flux Merveilleux, un oiseau bleu dont le chant est fameux et la chair délicieuse. D'ailleurs un gigant du nom de Farn en a amené deux à Agléen, il y a peu de temps. Habituellement il lui ramène quelques ours qu'il échange contre des tours de passe passe dont il est friand.

Pour preuve de ses dires, le sage montre un large éventail de plumes bleues et argentées et n'omet pas de demander à une des filles présentes d'exécuter une petite danse avec... (un point de stress, un !)

- *Le colporteur aveugle*. Cela fait bien dix années qu'il ne l'a pas vu. Il était présent à la naissance de Léonard mais n'a rien pu faire pour sauver sa mère. Il est parti vers l'Ouest en signifiant à tous qu'il ne reviendrait pas.

- Il ne sait pas où habite précisément le Gigant. Par contre on peut sans doute le repérer facilement. Les chèvres qu'il élève portent toutes une clochette et leur tintement s'entend de loin dans les montagnes.

Voilà de quoi bien renseigner les quatre voyageurs. Agléen, après tout ce temps passé avec eux tente vainement de reprendre bonne figure. L'hiver est long, sa solitude lui pèse et le confort du château lui manque. De plus les loups rôdent autour de son abri (comment cela, nous nous répétons ?). Les personnages voudront peut-être faire quelque chose pour réconcilier les deux têtes de mule. Le meilleur moyen reste sans doute de remettre de l'ordre à Flora et de provoquer l'éclosion des fleurs.

LE CHEMIN MULTICOLORE

"And the sun wakes up the
[flowers
That slumber through the winter
And warms the sleepy faces
waiting for the spring"

Magna Carta.

Que peuvent faire les musiciens à présent ? Le plus logique serait d'aller vers l'Ouest, c'est à dire traverser les hautes montagnes et s'enfoncer vers l'inconnu. La préparation du voyage doit se faire rapidement. La tempête gagne du terrain et on a déjà vu des Entités de Cauchemar Non Incarnées de Froid se promener de nuit dans les rues du village !

REPOUSSOIR TACTILE

But : Obtenir une pommade qui, passée sur les mains, permet de saisir un objet sans le toucher.

Manipulation : Mélanger deux brins de Candique avec un doigt d'eau pure jusqu'à obtention d'un liquide laiteux de consistance Lapin (0). Ajoutez-y en chauffant doucement : deux feuilles de tilleul menthe et une larme de Brolute Rieuse (!!!) et faites refroidir le plus rapidement possible (-1, ou 0 dans la neige, si on y pense.)

La pâte obtenue doit être rougeâtre et sentir bon.

Utilisation : Outre le fait d'être une crème adoucissante, par une simple application sur les mains, le Repoussoir Tactile a les mêmes effets que l'interaction entre les pôles identiques d'un aimant. Pendant 2 jours la personne ne peut pas toucher de ses doigts quoique se soit. Par contre avec un peu d'habileté elle peut prendre un objet sans contact : il reste toujours à dix centimètres.

Ce que le vieux sage ne sait pas, c'est que la personne ne peut plus mettre de gant, d'anneau ou de gantelet pendant un certain temps, ce qui a une certaine importance par la suite.

Bref il y a peu de temps à perdre.

A cet effet Osvald est prêt à confier ses chevaux et deux écuyers pour les accompagner jusqu'aux montagnes. Après il faut continuer à pied car il n'y a pas de chemin connu.

Personne ne sait ce qu'il y a derrière les montagnes (pas même les personnages dont l'éducation a été faite dans le Gris rêve, nous vous le rappelons).

Tout le village aide au départ et c'est bien équipés que nos voyageurs partent vers l'Ouest.

Le trajet jusqu'aux montagnes se fait sans difficultés aucune (mis à part les loups qui rôdent. Si si !). Par contre, une fois face aux pics, c'est une autre histoire. Pratiquement, le terrain est très difficile (cf L.1 p.33) et les risques d'avalanches nombreux.

Une bonne organisation est nécessaire pour éviter une catastrophe.

Même s'il n'y a pas de grosse tempête sur les monts, un petit vent pernicieux s'ingénie à frigorifier le groupe.

Il faut passer de creux en bosse et de trou en pic.

Une seule découverte curieuse peut faire réfléchir les personnages pendant cette partie du voyage. Après quelques kilomètres assez durs, ils tombent sur un petit sentier descendant dans une minuscule vallée.

Au fond de celle-ci, ils trouvent les ruines d'un village. Rien de bien extraordinaire sinon les quelques monticules de glace à forme vaguement humanoïde qui percent la neige ici et là. En d'autres termes, ce village a été, il y a très longtemps, lui aussi victime de la déchirure de rêve. En cherchant bien, ils trouvent quatre formes allongées les unes à côté des autres, mais en fouillant dans la neige ils ne découvrent rien en dessous, sinon de la glace...

Passé ce lieu funeste, ils peuvent reprendre leur route.

On ne peut pas dire que les rencontres soient fréquentes. De temps à autre, au loin, on aperçoit un bouquetin, un bramart ou un kouak, mais pas plus.

OU L'ON DEVIENT CHEVRE

Une fois passés les premiers cols, les choses vont un peu se compliquer. En effet, il faut emprunter des goulots dangereux et instables. Les risques d'avalanches sont très grands. Et justement,

dans l'un de ces couloirs, le groupe aperçoit un chevreau, seul, perdu et bêlant avec force son désespoir. A n'en pas douter, s'il continue, non seulement il déclenchera une avalanche qui l'emportera, mais en plus cette coulée de neige a toutes les chances d'en provoquer une là où arrivent les personnages !

Ce premier argument devrait inciter les joueurs à réagir. Si cela ne suffit pas un jet sous VUE-3 permet de repérer deux choses, la première c'est que l'animal a une petite clochette attachée au cou. La seconde c'est qu'à côté de la clochette en question est accrochée une petite fleur violette connue sous le doux nom de crocus !

Forts de ces renseignements gageons que les voyageurs se précipitent pour aider la petite bête...mais trop tard.

Alors qu'ils font route vers le chevreau, ce dernier, par un ultime bêlement fait glisser une plaque de neige tout en haut du goulot. En quelques secondes une immense vague blanche déferle tout le long de la montagne.

Suivant le mode de protection choisi, les personnages doivent réussir un jet d'endurance en y ajoutant un malus ou un bonus (à la discrétion du Meneur) ou être emportés et sonnés. Ceux qui résistent à la première vague doivent refaire le jet une seconde fois.

Pour les veinards, tout va bien, ils doivent juste se dégager de la coulée. Pour les autres la situation risque d'être plus critique. En effet, ils sont sonnés et le froid les engourdit peu à peu. A chaque round, non seulement ils restent sonnés mais en plus perdent 1 point d'endurance. Pour retrouver leurs compagnons les personnages doivent faire un jet sous VUE/-6.

Le temps de reprendre le contrôle de la situation, et de réaliser (ou pas) qu'ils ont perdu beaucoup de leur équipement dans la neige (et peut-être un ami) un gigant apparaît, un grand bâton en main, bondissant de roche en roche.

Si les joueurs ont pensé à sauver le chevreau, il se précipite sur la bête et la cajole comme si elle était son enfant. Sinon, il aide à dégager ceux qui sont encore sous la neige et sort son animal de la poudre blanche.

Puis il se présente en un seul mot : "Farn !" C'est l'un des seuls mots qu'il connaisse et qu'il chuchote (car nous vous le rappelons, les gigants chuchotent).

Bientôt, derrière lui, un petit troupeau de chèvres arrive, tintant au son des clochettes qui ornent chaque cou. Farn les présente les unes après les autres : "Clochette, clochette, clochette, etc..." Elles portent toutes le même

Printemps

nom, mais pour lui, elles sont toutes différentes, et il se vexe si on a le malheur de les confondre.

Farn n'est pas violent et un peu douillet. Il ne se met jamais en colère ; mais si quelqu'un porte la main sur son troupeau, il déclenche instantanément la plus grosse avalanche jamais vue dans ces monts et laisse se débrouiller seuls les inconvenants.

Il n'y a aucune raison de se fâcher avec lui car il fait tout pour aider les personnages à sortir de son domaine. Si on lui montre le crocus qui pend encore par miracle au cou de clochette (mais non pas celle-là, l'autre, suivez un peu !) il indique avec de grands signes l'ouest. Mais avant, il invite le groupe à se restaurer dans une petite grotte à flanc de montagne. Là, nos voyageurs peuvent se reposer et goûter au miel des gigants, savourer la liqueur de Trésure et jouer de leurs instruments autour d'un bon feu.

Si Farn voit les instruments, il tente par gestes de faire comprendre qu'il les a déjà vus. N'oubliez pas qu'il ne parle et ne comprend que sa langue. Il sait beaucoup de choses sur le colporteur, sur les instruments et sur leur rôle. Malheureusement, rebuté par la difficulté de communiquer, il renonce au bout d'un moment à s'expliquer.

De quoi décourager les pauvres joueurs...

Une fois remis de leurs émotions, nos musiciens peuvent repartir accompagnés de Farn. Il les mène de par les sentiers les plus sûrs des monts et leur permet, toujours suivi par son troupeau, d'arriver à un passage donnant sur l'autre versant.

Les coeurs frémissent, s'emballent, les cris de surprise, d'excitation et de joie jaillissent : au loin, coupant un paysage blanc et gris, traversant un paysage enneigé, une route de fleurs multicolores file vers l'ouest. Elle

commence au pied des montagnes et part à l'infini en ligne droite. En fait, quand le Flux a pris le pouvoir de Léonard, il n'était pas encore temps de le mettre en action. C'est donc au premier jour du printemps, alors que l'oiseau avait déjà traversé les montagnes, que le chemin de fleurs s'est formé sous son vol gracieux.

Farn donne en cadeau d'adieu un fromage de gigant. Il laisse au plus inconscient des personnages le loisir d'humer le produit laitier. Un jet sous la CONSTITUTION-4 est nécessaire pour ne pas défaillir. Les yeux piquent à en pleurer, la gorge s'assèche et les jambes flageolent. Un vrai fromage de gigant !

La descente vers le chemin de fleurs permet d'observer un peu plus le paysage. Au loin, quelques hauts pics percent l'horizon mais de petites collines empêchent de voir très loin. Ici et là on remarque quelques bois et bosquets. Il n'y a pas trace d'humanité.

Arrivés à la ligne multicolore les musiciens ont une étrange impression. A peine ont-ils effleuré la douce herbe fraîchement poussée et parsemée de fleurs odorantes qu'une sensation de chaleur les entoure. S'ils continuent, une petite pluie les arrosera. Par contre, pour ceux qui ne veulent pas marcher sur le chemin le temps reste sec et froid, le vent mordant et glacé.

En fait la zone verte est un passage direct vers le printemps. Il n'y a plus qu'à le suivre.

Le voyage est agréable et surprenant. Lors de la traversée des forêts les personnages peuvent admirer des arbres nus et blancs d'un côté et bourgeonnants de l'autre.

De même un lapin leur coupe la route et passe du blanc au brun pour retrouver son pelage hivernal !



SECONDE PARTIE

POILOD ET BULIANDE

UNE RENCONTRE POILANTE

C hemin faisant, collines traversant et bois coupant, le petit groupe arrive en lisière d'un petit bois et là, oh surprise, ils découvrent un panneau ! Celui-ci indique par une flèche le nom du bosquet : "BOIRIAN". Plus intéressant encore, peu après les voyageurs débouchent sur un petit sentier et le chemin de fleurs oblique dans sa direction : droit au nord !

Longeant BOIRIAN, un personnage à l'ouïe très fine (OUÏE-4) pourrait entendre un ricanement lointain. Puis un second. Apparemment on se moque d'eux. Même s'ils cherchent un peu plus avant à travers bois, il leur sera impossible de localiser la provenance du rire malin. Par contre, une fois au moins, le curieux peut voir se dissiper un nuage violet ! Le bois est infesté de Brolutes rieuses ! Les personnages savent peut-être reconnaître les deux traits caractéristiques des Brolutes : leur rire et la déchirure qu'elles provoquent pour échapper à d'éventuels poursuivants (Cf L.III p.46).

Mais laissons ces petites bêtes à leurs jeux et continuons sur le chemin de fleurs qui court à présent vers le nord. Les voyageurs pourront observer que la largeur de la bande fleurie a diminué sensiblement (de 3 mètres au début à 1 mètre à présent).

Le voyage continue sans aucun fait significatif, puis à l'horizon un étrange personnage, remontant le chemin, arrive à la rencontre de nos musiciens.

La première chose qu'ils voient de loin, de très loin, c'est sa chevelure : longue, de cinq couleurs différentes (roux, blond, noir, châtain et blanc !), tressée par endroits, rasée à d'autres ! Habillé avec plus de goût qu'il n'est coiffé, l'individu porte un large costume blanc, strict mais fonctionnel.

De plus près, on peut découvrir que c'est un jeune homme d'une vingtaine d'années au visage anguleux, au nez aquilin et au regard sombre. Il ne tient qu'un bâton à la main et,

pour unique arme, ne porte qu'une paire de ciseaux à la ceinture.

Il s'arrête à quelques pas des voyageurs et d'un large mouvement les salue en ces termes : "Bonjour maraudes, fillasses et coupes guenilles, je me nomme Tif le jeune et je suis fils du seigneur Tif la boucle, grand ratiboiseur de Poilod ! Présentez-vous et discutons !"

Après une telle tirade les joueurs doivent se demander si les coutumes locales sont les mêmes que chez eux...

Petit moment d'incompréhension générale.

Tant que la situation n'est pas pleinement clarifiée les joueurs risquent de rester un peu perdus.

Pour que vous ne demeuriez pas dans le même cas vous allez découvrir à présent quel est le curieux pays où ils ont mis les pieds.

UN PEU D'HISTOIRE DU SECOND AGE

A u second Age, au centre d'une grande plaine fertile, la ville de Brabousse coulait des jours paisibles. Elle enjambait un petit fleuve, la Brousseuse, et faisait commerce des blés.

Elle était aussi fameuse pour ses coiffeurs et surtout ses barbiers dont la crème à raser (magique disait-on) s'exportait dans nombre de régions avoisinantes. Cette crème, dont la douceur n'était égalée que par son onctuosité, fit des envieux et, un jour, un seigneur et sa cour se présentèrent aux portes de la cité. Il revendiquait le titre de seigneur de Brabousse car, disait-il, il fallait quelqu'un pour dominer et pour défendre la ville en l'absence de noblesse locale. Evidemment les citadins refusèrent et la bataille fit rage.

Les Barboussiens, peu habiles à la guerre, ne résistèrent pas longtemps et les barbiers préférèrent saborder leur ville plutôt que de laisser tomber leurs biens aux mains d'un seigneur étranger. Alors que les dernières défenses tombaient, ils déversèrent toute leur

Printemps

crème de rasage dans la Brousseuse. Aussitôt une immense mer de mousse se forma et envahit rapidement la ville et ses environs. Peu de gens survécurent à ce cataclysme.

Quand la mousse disparut, à la place de la ville, il ne restait qu'un grand lac à l'eau laiteuse. Les rescapés se scindèrent alors en deux clans. Ceux qui rendaient responsables les barbiers et les coiffeurs et ceux qui rejetait la faute sur la nature magique de la mousse à raser.

Les deux groupes bâtirent deux grands villages de chaque côté du lac qu'ils baptisèrent la Mousseuse. Au centre de ce dernier il reste un petit monticule de mousse qui, pense-t-on, recouvre une île.

Brabousse a été oubliée et les légendes ont pris le pas sur la réalité.

Le premier village, nommé Poilod, bâti sur la rive Ouest, est habité par les descendants de ceux qui accusaient la mousse à raser de tous les maux : les Poilodois.

Ils sont peu aimés dans la région car ils ont tendance à être raseurs et toute leur doctrine sur la mousse à raser (et donc la magie) est tirée par les cheveux (capilotractée).

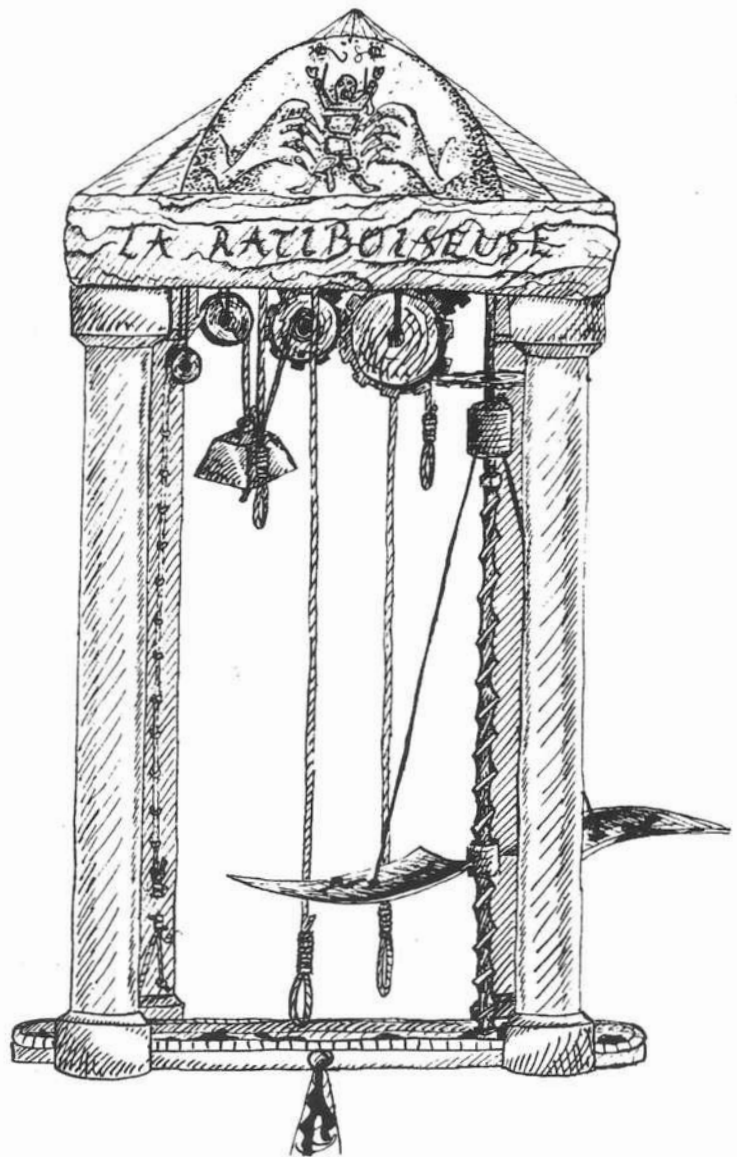
On ne supporte pas les haut-révants à Poilod, ils ont intérêt à raser les murs sinon ils risquent de se faire ratiboiser en place publique. Le ratiboisage consiste à se faire délicatement découper en fines rondelles par une lame pivotant à grande vitesse autour d'un axe fixe. Mais il existe un crime pire que la magie à Poilod, c'est l'alchimie. Les Buliandais étant férus de cet art, les Poilodois l'exècrent ! La peine pour quiconque est soupçonné de pratiquer l'alchimie est la coupe par le bas, c'est à dire un ratiboisage mais qui commence par les pieds (ça fait plus mal). Bien sûr on peut faire appel d'une sentence de ratiboisage. Il suffit de réussir l'épreuve du coupage de cheveux en quatre (dans le sens de la longueur) ; non seulement les charges retenues sont annulées, mais en plus, on est reconnu digne de faire partie de Poilod.

La hiérarchie poilodine reste très simple, plus la personne porte de couleurs de cheveux, plus elle est élevée dans la société. Le nombre de couleurs varie de un à cinq. La seule chimie qui est donc acceptée dans ce grand village est la teinture de cheveux.

Actuellement le dirigeant de Poilod est Tif la Boucle, grand ratiboiseur (c'est lui qui juge

mais ce n'est pas lui le bourreau). Il régit les affaires dans la Touffe, le palais de justice, du commerce et de la défense.

L'autre village, sur la rive est, se nomme Buliande. Les Buliandais ne sont pas beaucoup aimés non plus. Trop laxistes, ils passent leur temps à buller. Dans ce bourg, la principale activité demeure l'alchimie. C'est à Buliande que l'on trouve moult produits alchimiques. Ils sont pourtant distribués de



façon draconique... heu... draconienne au Palais-Bidi tenu par Paik le Léger.

La peine pour vol ou trafic de produits alchimiques est le bullage à mort. Le contrevenant est soumis au jugement de la Bulle au Palais-Bidi. Sortant d'un bassin sacré aux couleurs nacre et violette, une bulle se stabilise dans les airs à l'heure de la Couronne et le jugé doit, sans souffler dessus, la saisir et l'emmener hors du Palais-Bidi. S'il réussit à coincer la bulle, il est reconnu innocent et

digne d'être un Buliandais. S'il échoue, la bulle explose dans un petit nuage de fumée violette : on dit alors qu'il y a Fume Bulle. Le maladroit est plongé dans le bassin sacré d'où personne n'est jamais revenu (en fait c'est une déchirure de rêve, mais ça personne ne le sait).

La seule chose que les Buliandais daignent réprouver est la présence dans leur bourg d'un Poilodois. Si par malheur ce dernier se fait prendre, il passe au jugement de la Bulle.

Il n'y a jamais eu de guerre entre les deux bourgs. Pourtant une haine farouche oppose Paik le Léger et Tif la boucle, personne ne sait pourquoi et ils n'ont jamais voulu le dire.

Un accord tacite veut que personne n'aille voir ce qu'il y a sous le monticule de mousse au centre du lac.

A présent revenons à Tif le Jeune et à son histoire. Car elle intéresse directement les personnages, comme vous vous en doutez déjà.

PAF LE FLUIX !

Les présentations faites, Tif invite les personnages à le suivre en haut d'une colline pour qu'ils puissent embrasser d'un seul regard la géographie locale. Il raconte un peu l'histoire des deux grands villages (historique embelli et déformé à grand coup de dragons et de légendes.)

Première constatation : le chemin fleuri s'arrête à Buliande et la ville est entourée de verdure. Plus important encore, au centre du bourg nos voyageurs peuvent admirer trois splendides dômes de verre ! Ils sont alors en vue du Palais-Bidi, leur explique patiemment Tif le Jeune.

Puis, angoissé, il leur demande où mène le chemin de fleurs et surtout s'il y a d'autres Flux à fleurs.

Ses questions risquent de faire réagir les personnages. Il leur raconte alors son histoire.

Il y a dix années, alors qui se promenait seul, il entendit un autre enfant crier à l'aide dans le bois (lui-même n'avait alors que douze ans). Il accourut. Un vagabond entraînait de force une petite fille malgré toutes ses jérémiades et ses cris. Le sang de Tif le très jeune ne fit qu'un tour et armé d'un simple ciseau rond, il chargea le maraud. Il mit celui-ci en fuite assez facilement, d'autant plus que son ennemi était aveugle !

Puis, une fois tout danger écarté, il s'occupa de la petite fille. A son grand étonnement (et dégoût) elle venait de la ville

de Buliande. Pire, elle était la fille du grand adversaire de son propre père : Paik le Léger. Elle se nommait Sphora la Légère.

Pourtant, cela était-il dû à ses oreilles décollées, à ses grands yeux jaunes, à son sourire radieux mais édenté ou à son doux sossotement, il en tomba éperdument amoureux. N'ayant de pensées que pour son héros, Sphora lui rendit ce tendre sentiment.

Depuis ils se voyaient en cachette et, récemment, ils avaient décidé de vivre ensemble (en grandissant Sphora a embelli, ce qui, somme toute, n'était pas dur). En fait Sphora alla voir son père et lui demanda en toute innocence ce qu'il faudrait pour qu'il accepte de donner la main de sa fille à un prétendant. Celui-ci, préoccupé par l'hiver tardif, lui répondit sans réfléchir : "Le printemps". Désespérés, les amoureux décidèrent de fuir loin vers l'Est et de vivre en exil. Ils préparèrent le voyage se donnant rendez-vous au BOIRIAN. Cependant des ennemis politiques de Paik le Léger connaissaient les amours de sa fille avec Tif le Jeune. Ils accusèrent la jeune fille de haute trahison et obligèrent son père à promettre un jugement de la Bulle. Evidemment elle ne put se rendre à son rendez-vous dans de telles conditions et Tif l'attendit deux jours. Elle ne vint pas mais, arrivant de l'ouest, un miracle survint. Le Flux Merveilleux, suivi de son chemin de fleurs vola au dessus de la tête du jeune homme. Celui-ci, voyant en l'oiseau un signe du destin prit une pierre et paf le Flux !

Il le mit dans une cage et le ramena à Buliande pour réclamer la main de Sphora la Légère.

Quelle ne fut pas sa surprise d'apprendre la mise en détention de son amour de toujours (Ah! L'amour, toujours !) A la vue de tous il promena l'oiseau dans toutes les rues de Buliande, apportant le printemps, et se posta devant le Palais-Bidi entouré d'une foule partagée entre la joie de la fin de l'hiver et la haine d'un Poilodois.

Par trois fois il demanda en mariage Sphora. A la troisième fois c'est Paik, coincé entre ses ennemis politiques et sa parole donnée qui trouva la solution. Tif pourrait épouser sa fille mais à la condition qu'il passe lui même le jugement de la Bulle. Ainsi, reconnu digne d'être un citoyen de Buliande, il serait digne du mariage et il n'y aurait plus crime de haute trahison. Mais en cas d'échec il serait reconnu coupable des crimes imputés à Sphora et serait condamné à buller à mort !

Autant dire que sa situation n'était pas brillante au sortir de Buliande (car Tif a été laissé libre en échange de l'oiseau) !

Printemps

Le pire c'est qu'à force de fréquenter une Haute Bulleuse (Titre de noblesse) il a développé un défaut qui pourra lui être fatal : au sens propre comme au figuré Tif à un poil dans la main ! Et pour coincer la Bulle cela risque d'être très gênant.

On aurait pu croire que la situation était déjà catastrophique, mais en fait à peine était-il retourné chez lui que Tif apprit qu'il était recherché. Il était accusé d'avoir apporté le printemps dans la ville ennemie et non à Poilod comme ses obligations de naissance l'y obligeaient !

Il était donc sommé de ramener un autre oiseau sous peine de ratiboisage par le bas... (oui, par le bas !)

A présent il lui reste deux jours pour sauver sa belle et sa vie... Et il y a de fortes chances pour que les quatre musiciens l'aident un peu...

POILOD OU BULIANDE ?

Voyons à présent quelles possibilités s'ouvrent aux joueurs.

Vous l'aurez sans doute compris, pour aider Tif les personnages ont déjà tous les éléments. Pour coincer la Bulle le procédé Alchimique de la rose blanche aidera sûrement le jeune Poilodois. Nous verrons pourtant que la récupération des composants alchimiques est une autre paire de manches.

Dans le cas (fort probable) où nos musiciens viendraient à visiter les deux bourgs, voilà donc une succincte description géographique de la région.

Au Nord de la Mousseuse poussent quelques tilleuls-menthe qui balancent doucement leurs branches au gré du vent. Ce petit bois borde le lac sur un bon kilomètre et sert habituellement de halte aux Flux Merveilleux.

Au Sud, nous l'avons vu, il y a, à quelques kilomètres du lac, BOIRIAN et ses charmantes Brolutes.

Au centre de la Mousseuse l'amas de bulles cache une petite île. Sur ce bout de roche, rendu glissant par la crème, se trouvent des ruines : quelques colonnes couchées et surtout un petit escalier descendant sous le lac. Tout en bas il existe une grande salle voûtée. Pour y marcher il faut patauger dans 30 cm de crème.

Même s'il n'y a rien dans le liquide blanchâtre, ici et là remontent sporadiquement quelques bulles.

POILOD

400 âmes, sur la côte Est de la Mousseuse. Les maisons sont basses, en pierre et aux toits couverts de chaume soigneusement taillée. On n'y aime pas trop les étrangers (ceux qui ne sont pas coiffés, par exemple).

Deux auberges : le tenancier est aussi capilliculteur.

- La Coupe au bol. Tenue par Mèche d'or. 18d le lit en chambres individuelles (12 chambres), pas de dortoir.

10d pour : bain, rasage, coiffure et soins du visage à la mode Poilodine (c'est à dire qu'on rase à sec).

Spécialités : Soupe (avec cheveux): 4d (2 sust).

Cheveux d'ange : 10d (3 sust).

- La Roue Flaquette. Tenue par la belle Bakante. 12d le lit en chambres individuelles (5 chambres), 4d en dortoir (20 places), 8d pour : bain, rasage, coiffure (mais le travail est moyen).

Spécialités : Bière sans mousse 1d (force 3)

La bonne Poilade (Kouak en broche) 12d (4 sust).

Le seul bâtiment possédant deux étages est la Touffe. On y fait commerce, rend la justice et pense la défense de Poilod. La Touffe fait face à la Place Rase où l'on exécute les sentences.

Le maître actuel de la Touffe (qui y loge ainsi que toute sa famille) est Tif la Boucle. Il doit son nom à la cascade de cheveux bouclés et multicolores qui tombe sur ses maigres épaules. 50 ans, il en fait 70 ; homme puissant, il est aigri ; juge suprême, il est très dur. Pourquoi un tel caractère ? Tout simplement parce que son fils le déçoit tous les jours un peu plus. En effet son héritier à un poil dans la main, honte suprême pour un futur ratiboiseur (ça c'est la raison officielle) ! Toujours strict et ascète, il déteste tout le monde et par dessus tout les Buliandais. C'est sous sa juridiction que les taux de ratiboisages ont été les plus hauts.

La moindre transaction ou action un peu hors la loi se termine devant lui. Il a un point faible et son fils le connaît : il boit. Une petite chambre lui est réservée à la Roue Flaquette où il se cuite à la bière sans mousse un soir sur deux. Si on le fait chanter ou si on l'entraîne dans une beuverie, non seulement il révèle le secret de l'île de la Mousseuse mais en plus il cède à la plupart des demandes.

Il n'a pas fait le rapprochement entre le Flux Merveilleux et la gravure sur l'île, son esprit est trop rongé par l'alcool et la haine.

Les murs de la pièce sont couverts de symboles et de fresques. Les personnages curieux peuvent tenter de déchiffrer ce qui n'est en fait rien d'autre que l'histoire de Brabousse. L'un des barbiers qui avait renversé dans le fleuve la crème magique a, voyant les effets catastrophiques d'un tel acte, créé une bulle de protection et sauvé le bâtiment principal de la guilde des raseurs.

BULIANDE

400 âmes, sur la côte Ouest de la Mousseuse. Les maisons sont rondes, en pierre blanche et aux toits bombés, voire même en demi-sphères. Les Buliandais sont trop peu énergiques pour ne pas aimer les étrangers. Beaucoup de Buliandais sont chauves.

Deux auberges aussi : le tenancier est aussi Alchimiste (+1).

- Le Cornu. Tenue par Maître Astrobald.

15d le lit en chambre individuelle (8 chambres), pas de dortoir. 10d pour : le bain moussant, le savon doux et la crème à raser (serviettes de bain en mousseline). Pour le rasage et la coiffure, ces activités étant considérées comme honteuses, chacun se débrouille (pas de moustache !).

Spécialités : Le mousson de Kouak. 6d (2 sust)

Du moussoux. 1d la coupe (force 0)

On offre au client le Mousse-Kafé (boisson forte).

- Au Moussaka. Tenue par Igor.

5d en dortoir, 25 places (pas de chambre individuelle).

6d pour le bain moussant et la crème à raser.

La servante (une petite mousmé) Nini Moussekara s'y trémousse tous les soirs.

Spécialités : Les Mousserons Mignotée 2d (1 sust) (cf. P.24 L.III)

La Moussaka. 6d (3 sust).

Le Palais-Bidi est composé de trois grands dômes de verre (très solides car traités alchimiquement). Il forme le centre de recherche de la ville et fait face à la Mousseuse.

Paik le Léger, père de Sphora la Légère, en est responsable.

C'est lui qui détient les clefs des ressources alchimiques de la ville. Il sait tout des expériences en cours car il les commande lui-même. De plus c'est un très puissant Haut-révant dans les trois voies normales. Il veille à ce qu'aucun composant alchimique ne soit gaspillé ni volé et sa rigueur lui a valu bon nombre d'inimitiés.

Il est grand, chauve, maigre et tout comme Tif la boucle, semble dix ans de plus que son âge. Toujours comme son ennemi, il est très déçu par sa progéniture car, honte des hontes, elle a un cheveu sur la langue (et en plus elle est accusée de pactiser avec un Poilodois) ! Pour peu, elle va choper le ballon !

Il y a de quoi aigrir un caractère. Comme on pourrait le croire, Paik doit avoir un point faible...et bien non. Il est sévère mais juste et incorruptible. Coincé entre la politique et les agissements de sa fille, il se sait surveillé et ne commettra jamais de faute.

Paik a plusieurs ennemis mais l'un des plus puissants n'est autre que l'aubergiste Astrobald. Ce petit bonhomme est une boule chauve typique de Buliande. Il s'avère nerveux, suant, hargneux politiquement mais d'une ouverture d'esprit supérieure à celle de Paik (ce n'est pas dur), et surtout un grand alchimiste. Ces qualités cachent un gros défaut : pour lui la fin justifie les moyens et il fait actuellement tout pour prendre la place de Paik.

Puis, seul, isolé de tous, il a fini ses jours en gravant sur les murs de la cave toute l'histoire de sa ville perdue. Cette fresque montre que ni la crème magique ni les barbiers n'étaient responsables...

Mais ce n'est pas tout. Sur l'un des murs les enluminures ont été grattées. A la place on peut y voir quatre personnes couchées mais dont les corps sont à l'intérieur d'un oiseau entouré de fleurs...

On ne peut rien observer d'autre dans la pièce, mais il faut savoir que son existence est tout de même connue de deux personnes : Tif et Paik. Etant jeunes ils se sont défiés l'un l'autre d'aller sur l'île interdite à l'heure du Poisson Acrobate. Les deux relevèrent le défi et les deux se retrouvèrent ensemble devant la fresque. Toutes leurs certitudes s'écroulèrent cette nuit là. Au lieu de les rapprocher, cette découverte les éloigna et créa la haine que l'on sait...

UN DEUX TROIS, NOUS IRONS AU BOIS

Le tout pour nos musiciens est d'agir vite et bien. Voyons donc les mauvaises alternatives avant de voir les bonnes.

- Récupérer le Flux. Non, il est dans la chambre de Sphora, elle-même très bien surveillée. Les Buliandais ont appris que les Poilodois désirent un oiseau à fleurs comme le leur. Ils le gardent donc farouchement.
- Faire évader Sphora. Même chose. La jeune fille est bien gardée par les hommes de son père. Après quelques faux espoirs nos musiciens seraient jetés en prison puis libérés par les ennemis politiques de Paik. Ces derniers pourraient accuser Paik le Léger de laxisme par la suite. Bref, tout à refaire dans une ambiance encore plus tendue.
- Pactiser avec Astrobald. Il écoute attentivement les personnages puis les fait enfermer ou les livre à Paik... pour les faire évader par la suite...
- Du côté des Poilodois la situation n'est pas meilleure. Toute action un peu suspecte conduit devant Tif et, dans le pire des cas, devant la ratiboiseuse !

Comment résoudre le problème ? Il faut que Tif le Jeune puisse coincer la Bulle pour sauver Sphora et l'épouser. Par la suite, il

Printemps

acceptera de donner l'oiseau aux personnages mais nous n'en sommes pas encore là.

Il faut donc trouver un moyen de réussir l'épreuve, et ce moyen c'est le Repoussoir Tactile.

Deux cas :

- soit les joueurs ont noté la formule et ils ont déjà un avantage certain,
- soit ils n'ont rien noté et il va falloir passer par la case « bibliothèque alchimique » du Palais-Bidi. Evidemment, cela nécessite une autorisation spéciale de Paik pour y accéder et, en plus, le bibliothécaire (Funant, de son petit nom) n'est pas commode.

Une petite visite de nuit ne devrait pas poser trop de problèmes car toute la garde est concentrée sur les logements de Sphora. La bibliothèque elle-même est très peu fournie. Elle ne comporte que trois volumes intéressants, les autres sont des dictionnaires de langues. Tous les livres sont attachés aux pupitres de lecture. En fait s'il existe de nombreuses recettes alchimiques dans les trois ouvrages, bien peu sont en langue du voyage. Il va falloir donc un certain temps pour repérer le Repoussoir Tactile et le traduire (INTELLECT/Ecriture/-2. Jet caché).

Un peu d'action, de réflexion et quelques émotions plus tard, nos musiciens devraient avoir en leur possession la précieuse recette.

A présent que le problème est réglé (avec plus ou moins de succès), il va leur falloir trouver les ingrédients.

Le Candique tout d'abord. Tous les alchimistes de Buliande en gardent un peu qu'ils n'ont pas utilisé.

L'eau doit être pure, sans plus. De l'eau courante suffit.

Pour les feuilles de tilleul-menthe, Tif indique la présence de tels arbres dans la forêt au nord du lac blanc.

Par contre pour la larme de Brolute Rieuse il va falloir ruser. En effet si les personnages savent où trouver cet animal, le faire pleurer reste une autre paire de manche.

Deux solutions peuvent être envisagées :

- Faire rire une Brolute à l'en faire pleurer. Faisable mais pour récupérer la larme il faut lui sauter dessus ou lui transmettre l'image d'une cage, etc... Bref cela n'est pas aisé.

- La seconde, plus fine, plus pratique et plus rapide est de surnoisement utiliser le fromage de Farn le gigant. Rappelons nous qu'il pique les yeux et fait défaillir. Une Brolute un peu curieuse se laisse de suite prendre au piège. Il ne reste plus qu'à récupérer une larme. Etonnant, non ?

Quoiqu'il en soit, à peine la récolte d'une larme réussie, le bois devient silencieux et mort : toutes les Brolutes ont disparu à tout jamais (croit-on).

Le reste de la préparation dépend de nos voyageurs et de leur habileté alchimique. Pourtant il faut compter avec deux facteurs gênants. Tif la Boucle ne pouvant supporter que son fils puisse coincer la Bulle a dépêché quelques hommes (des rebrousse-pois) à lui pour qu'ils l'empêchent de réussir.

Pareillement les ennemis de Paik ont eux aussi mis aux troussees du jeune Poilodois des mousquetaires qui doivent lui mettre des bâtons dans les roues. Il y en a trois de chaque.

Ils ne sont pas là pour tuer mais juste pour décourager. Plus bêtes que méchants, pour s'en débarrasser il suffit de les monter les uns contre les autres.

EMPECHEURS DE BULLER EN ROND

Né à l'heure du Faucon

Age 42, taille 1m85, 70 kg, cheveux (bicolores ou chauves), yeux marrons, beauté 12 (avantagés).

TAILLE	13	VOLONTE	11
APPARENCE	11	INTELLECT	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10
FORCE	13	REVE	10
AGILITE	12	CHANCE	12
DEXTERITE	11	Mêlée	13
VUE	10	Tir	12
OUIE	11	Lancer	10
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	11
Vie	12		
Endurance	23		
+dom	+1		
Protection	+3		

NIV init +dom Force

Bâton +3 11 +1

Compétences : Course +2, Discrétion +2, Vigilance +2, Srv Cité +2

FICHTRE-DIANTRE !

Voilà donc de quoi occuper les personnages pendant quelques temps. Après ces recherches et manipulations hasardeuses, il est fort probable que Tif soit prêt pour le jugement de la Bulle.

Inutile de préciser qu'il est fortement réticent quant à l'utilisation de l'alchimie. Il refuse d'aider à la recherche des composants, question de principe.

La foule l'attend silencieuse aux portes du village et c'est toujours sans un mot qu'elle le suit jusqu'au Palais-Bidi.

En haut des marches du bâtiment, Paik le Léger toise le jeune homme. A son côté, sa fille, pâle, porte en cage le Flux Merveilleux

tant convoité. Autour d'eux, les dignitaires de Buliande et (oh surprise !) Tif la Boucle écument de rage entre les représentants de Poilod invités pour l'occasion.

Solennellement Tif le Jeune gravit les marches et, éveillant l'attention du Flux, provoque le chant de l'oiseau bleu et argent.

Une à une les marches se couvrent de fleurs printanières et les exclamations de surprise fusent de partout.

C'est alors que Tif la Boucle maudit par trois fois son fils s'il tente de coincer la bulle.

Là tout va très vite. Un homme en haillons sort de la foule alors que tout le monde regarde du côté du Ratiboiseur. Il gravit rapidement les marches et tente d'asséner un grand coup de bâton sur la cage du Flux avec la ferme intention de faire taire l'animal à tout jamais.

Si les joueurs, et c'est fort probable, n'ont pas réagi, c'est un garde qui transperce l'homme de son Epée Sorde.

La forme gémit puis s'effondre aux yeux de tous et surtout aux yeux des quatre musiciens épouvantés. L'homme qui meurt à leurs pieds n'est autre que le vieux colporteur !

Sans sembler prendre garde à la chose Paik le Léger fait signe au jeune homme de s'approcher et de se présenter aux yeux de tous devant le bassin sacré à l'entrée. Le jugé se place et attend, regardant l'amas de bulles transparentes et violettes.

Que font les personnages pendant la scène ? Ils se rassurent peut-être. En effet, si l'homme à terre était aveugle et ressemblait au colporteur ce n'est en fait pas lui.

La ressemblance entre les petits jouets de bois et ceux de leur vieil ami est pourtant étonnante. Un détail : toutes les statuettes sont soit des chimères, soit des licornes, soit des lutins (gnomes) soit des petits monstres ressemblant étonnement à celui que les voyageurs ont vu en rêve (quatre têtes, huit bras, etc).

Mais revenons à Tif le Jeune puisque l'heure de la couronne approche.

Une bulle émerge et s'envole comme portée par le chant du Flux qui se remet doucement à chanter.

Là, deux cas :

- Les personnages ont échoué.

Doucement le jeune homme prend la bulle entre ses mains tremblantes et la pousse vers les marches du Palais-Bidi. Tout le monde retient alors son souffle et même l'oiseau s'arrête de chanter. Et la bulle éclate. Une fumée violette se disperse dans un silence absolu. Paik, blême, lève les bras et parle à la foule : "Tif le Jeune ne peut coincer la bulle. Il est donc coupable et condamné à buller à mort !"

Tif la Boucle et ses hommes tentent un mouvement mais des gardes les entourent.

Une voix s'élève alors parmi les dignitaires Buliandais. D'abord seule elle scande une phrase que la foule reprend agressivement : "Sphora ! Coupable !".

Astrobald, car c'est lui qui a lancé le mouvement, s'avance et continue à entraîner la foule.

Finalement, quoique fassent les personnages, les deux jeunes gens sont précipités, enlacés l'un l'autre, dans le bassin et disparaissent vers des cieux plus propices, bullant à mort aux yeux de tous.

Tif la Boucle et ses hommes partent et, aux portes de Buliande, le Ratiboiseur déclare la guerre aux voisins qui ont assassiné son fils ! Les gardes emporteront le Flux dans le Palais-Bidi et tout est à refaire.

- Voyons à présent le meilleur des cas.



Printemps

La bulle s'élève, toujours majestueuse et fragile. Tif approche doucement ses mains enduites de Repoussoir Tactile.

Les yeux s'agrandissent devant le miracle, Paik perd son détachement et Sphora reprend quelques couleurs : la bulle obéit aux mains du jeune homme ! Il la saisit plus fermement après ce premier test puis devant la foule, Tif, Sphora et Paik il descend les marches, serein, comme toute personne coinçant la Bulle !

Le juge, triomphant, s'avance alors : "Il est innocent ! Il est digne d'être un Buliandais ! Il mérite la main de ma fille et comme le veut la coutume, en tant que gendre, je lui remets officiellement mon anneau de Grand Bulleur."

Toujours plein de confiance Tif laisse s'échapper la Bulle qui s'envole sous les acclamations des Buliandais. Les personnages vont-ils réagir ? C'est à espérer mais il y a tout de même peu de chance qu'ils réalisent ce qui va se passer.

Paik se dirige à grands pas vers son futur gendre et tente de lui saisir la main...en vain.

Etonné, intrigué et enfin suspicieux, le Haut Bulleur essaye plusieurs fois de reprendre les mains de Tif le Jeune. Son esprit va très vite et un sourire crispé aux lèvres il se retourne vers la foule : "Mais ne hâtons pas les choses, ce n'est qu'un Poilodois !" Voulant éviter que l'on découvre la supercherie Paik a commis l'irréparable. Ecumant devant l'affront Tif la boucle sort son arme mais les soldats l'entourant empêchent le moindre mouvement belliqueux.

La délégation Poilodine sort de Buliande et aux portes du village Tif la Boucle hurle la répudiation de son fils, la mise à prix de sa tête et déclare la guerre à Buliande !

Les motifs invoqués sont : débauche d'un Poilodois, enlèvement et détention abusive du printemps (il neige toujours sur Poilod) et insulte à Ratiboiseur dans l'exercice de sa fonction.

De son côté, Astrobald, intrigué par ce brusque revirement de situation tente de saisir les mains de Tif le Jeune. Gageons que les personnages cette fois auront la bonne idée de réagir.

Si ce n'est toujours pas le cas Tif le Jeune emporte avec lui Sphora la Légère, son Flux et les personnages. Tous se dirigent vers le

seul endroit où personne ne les suivra : l'amas de mousse au centre du lac !

Si les musiciens s'interposent à temps, les partisans de l'aubergiste Astrobald sortent les armes et vu leur nombre la fuite est plus indiquée. Par contre la supercherie n'est pas révélée.

La seule différence pour la suite du scénario que cela entraîne est la prise de pouvoir par Astrobald et la mise en résidence surveillée de Paik au Palais-Bidi. Le père de Sphora est juste plus dur à joindre. A partir de ce moment, conscient de sa complicité dans la tricherie de Tif, il aide les personnages et le jeune couple.

FLUX GLACIAL

Décidément, rien ne s'arrange pour nos voyageurs. Quoique, s'ils en sont là, c'est qu'ils se sont tout de même bien débrouillés.

Sur l'île, en escaladant une colonne ils peuvent émerger de l'amas de mousse (attention, ça glisse !) et observer les deux villages se préparer à la guerre. Des bateaux sont affrétés et des petits groupes montent la garde de part et d'autre.

Peut-être la gravure murale de la pièce souterraine fera-t-elle réfléchir les personnages sur ce qu'ils leur reste à faire. Car, explique Tif, le problème est grave. Pour éviter le bain de sang il faut en premier lieu trouver un moyen de faire venir le printemps. Revenir à Flora avec le Flux par le biais des Brolutes rieuses est hors de question : les bêtes sont parties de BOIRIAN, nous vous le rappelons.

Là il faut que les musiciens comprennent qu'il va falloir suggérer au Flux de déclencher la floraison.

C'est un rituel de possession d'esprit. Pour en savoir plus sur la Perception du Flux Merveilleux lisez Seasons jusqu'au bout !

S'ils n'y pensent pas c'est le Flux (qui ne chante pas, c'est important) qui leur soumet l'idée. En effet l'oiseau est légèrement télépathe et si quelqu'un s'assoupit à côté de lui le volatile lui envoie un rêve.

Par contre intervient une autre force qui elle aussi agit dans le songe. Voici donc ce que cela donne.

"Le (ou "les" car le rêve peut être commun) rêveur se retrouve devant un grand château couvert par la neige. C'est le fief de Flora. Un oiseau bleu et argent vole, gracieux, dans un ciel bleu. C'est le Flux. Mais en y regardant mieux le volatile semble un peu différent. Il

FLUX MERVEILLEUX

TAILLE	2	Vie	3
CONSTIT.	5	Endurance	8
FORCE	1	Vitesse	-/60
PERCEPT.	(spécial)	+dom	0
VOLONTE	15	Protection	-4
REVE	10		

NIV
Vol 15 +6

s'approche du rêveur qui peut voir qu'en fait l'oiseau a un visage humain qui change constamment. Il varie prenant tour à tour les traits de chaque personnage ! Mais toutes les faces semblent assoupies.

Puis la vision se brouille et un froid immense frigorifie le rêveur. Il se retrouve devant le château à présent couvert par le givre. Des formes vaguement humanoïdes (trois) approchent en titubant et s'affalent une à une dans la neige. La dernière arrive enfin près du rêveur. Elle est assez proche pour qu'il puisse distinguer son visage. C'est un homme couvert de cicatrices qui hurle quelque chose d'incompréhensible puis montre le ciel. Au dessus un squelette d'oiseau vole, virevolte, et, derrière lui, une déchirure de rêve s'agrandit laissant passer des Entités de Cauchemar de Froid !"

Et le rêve s'arrête là.

Si les joueurs sèchent vraiment à ce niveau de l'histoire le jeune couple peut aussi les aider. Il leur suggère que si l'oiseau est télépathe, il peut-être possible, comme pour les Brolutes, de l'influencer pour qu'il déclenche la floraison, le réveil de la nature.

Or la seule personne connaissant un sortilège assez puissant pour réaliser cela se nomme Paik le Léger...

Sa fille est aussi une grande Haute-révante (en apprenant cela Tif se retient de grimacer) et elle sait que le Haut Bulleur peut faire quelque-chose pour eux.

Il va falloir aller le chercher.

Cela n'est pas simple s'il reste prisonnier dans ses appartements. Il faut organiser une évasion.

S'il est libre il faut tout de même pénétrer dans un village prêt à la guerre.

Un peu d'observation aide l'une et l'autre des entreprises. En effet, au soir des groupes venant de Poilod longent de chaque côtés les rives de la Mousseuse. Evidemment quasiment toute la garde est envoyée aux portes nord et sud de Buliande.

Les Poilodois arrêtent leur progression à 200 mètres du village ennemi et plantent un campement.

Ce début de siège laisse le Palais-Bidi sans défense et il suffit de maîtriser un garde pour joindre Paik, en prison ou non.

Il écoute la demande sans un mot puis réfléchit un long moment.

La solution relève de Thanatos.

Il ne s'agit pas de porter atteinte à l'esprit du Flux, mais à le remplacer pour déclencher la floraison et l'épanouissement de la Nature. En termes de Haut-révante il faut obliger les Dragons à rêver du Printemps.

C'est un acte dangereux qui exige un immense sacrifice. En effet pour le réussir et avoir en son contrôle le Flux et son pouvoir il faut la puissance de rêve de plusieurs personnes et un très long parcours dans les Terres Médiannes du Rêve.

De plus le rituel ne peut être lancé qu'à l'heure du Château Dormant.

Ce que Paik ne dit pas c'est que ceux qui mettent leurs points de rêve dans ce rituel sont bloqués dans le corps de l'oiseau pendant un temps indéfini.

Il souhaite se rendre sur l'île pour ne pas être interrompu.

Le retour au centre de la Mousseuse devrait se faire sans problème et le lancement du sortilège peut commencer.

NOW... TIME TO WAKE... FOR WINTER HAS GONE

Sur l'île entourée de bulles, Paik dépose la cage du Flux Merveilleux au centre d'un cercle tracé à même le sol.

Il demande aux musiciens de se placer autour de ce cercle et de se donner la main. Tif et Sphora veilleront à ce que personne ne vienne troubler le voyage en Terre Médiane du Rêve.

Quand le sort sera jeté, Sphora libérera l'oiseau.

En terme de jeu, voici ce qui va se passer. Tous les points de rêves des personnages sont drainés ainsi que tous ceux de Paik. Mais en plus, le Haut Bulleur y met toute son énergie ; bref il y laisse sa vie.

Jetez quelques dés pour le suspense, mais pour la fin de ce scénario, seuls vos talents de conteur vous serviront.

Pour certains personnages c'est la première et mais pas la dernière montée en Terres Médiannes du Rêve. Cette exploration vous est donc laissée libre, à vous de la soigner.

Les yeux se ferment sur le Flux dans sa cage dorée et doucement les sens s'amenuisent. Comme déformés par une plongée sous l'eau, les bruits extérieurs perdent peu à peu toute signification.

Puis tout va très vite. L'arrivée se fait dans la Cité Venin. La voix de Paik résonne alors : "Il nous faut à présent visiter toutes les Nécropoles jusqu'à la grande porte. Aidez-moi."

Un à un les points de rêve sont drainés et, les uns après les autres, les personnages perdent connaissance. Le dernier entend la

Printemps

voix de Paik résonner dans le vague cotonneux du sommeil :

"Le printemps est le réveil et le réveil c'est la mort. Il faut que quelqu'un ouvre la grande porte et je serais celui là..."

J'ai un message de la part de la Bête derrière la porte, jeunes voyageurs. Cherchez un éclat et poursuivez vos chimères. Si la gloire vous attend, elle sera éphémère."

Puis une douce musique tire les personnages de leur rêve. Ils ouvrent les yeux sur des cieux immaculés, sur un paysage fabuleux. Ils ouvrent les yeux du Flux, volant à plusieurs centaines de mètres du sol !

Le lac blanc sous eux se borde de vert mais une voix d'enfant leur murmure de donner le signal. L'oiseau s'élève alors plus haut encore à travers les nuages, perce le ciel et, face au soleil naissant, attend juste un ordre, un simple mot, et le Printemps réveille la nature.

Le chemin de fleurs s'élargit, les forêts reverdissent, les vergers se couvrent de fleurs blanches s'envolant par milliers, emportées par un vent chaud.

Le Dragon a rêvé le début d'un nouveau cycle. Les saisons vont pouvoir défiler.

Pendant une éternité les musiciens, âmes confondues dans l'esprit d'un oiseau bleu et argent, peuvent admirer leur oeuvre et celle du Dragon.

Mais passé ce moment idyllique un bruit de déchirure brusque les agresse. Sous eux, un château. Au sommet de la plus haute tour, un homme seul qui défit une tempête. C'est Osvald, épée en main qui maudit l'oiseau des fleurs. En fait il ne maudit pas l'oiseau lui-même, mais ce qu'il y a au dessus.

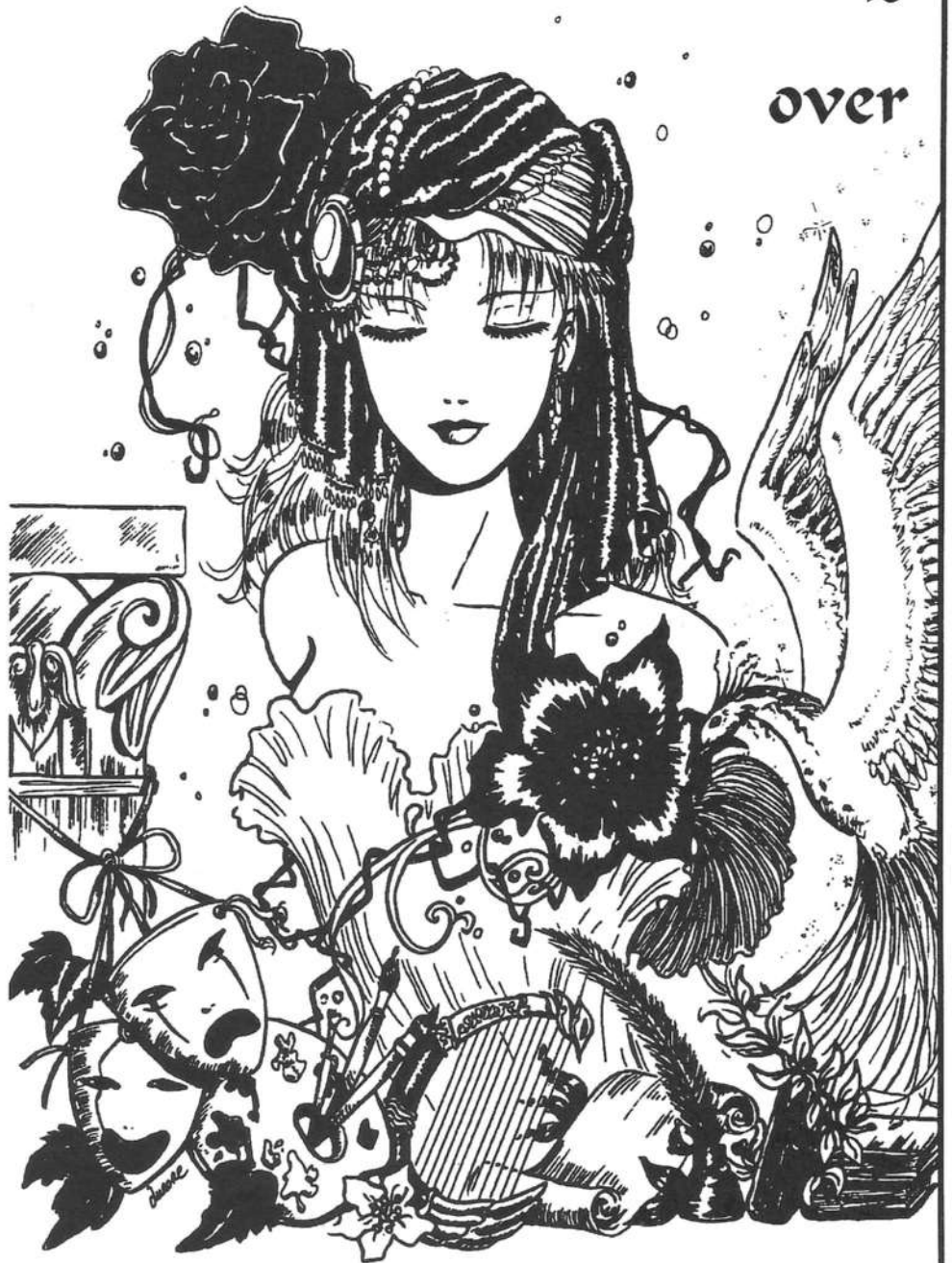


Le Flux porte son regard au ciel. La dernière chose qu'il voit c'est une déchirure de rêve jaune d'où sortent des hordes infernales d'entités de cauchemar non incarnées. Elles fondent sur Flora, le fief des fleurs, à tout jamais perdu...

FIN DU PRINTemps

ETE

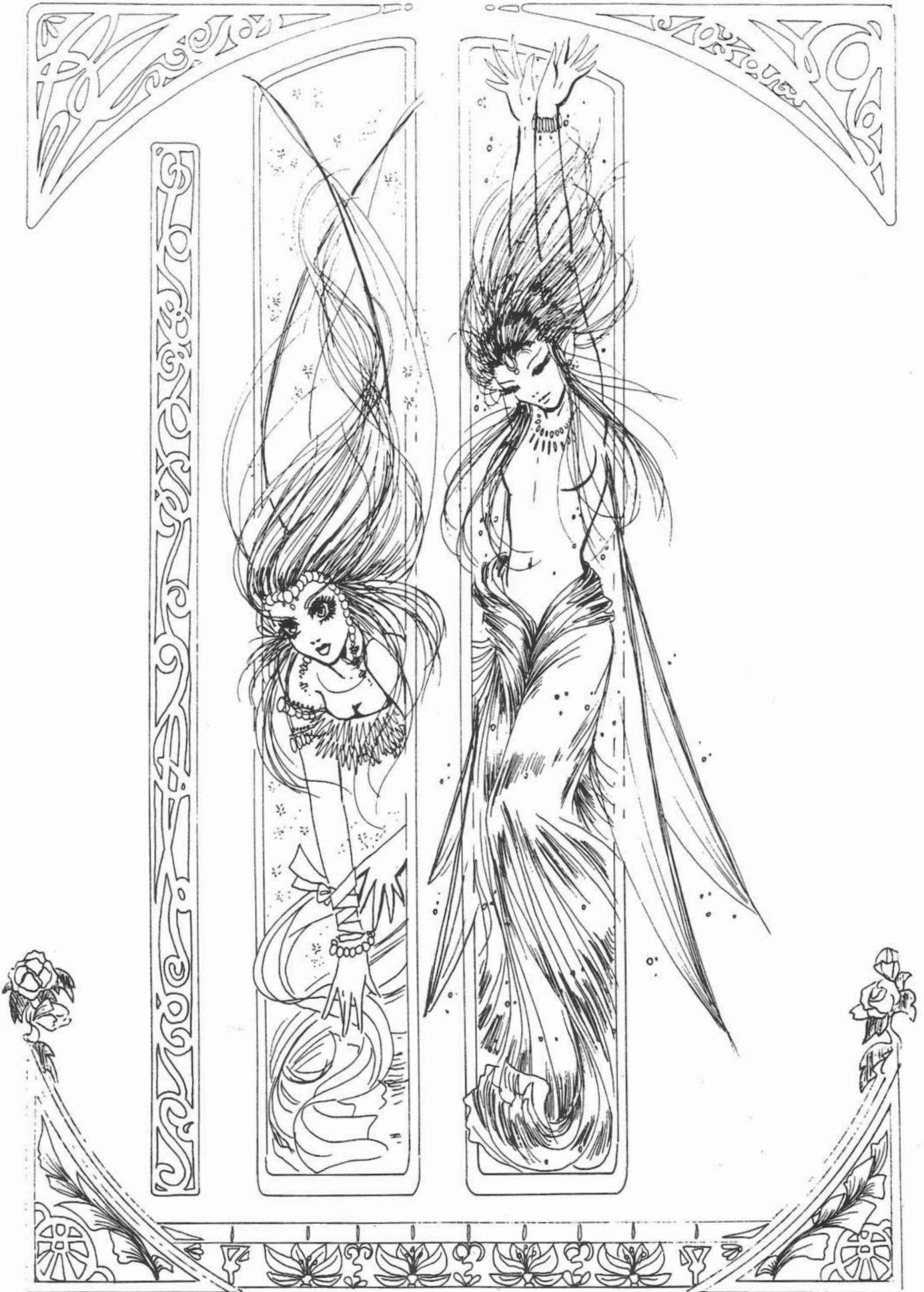
The
Carnaval
is
over



"Summer"

The pilgrim wanders with the spirit of the spring enchanted...
As if tomorrow will never come... but time is running out...

Magna Carta



AVERTISSEMENT

L'été est là... enfin presque. On dit que la chaleur de l'été est due aux flammes des dragons lorsqu'ils ronflent. Et pour ceux qui ronflent trop fort on appelle cela... le tonnerre.

Mais nous n'en sommes pas là et nos quatre musiciens risquent de se poser beaucoup de questions en débutant cette seconde aventure. Qu'est-il arrivé à Flora, la petite châtelainie ? Sont-ce eux qui ont agrandi la brèche d'où sortent les entités de froid ?

Une seule personne pourra les aider dans leur quête de savoir : c'est une chimère. Mais, pour obtenir son aide il faut la mériter, et ce sera le thème de ce scénario estival.

Cette histoire sera souvent comme l'été : pleine d'éclat, toute en apparences et en beauté. Mais derrière cet exhibitionnisme provoquant peut se cacher la charogne puante au soleil... Apparences et réalité sordide, voilà dans quel esprit nous avons conçu cette seconde partie de Seasons.

Ce scénario représente une suite d'événements qui vont se produire autour des personnages. A eux d'en tirer profit au mieux !

Pas de linéarité donc cette fois mais une intrigue centrale, des groupes de personnages non joueurs très importants (faites des fiches au besoin) et, surtout, des rebondissements à la pelle.

Souhaitons donc la bienvenue à nos quatre musiciens à Thalie, la ville du paraître.



PREMIERE PARTIE

REPETITION GENERALE

SCENE I : INTRODUCTION

Le réveil est rude. Un goût amer dans le palais, une sale odeur d'alcool et, surtout, un petit être en lévitation (un gnome), juste au-dessus de la tête, qui assène joyeusement des coups de marteau résonnant dans ce qui reste du cerveau. Bref c'est un matin de cuite... Il fait lourd...

"Mais au fait, où sommes-nous ?" peuvent se demander les quatre voyageurs. Bonne question. Le brouillard qui obscurcissait leur vue se dégage peu à peu pour leur laisser découvrir un ciel sombre coincé entre deux murs crasseux d'une ruelle non moins crasseuse.

Vu l'état de leurs vêtements, il semble qu'ils aient passé la nuit dans le caniveau. Dans leurs sacs, sagement rangés, leurs instruments de musique et tous les objets qu'ils auront récupérés précédemment. Y compris leur argent...

A peine ont-ils recouvré leurs esprits qu'une petite fenêtre s'ouvre juste au-dessus d'eux. Accompagnée des mots : "Gagnatouz pèrfuit !" une pluie nauséabonde sortant directement d'un pot de chambre les arrose copieusement.

Il y a gros à parier que cette attaque les fasse fuir rapidement de ce trou fangeux... Pour parvenir dans une rue non moins fangeuse. En effet ils peuvent constater qu'ils sont dans ce qui semble être un petit village campagnard. La ruelle où ils dormaient se trouvait coincée entre une petite auberge (reconnaissable à son enseigne bariolée) et une bâtisse de pierre blanche ressemblant vaguement à un temple, ou en tout cas à un lieu un peu officiel. Sinon toutes les autres maisons sont de pauvres cabanes en torchis et à la toiture de chaume.

Il y a quelques personnes dans la rue mais, première difficulté, il semble qu'elles ne se parlent pas dans la langue du voyage. Pourtant, en apercevant les voyageurs, elles s'approchent avec un grand sourire et moult effusions de joie. Seconde observation, les

autochtones en question portent des habits d'une richesse n'ayant d'égale que leur saleté : robes étincelantes couvertes de boue, chapeaux à plumes multicolores déformés par la pluie ou encore chaussettes brodées de perles trouées par le temps. Un petit détail risque de surprendre : le plus grand d'entre ceux qui s'approchent porte à son côté une superbe rapière... en bois.

"Biglahouiz tournafol ?" leur lance-t-on. "Sanaguèse ?" reprend t-on dans un autre coin. Apparemment il va y avoir quelques problèmes de communication. Mais couvrant le tumulte une voix résonne : "Ils vous souhaitent la bienvenue, étrangers. Venez à moi dans le Xénodochium..."

Les paroles viennent de la bâtisse de pierre blanche et, d'ailleurs, les villageois leur font une haie d'honneur jusqu'aux quelques marches qui montent vers une grande porte de pierre blanche. Cette dernière est ouverte.

SCENE 2 : LE XENODOCHIUM

Libre aux voyageurs d'accepter l'invitation ou non. Ils peuvent désirer se rendre à l'auberge. Dans ce cas voyons rapidement ce qu'ils y trouveront.

- Gribyod Patoski. Tenue par Hublio. 12d le lit en chambre individuelle (5 chambres), 6d en dortoir. 4d pour les divers soins du corps.

Spécialités : Laif Juju (soupe de Calamine p.24 L.III) 2d. (3 sust)

Chakal Dédé (Boeuf carottes) 3d. (6 sust)

Hublio ne connaît pas la langue du voyage mais s'arrange toujours pour se faire comprendre. C'est un fort gaillard, aimable et serviable... du moment qu'on paye. Lui aussi est habillé de façon extravagante, bien que son costume soit moins abîmé que celui des autres habitants.

Au cas où les musiciens se rendent dans la bâtisse blanche, après les quelques marches,

ils aperçoivent un vieil homme, tout de blanc vêtu (une toge trop grande en fait), à la longue barbe blanche, maquillé à outrance. Ses yeux bleus sont cerclés de noir, son visage blanc est rehaussé de rouge vif et au bout de ses mains noueuses, ses ongles sont vernis de vert.

Levant les yeux aux cieux, gémissant à grand bruit, il avancera, tragique, d'un pas trop tourmenté. Pointant sur eux une arme que la mort aurait fui, il s'emmêlera les pieds pour enfin s'étaler (notez les dodécasyllabes au passage, merci).

L'arme en question n'est qu'un glaive de bois. Le vieil homme se relève, empêtré et furieux d'avoir loupé son entrée. Il se présente d'une voix rendue aigrette par l'âge. Il se nomme Horaste et est le responsable du Xénodochium (l'abri pour les étrangers). Puis, reprenant de sa prestance, il annonce fièrement que, plusieurs fois, il s'est trouvé parmi les nominés mais que le sort n'a jamais daigné lui accorder de voir la Chimère. Voilà un langage bien étrange qui doit intéresser nos musiciens.

Il leur demande d'entrer avant que la pluie qui menace de tomber ne fasse couler son maquillage. L'intérieur de l'édifice devrait surprendre les personnages. En effet, point de murs en pierre blanche, encore moins de temple aux riches ornements, ils ont pénétré de l'autre côté du décor...

Le Xénodochium n'est qu'un simple artifice de théâtre dont les quatre murs sont en bois. De l'extérieur l'illusion est parfaite mais les poutres et les cordages se balançant ici et là achèvent de convaincre de l'artifice de la chose.

Quelques couchettes, un petit feu au centre de l'unique pièce, c'est l'abri pitoyable que leur propose Horaste. Il s'installe sur l'une des paillasses et offre un quignon de pain rassis aux voyageurs. A l'extérieur une pluie d'été tombe à grosses gouttes. Ici et là quelques timbales tintent, recueillant l'eau qui perce de la fausse toiture.

Là, Horaste répond à toutes les questions que voudront lui poser les musiciens.

Voici donc son histoire :

Il y a bien longtemps (sûrement plus que dix mains ne pourraient compter de doigts) Horaste était un voyageur comme les personnages. Il avait traversé plusieurs pays aussi insolites que grandioses. Durant l'un de ses périples il entendit parler d'un animal extraordinaire capable de résoudre ou d'aider à



résoudre n'importe quel problème : une chimère.

Courir après une chimère, voilà un but pour un voyageur comme lui ! Il décida donc de tout faire pour rencontrer l'être fabuleux.

Sa quête fut longue et périlleuse mais jamais il ne baissa les bras. Puis, il y a une trentaine d'années, il rencontra un étrange colporteur accompagné de quatre bambins (!!!!!). L'homme était aveugle mais cela ne semblait pas l'handicaper outre mesure. Après une longue conversation au coin d'un feu de camp, il apprit le lieu où il pourrait trouver une chimère : à Thalie, la ville du paraître. Une ville construite sur le flan intérieur d'un volcan éteint et dont tous les habitants avaient voué leur vie au spectacle ! Là vivait l'animal tant désiré. Le voyage pour trouver Thalie fut encore plus long et plus dangereux que les précédents, mais un jour Horaste parvint en vue du volcan. C'est à l'entrée de Thalie qu'il apprit sous quelles conditions il pourrait rencontrer la chimère : chaque année a lieu une grande représentation avec les meilleurs artistes de Thalie. Un grand concours au terme duquel le meilleur spectacle se voit non seulement couronné de lauriers par la chimère elle-même, mais en plus tous ses participants peuvent lui présenter leur requête. La rumeur veut que cette dernière ait toujours exaucé le vœu demandé mais aussi toujours proportionnellement à sa pureté. Par exemple Horaste sait que les vainqueurs de l'année

Eté

dernière ont demandé de l'or à la chimère. Déçue par tant cupidité elle leur a donné une pièce d'or à chacun, pas plus. Mais il y a une règle : quiconque a vu la chimère, ne doit jamais en parler aux autres. De plus la magie est interdite en ville.

Il faut tout de même savoir que participer au concours n'est pas sans danger. En effet si les gagnants deviennent les invités d'honneur de la ville pendant une année, les perdants passent la même année au service ménager de Thalie... Ce qui n'est pas franchement agréable. Horaste a échoué déjà 5 fois et actuellement il ne se sent plus la force de retenter sa chance. Aussi, il a monté ce décor dans ce village non loin de Thalie pour y répéter une de ses tragédies dignes du Second Age. Il refuse de préciser le sujet de sa pièce : on pourrait lui voler l'idée.

Le prochain concours a lieu dans quelques jours : juste au début de l'été.

Il n'a jamais entendu parler de Poilod ou de Buliande mais connaît les Flux Merveilleux. A chaque fin de printemps, ces oiseaux passent au-dessus de Thalie, en font quatre fois le tour et repartent vers l'Ouest.

Il propose pour une modique somme d'héberger les musiciens (1d la nuit) et se charge lui-même d'aller chercher le repas dans l'auberge voisine.

Au moment même où il leur fait l'offre, un grand tumulte attire leur attention dans la rue principale. Embourbé jusqu'à la jante, un immense carrosse bariolé menace de verser au grand désespoir de son cocher et de ses occupants. Les villageois sortent de leurs chaumières pour venir en aide aux infortunés arrivants. Que feront les musiciens ? Se rueront-ils pour aider ou attendront-ils, bien à l'abri, de voir la suite des événements. Dans le premier cas comme dans le second ils peuvent voir le visage luesne d'un vieil homme, rouge de colère, émerger de derrière un rideau. Il hurle des ordres et des insultes dans dix dialectes au moins dont celui du voyage. Il s'en prend tour à tour aux incompetents qui ne poussent pas assez fort, aux deux chevaux qui ne tirent pas plus et à son jeune chauffeur confus et bégayant qui empêche encore plus la voiture. Si on lui fait remarquer qu'il pourrait descendre et aider, son visage se décompose, il disparaît derrière les rideaux et on ne l'entend plus.

Une fois stabilisée et dépêtrée du borbier, la carriole est placée juste devant Gribyod Patoski et ses occupants peuvent enfin sortir. Le cocher ouvre d'abord la portière couverte d'écritures criardes et place un petit escalier.

Le premier voyageur à émerger est le colérique. S'ils regardent, les personnages

comprendront pourquoi il ne descendait pas : c'est un nain ! Non pas un gnome, ou un nain barbu, mais bien un humain atteint de nanisme. Habillé tout en noir, le menton avancé, un nez crochu et un front en pointe lui donnent l'air d'une demi-lune.

Précautionneusement, il descend une à une les marches et toujours avec autant de soin avance dans la boue jusqu'au pas de l'auberge. En sécurité, il y disparaît accueilli par Hublio.

Le cocher aide la seconde personne à sortir. Protégée dans un manteau de velours vert doublé d'hermine, une jeune fille aux cheveux blond vénitien, au visage constellé de taches de rousseur et au nez retroussé, esquisse un petit sourire à damner un dragon aux curieux venus aider et un petit clin d'oeil (vert émeraude) au plus beau des personnages masculins présents (ou à défaut à la plus belle, mais bon...). Hublio, rouge, blanc, violet puis rose grassouillet, en perd sa verve incompréhensible.

Enfin, le jeune cocher entre à son tour pendant que quelques paysans s'occupent des chevaux et de la voiture.

Si les personnages ont déjà loué quatre chambres, le nain, se présentant sous le nom de Galius Tristeface, leur propose de racheter la location à trois fois son prix pour deux chambres (je vous rappelle qu'il y en a cinq). Il va jusqu'à six fois le prix mais pas plus. En cas de refus obstiné de la part des voyageurs, il se résigne mais s'en souviendra. C'est sa compagne, Sinidria qui occupe la chambre libre et les deux autres dormiront dans le dortoir (non sans bougonner).

Si les personnages acceptent ou même désirent faire connaissance, Galius leur offre un repas et se montre cordial. Il s'excuse même s'il les a un peu brusqués quand le carrosse était embourbé.

Voyons donc qui sont ces nouveaux arrivants.

SCENE 3 : LES TRIADES : TRIO, TRIPTYQUE, TRIOLISME

Il était beau, fort et grand mais peu vif d'esprit. Il était laid, malingre et petit mais sa plume était magique. Elle était belle et tous les deux l'aimaient. Elle aimait l'un pour son corps et l'autre pour sa poésie. Ils passèrent un pacte diabolique : il serait le corps et lui offrirait l'amour charnel, il serait l'esprit et lui offrirait l'amour des mots.

Elle les aimerait tous les deux et ils vivraient du théâtre. L'un écrivant des pièces et les deux autres les jouant. Leur union idyllique devait durer l'éternité. Elle dura deux ans et s'est terminée il y en a trois.

A force leurs caractères s'opposèrent et se déchirèrent, chacun possédant un défaut intolérable à leurs yeux. Voilà où en sont les Triades, une troupe de comédiens qui parcourt les rêves de succès en succès et de haine en chagrin.

NOBS

Né à l'heure de la Couronne

Age 24 ans, 1m80, 70 kg, cheveux blonds, yeux bleus, droitier, beau (14).

TAILLE	14	VOLONTE	10
APPARENCE	13	INTELLECT	09
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	09
FORCE	13	REVE	11
AGILITE	11	CHANCE	11
DEXTERITE	13	Mêlée	12
VUE	11	Tir	12
OUIE	11	Lancer	12
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	09
Vie	05		
Endurance	40		
Enc	13		
+dom	+2		
Protection	+0		

Compétences : Course, Discrétion +1\ Séduction +2 (0 s'il parle trop)\ Comédie +1 (+4 avec l'intervention de Galius).

Il est le corps. Au début un peu bête, les voyages, la compagnie de Galius et de Sinidria l'ont peu à peu instruit. Certes il n'est pas aussi intelligent qu'eux, mais il commence à se rendre compte du rôle d'objet qu'on lui fait jouer. S'il n'aimait pas Sinidria d'un amour fou, cela ferait longtemps qu'il aurait quitté les Triades. Mis à part être jeune, fort et beau, il ne sait rien faire sans une intervention onirique de Galius. Pour la représentation à Thalie, il a appris le texte à l'avance (une rude épreuve). Depuis quelques temps, il soupçonne que sa compagne souffre d'un problème mais il ne sait pas de quoi il retourne.

Son vœu secret serait d'être aimé pour autre chose que son corps. Pour cette raison, il a tout de suite accepté de se rendre à Thalie afin de se présenter devant la chimère.

GALIUS TRISTEFACE

Né à l'heure de la Sirène

Age 51 ans, 75 cm, 20 kg, cheveux poivre et sel, yeux noirs, droitier, laid (6).

TAILLE	04	VOLONTE	14
APPARENCE	07	INTELLECT	16
CONSTITUTION	07	EMPATHIE	16
FORCE	06	REVE	16
AGILITE	10	CHANCE	13
DEXTERITE	13	Mêlée	08
VUE	12	Tir	12
OUIE	13	Lancer	09
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	13
Vie	06		
Endurance	11		
Enc	10		
+dom	-2		
Protection	+0		

NIV +dom Force

Dague +3 +1

Compétences : Dessin +1\ Comédie 0\ Alchimie +1\ Astrologie +1\ Ecriture +3\ Légendes +2\ Oniros +2\ Hypnos +3\ Narcos +2.

Il se déteste pour sa condition physique. Il ne supporte pas les miroirs et devient méchant si on lui parle de son corps. Haut-rêvant très puissant, il utilise sa magie afin que ses compagnons de voyage apprennent plus vite les textes. Car c'est un écrivain aussi prolige que doué. Si son côté colérique et méchant fait parfois oublier ses qualités il n'en demeure pas moins un poète à la sensibilité exacerbée. Mais ses complexes (il est asexué) eurent raison du lien qu'il entretenait avec ses deux acolytes. Il les jaloua et ne supporta plus de les voir ensemble. Récemment il a entendu parler de la chimère et du vœu qu'elle peut exaucer. Le sien serait bien simple : prendre le corps de son compagnon pour enfin pouvoir vivre l'amour qu'il porte à Sinidria... Il n'a rien dit de ce projet aux autres et officiellement ils vont participer au concours pour la gloire du théâtre. En fait, si on le lui demande, il avoue avoir entendu parler de la chimère par un vieil aveugle rencontré dans un petit village il y a six mois.

Avec des concurrents potentiels, il est courtois pour mieux les trahir par la suite (mais cela nous le verrons plus tard).

SINIDRIA FOLPLUME

Née à l'heure des épées

Age 23 ans, 1m75, 53 kg, cheveux roux, yeux verts, gauchère, éblouissante (16).

TAILLE	12	VOLONTE	05
APPARENCE	15	INTELLECT	13
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	14
FORCE	10	REVE	10
AGILITE	12	CHANCE	07
DEXTERITE	12	Mêlée	11
VUE	12	Tir	12
OUÏE	10	Lancer	11
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	10
Vie	12		
Endurance	24		
Enc	13		
+dom	+2		
Protection	+0		

Chant, Danse +1\ Séduction +5\ Comédie, Travestissement +2\ Oniros -6 (ne s'en servira jamais).

"Je ne suis pas mauvaise, j'ai été rêvée comme cela."

Sa vie est un enfer. Les Dragons l'ont dotée d'un corps divin, ce qui est déjà très dur à assumer. Mais une expérience malheureuse pendant sa première et unique montée dans les Terres Médiannes lui a définitivement fait perdre toute raison de vivre. Affligée d'un Souffle de Dragon, elle est atteinte de nymphomanie aiguë. Consciente de son état mais incapable d'y remédier, elle ne peut faire appel à ses compagnons qui (à ses yeux) ne la considèrent que comme un objet. Elle a tenté à plusieurs reprises de se suicider, renonçant à chaque fois au dernier moment. Pour elle, la chimère semble le dernier recours mais le destin lui laissera-t-il le temps de la rencontrer ? C'est ce que nous allons voir à présent.

Que font nos voyageurs ? Passent-ils la nuit à l'auberge ou chez Horaste ? A eux de voir.

Dans le second cas, ils dorment peu et sont réveillés au matin par le vieux fou déclamant quelques vers au soleil levant (dans le village, il remplace le coq). Bref rien de bien réjouissant.

S'ils prennent chambre sous le toit de Hublio, le repos est meilleur sauf pour l'un d'entre eux : celui à qui Sinidria a fait un clin d'oeil en arrivant. A l'heure du roseau, un doux murmure le réveille. L'actrice est penchée au-dessus de lui et lui adresse un petit sourire crispé. Sans un mot elle lui fait signe de le suivre et se dirige vers sa chambre en l'attirant. Puis, à l'intérieur son sourire crispé se change en grimace et elle éclate en sanglot mais tout en se dirigeant vers le lit. Quoiqu'il arrive (même s'il a prévenu ses compagnons), il semble à l'infortuné que sa tête explose en mille morceaux...

Au matin, il se réveille dans son lit mais avec une grosse bosse derrière la tête. Sinidria, dans la salle commune évite tous ses regards. S'il commet la maladresse de faire



ouvertement allusion à l'incident de cette nuit Nobs prend une bûche et mimant le fait de s'en servir comme une matraque, lui dit de se méfier des accidents. En fait comme toutes les nuits, Nobs montait la garde à l'heure du Roseau. C'est à ce moment que Sinidria a des crises...

MONTAGE DU DECOR

Les Triades repartent en début de matinée vers Thalie dans leur carrosse bariolé. Ils acceptent de prendre avec eux les musiciens mais seulement s'ils voyagent avec Nobs ou sur le toit (1 jour de voyage). Sinon le trajet à pied est, évidemment, plus long et plus fatiguant mais les personnages arrivent à temps (deux jours) en vue de la ville du paraître.

Un fait notable s'ils voyagent avec les Triades : à mi-chemin un groupe d'hommes armés bloque le passage. Habillés et grimés de façon exagérée, comme des bandits de grand chemin, le chef lance la phrase typique :

"La bourse ou la vie !"

Ce à quoi Galius répond en ricanant :

"A votre service !"

Et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, les bandits croulent sous des tonnes de bourses remplies de pièces sonnantes (au sens propre comme au figuré). Les bandits sonnés, la voiture peut continuer sans problème sa route.

Pendant la halte pour le déjeuner, Galius admet posséder quelques petits dons de Haut-révant, mais pas grand chose...

L'après-midi, le soleil perce enfin les lourds nuages noirs et darde ses chauds rayons sur la campagne alentour.

Puis les voyageurs parviennent en vue d'une petite montagne au sommet tronqué : un volcan. Nobs, impatient, fait accélérer la voiture et annonce, plein de joie, l'arrivée imminente à Thalie.

Le chemin descend jusqu'au pied de la montagne verte mais la nuit tombe avant que la route menant à la ville n'ait été atteinte.

C'est avec l'obscurité que les personnages peuvent remarquer qu'une colonne de lumière, partant de l'intérieur du cratère, se plante dans le ciel comme un immense projecteur placé à la verticale.

De nombreuses personnes attendent le long du chemin et il faut faire la queue pour entrer dans la ville. En fait, un long tunnel permet d'accéder directement au centre de Thalie. C'est sous terre qu'il faut passer plusieurs douanes mais, en règle générale, les soldats sont très souples. En effet, on pénètre dans la ville des artistes, lieu où toutes les excentricités sont permises. Deux interdictions existent : le port d'armes non factices (la violence physique est très rare et très mal perçue à Thalie) et la magie qui ne fonctionne que lorsque la chimère ne se trouve pas dans son palais, c'est-à-dire quand vous le décidez.

Enfin, la dernière question que l'on pose aux arrivants juste avant d'entrer dans la ville est : "Spectateurs ou participants ? On s'inscrit maintenant, après il est trop tard." A la lueur des grandes torches embrasant le tunnel, nos voyageurs ont quelques secondes pour réfléchir. S'ils hésitent trop le capitaine des gardes renchérit : "C'est le dernier jour des inscriptions... le concours est dans deux jours... Choisissez !"

A priori les musiciens optent pour la participation : c'est le seul moyen de voir la chimère. Si cela n'était pas le cas, pas de panique : ils louperont une bonne part du scénario mais vous pourrez rattraper la chose relativement facilement par la suite. Quant aux Triades, évidemment, c'est en tant que participants qu'ils se présentent et qu'ils entrent dans la ville.



SECONDE PARTIE

TROIS COUPS.

APPLAUDISSEMENTS.

LEVER DU RIDEAU

LE DECOR

Voici la légende (peut-être la vérité ?) de Thalie.

Au coeur d'un volcan dormait une chimère. Se laissant couler doucement le long des courants de magma, elle prenait en ce lieu un doux repos. Mais tout a une fin et la créature fut un jour réveillée par un cri déchirant. Craignant qu'une personne fut maltraitée près d'elle, la chimère sortit de son bain de lave et survola la région. Bien vite elle trouva la source du hurlement. Un homme en toge pourpre venait d'en terrasser un autre à coups de glaive et de surcroît devant toute une foule sagement assise ! La créature de rêve arrivait trop tard pour empêcher cette mort.

Puis à sa grande stupeur, toutes les personnes assises se levèrent et acclamèrent le vainqueur du combat monologuant autour du cadavre de son ennemi. Seconde stupeur, le mort se releva et, imitant son adversaire salua bien bas la foule, toujours applaudissante.

La chimère venait de découvrir une nouvelle activité humaine qui dès lors la passionna : le théâtre.

Provoquant la panique, elle atterrit devant les deux acteurs et leur posa mille questions sur cet art qui lui était inconnu jusqu'alors. Tremblant de peur, les deux comédiens répondirent à cet interrogatoire serré. Au bout d'une nuit entière de conversation passionnée, ils devinrent les amis de la Chimère.

Celle-ci s'appelait Peutiteubloretthalie (Thalie pour les humains) et elle proposa aux deux hommes un contrat qu'ils ne purent refuser. Elle les aiderait à fonder une cité dédiée au théâtre et, en échange, chaque année, ils lui offriraient un spectacle grandiose

au terme duquel elle récompenserait le meilleur des participants.

Elle dompta le volcan et creusa de ses griffes un tunnel débouchant de la cuvette centrale. Les hommes bâtirent une, deux, puis une multitude de maisons dans le versant intérieur du volcan créant ainsi un immense amphithéâtre. La ville de Thalie était née.

Et les voyageurs arrivèrent de partout, guidés par les signes de la Chimère. Chaque année, sur une immense scène se produisent des troupes. Malheur à ceux qui ne se verraient pas éclairés par le rayon de Thalie, le moment du jugement venu : ils serviraient à l'évacuation des déchets dans le puits bouillant, seul lien avec la lave en fusion. Mais bonheur à ceux qui réussiraient car ils verraient la chimère et leur voeu serait exaucé.

A présent Thalie est une petite cité troglodyte installée dans le versant intérieur du volcan. Au centre de la ville une immense scène permet des représentations quotidiennes en tous genres (du jongleur au prestidigitateur en passant par le tragédien).

Derrière la scène et le palais de la chimère, se trouve un immense puits donnant sur la lave en fusion. On s'en sert comme d'un incinérateur géant pour tous les déchets produits par la ville.

Le palais, comme les Coulisses (voir plus bas), ne sont pas des bâtiments troglodytes. La demeure de la chimère est un bâtiment de marbre blanc veiné d'or. Les portes donnant directement sur la scène centrale sont toujours ouvertes et l'on peut admirer à l'intérieur une grande salle au plafond soutenu par d'immenses colonnes d'albâtre noir. Personne n'est autorisé à y pénétrer sans l'invitation de la chimère, c'est à dire un rayon lumineux qui

apparaît de nulle part et qui est pointé sur la personne.

La hiérarchie de Thalie est très simple : il n'y en a pas. Seuls les gagnants du concours possèdent un pouvoir : ils sont chez eux partout où ils vont. Ils peuvent dormir dans votre lit, manger dans votre assiette, vous n'aurez rien à dire car ils sont les maîtres de la ville. On mesure le degré de richesse des autochtones à leur placement dans le versant du volcan. Plus on loge haut, plus on est fortuné. Mais les maisons les plus opulentes sont loin d'atteindre le sommet du cratère. De fait le tunnel est le seul moyen d'entrer ou de sortir de Thalie.

La sonorité étant excellente, une personne sur scène peut être entendue dans toute la ville pour peu qu'elle force sa voix. Pour la vision, des lunettes, jumelles et autres instruments optiques émergent de toutes les fenêtres.

Pendant le festival d'été les spectateurs s'obligent à sortir de chez eux pour assister aux représentations. Ce qui n'est pas de tout repos. Car il nous faut à présent parler des Thaliens.

Depuis leur naissance, ils vouent leur existence au théâtre. Aussi dans cette vie de tous les jours, ils jouent constamment un rôle. Ils sont généralement costumés excentriquement et de la façon la plus voyante possible.

Tout dans leur façon d'agir n'est qu'exagération, passion, réflexion, haine viscérale et tumulte. Bien sûr, cela se passe dans une ambiance intello-poétique (n'en déplaise à certains) complètement débridée. On comprend dès lors que les véritables armes soient très mal vues : à chaque coin de rue on peut assister à des duels homériques, à des tragédies très fleur bleue, mais aussi à maintes jongleries et à moult spectacles musicaux. Bref c'est la pagaille ! Une ambiance folle qui ne fait qu'augmenter lors du concours. La politesse locale est, si l'on se fait accoster par un Thalien, de lui donner la réplique et de se prendre au jeu : c'est sans danger et cela permet de s'ouvrir pas mal de portes.

Voici un exemple de Thalien :

JOACHIM FORTEVOIX

Le géant jouant le noble cherchant vengeance ; tous les coups qu'il portera sont aussi impressionnants que retenus. Il déboule sur le personnage le moins chanceux en hurlant mille malédictions. Pendant quelques minutes il écume, monologue... et soudain joue avec un passant le rôle de la rencontre de deux vieux amis perdus de vue depuis des années. L'ami en question joue son rôle et les deux hommes pénètrent dans une auberge pour boire à leurs retrouvailles.

Note : A vous de repêcher ici ou là (Racine, Molière, Corneille... Non, pas Corneille) quelques formules rimées pour les salutations, les défis, les déclarations enflammées, etc.

Tous les acteurs ne déclament heureusement pas en rime mais cela met un peu plus de couleur à cette ville.

Le théâtre n'est pas le seul art mais demeure le plus répandu : il n'est pas facile de s'improviser charmeur de serpent en cinq minutes !

LES COULISSES

A lors la question se pose... Acteurs ou spectateurs ?

Si les personnages, trop frileux, ont choisi la seconde option, le capitaine leur conseille une auberge appartenant à son beau frère :

- La Comedia. Tenue par Fino.

10d le lit en chambre individuelle (8 chambres), 4d en dortoir (20 places). 12d pour le "costumage" (tenue de rigueur pour se promener en ville).

Spécialités : Planches brûlées (pain amer) 2d.
2 sust.

Tomates trop mûres (pour le lancer) 1d.

Il leur conseille aussi de cacher leurs armes (sans préciser pourquoi) et de faire appel à ses services si besoin était. Il rappelle une ultime fois l'interdiction d'user de la magie.

Puis il se présente : Capitaine Raguelon, officier responsable des visiteurs. A présent, aux personnages de découvrir Thalie...

Par contre si nos musiciens intrépides décident de participer au concours, on leur donne comme consigne de choisir tout de suite un nom de groupe pour être présenté à la foule et de se rendre rapidement à l'auberge suivante :

- Les Coulisses. Tenue par Spalion, directeur de la scène centrale. 95 chambres individuelles (c'est une très grande auberge). Pas de spécialité, "costumage" à volonté : tout est gratuit... pour les participants.

Accolé au palais de la chimère qui surplombe la scène, les Coulisses sont un petit palais de pierre volcanique, où règne une ambiance de folie pendant le concours. Tous les participants sont tenus d'y rester et une fois que l'on y est entré, nul n'est censé en sortir.

Eté

Il y a des centaines de pièces : cuisines, salles de danse, de costumes, de chant. En fait c'est un véritable petit labyrinthe où chaque participant peut préparer son numéro en paix, sans peur d'être espionné. Il ne faut pourtant pas croire que l'ambiance soit à la paranoïa : Spalion veille, du haut de ses deux mètres trente, à ce que la bonne humeur règne toujours. Même si depuis quelques nuits il cauchemarde sans cesse, il tente de réaliser son travail sans laisser paraître son trouble.

De toutes façons, le seul moyen de sortir de la ville est de passer par le long tunnel et la garde veille...

Il n'y a qu'un jeune couple d'acteurs malchanceux qui ont perdu l'année dernière. Ils se nomment Lanna et Trouille et étaient spécialistes des grandes tragédies. Mais leurs adversaires aussi, et, apparemment au goût de la chimère, ils se révélèrent même meilleurs. Depuis une longue année les deux jeunes gens triment comme des forçats mais sans avoir jamais prononcé un mot. Ils demeurent muets comme des carpes. Loin est le temps où Lanna faisait se retourner les hommes dans la rue. A présent amaigrie et sale comme une souillon, tout le monde l'évite. Trouille aussi n'est plus très beau à voir : la chaleur de la "poubelle" de lave lui a peu à peu ravagé le visage malgré tous les baumes qu'on lui a

appliqués. Pour l'un comme pour l'autre, fini le théâtre... Leur rôle dans cette histoire est très important : ils aideront les personnages et leur permettront de débrouiller les crimes qui vont avoir lieu. A la fin du scénario ils doivent avoir toute la sympathie du groupe.

Spalion reste inflexible quant aux tâches qu'ils ont à exécuter mais sans être un esclavagiste. Pour les derniers jours ils travaillent le plus souvent dans les Coulisses. Ils vivent dans les combles de l'auberge (qu'ils connaissent parfaitement). Ils forment un exemple qui motivera sans doute des joueurs trop sûrs d'eux (Il n'est pas besoin de caractéristiques pour ces deux personnages).

Mais il y aura quatre autres raisons d'être bons : les quatre équipes adverses qui vont se présenter au concours.

LA CONCURRENCE

Nous ne reviendrons pas sur les Triades que nous retrouverons plus loin. Commençons donc par les vainqueurs de l'année précédente : ils sont présents quand Spalion accueille les personnages. Ils se présentent et leur souhaitent bonne chance. C'est la coutume qui veut cela, et non la sympathie.

- Le duo des rois

Sous ce titre pompeux se cache en fait un couple de fripouilles de la dernière espèce. L'année précédente ils ont gagné le concours simplement en menaçant Trouille d'enlever Lanna et de la lui rendre en petits morceaux. De plus s'il soufflait mot à quiconque de cette histoire, ils s'occuperaient d'abord de sa compagne puis de lui...

Le pauvre Trouille céda mais par la suite les choses ne firent qu'empirer. Lanna, ne comprenant rien, ne lui parla plus et les deux mécréants, déçus par la pièce d'or qu'ils avaient reçu de la chimère passèrent toute leur colère sur Trouille. Ils le menacèrent et obtinrent sa parole qu'il ne dirait plus un mot de toute sa vie... Simple méchanceté qu'ils accompagnèrent de quelques coups.

Ils ne sont pas du tout aimés en ville car ils ont profité de leur situation de maîtres de Thalie. Ils comptent bien gagner le concours pour continuer à profiter des avantages des vainqueurs.

Mais au sein même du duo des rois, il réside quelques tensions, et le méchant couple n'est pas infailible.

SPALION

Né à l'heure du faucon

Age 35 ans, 2m30, 150 kg, cheveux blancs, yeux marrons, gaucher, commun (10)

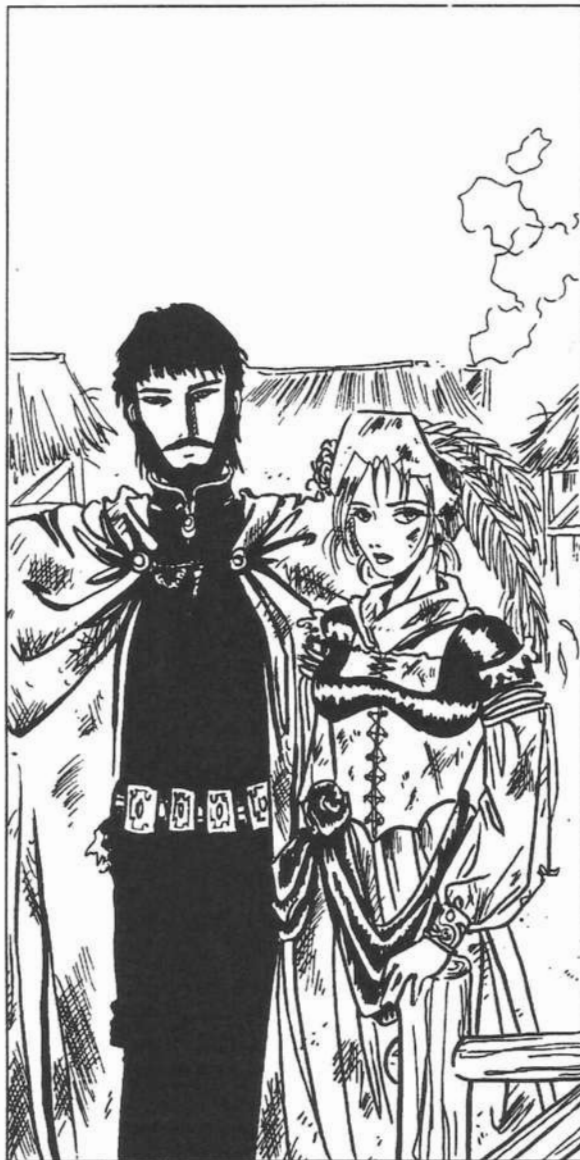
TAILLE	17	VOLONTE	10
APPARENCE	13	INTELLECT	12
CONSTITUTION	16	EMPATHIE	14
FORCE	16	REVE	08
AGILITE	13	CHANCE	10
DEXTERITE	11	Mêlée	14
VUE	12	Tir	11
OUIE	10	Lancer	13
ODORAT-GOÛT	10	Dérobée	08
Vie	17		
Endurance	33		
Enc	16		
+dom	+3		
Protection	+0		

Gourdin +5 init 13 +dom (+1)

Compétences : Cuisine\ Vigilance +1\ Survie en cité +1\ Jeu +2...

Il n'est pas violent de nature mais défend sa demeure à coups de gourdin s'il le faut. Il est chargé de surveiller les perdants des concours. A partir du moment où ils ne sont pas choisis par la chimère, Spalion leur saute sur le râble et leur désigne les rudes tâches qu'ils vont devoir accomplir en guenilles pendant toute une année... Il est impitoyable mais toujours juste jusqu'au dernier jour.

Au début, le couple utilise la technique de l'espionnage pour trouver les points faibles des personnages. Si ces derniers sont peu discrets sur le lien qu'ils entretiennent avec les instruments, Sotobul tentera peut-être de les détruire. Mais attention, cela ne pourra se passer que dans les quelques heures qui suivront l'arrivée de nos voyageurs.



Attablés autour d'un dîner impressionnant (Spalion peut virtuellement tout obtenir pour son auberge), les membres du troisième groupe feignent d'ignorer les personnages et continuent à bâfrer comme si de rien n'était.

Ils sont trois avec quatre bêtes dressées. Ce sont des dompteurs.

Parmi les bêtes, se trouvent un grand loup noir, une louve grise, un ours brun et surtout un immense grizzly ! Tous portent des muselières et restent très calmes.

Ce qui peut rassurer, c'est que les trois dompteurs sont aussi impressionnants que leurs bêtes. Il y a deux hommes et une femme. Tous trois ont les mêmes caractères.

SOTOBUL LE MAGNIFIQUE

Né à l'heure des épées

Age 43 ans, 1m79, 63 kg, cheveux noirs, yeux jaunes, droitier, beauté variable.

TAILLE	13	VOLONTE	11
APPARENCE	12	INTELLECT	09
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10
FORCE	12	REVE	10
AGILITE	14	CHANCE	11
DEXTERITE	12	Mêlée	13
VUE	12	Tir	12
OUÏE	10	Lancer	12
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	12
Vie	11		
Endurance	22		
Enc	12		
+dom	+1		
Protection	+0		

Compétences : Discrétion, Vigilance +1 \ Comédie +3 \ Pickpocket +2 \ Survie en Cité, Travestissement +1 \ Jeu +1 \ Serrurerie -1.

Le mari terrorisé par sa femme se défoule sur les plus faibles que lui. A première vue c'est un homme encore très beau pour son âge, sûr de lui, au sourire charmeur et à l'allure décontractée. Ça, c'est quand sa femme ne regarde pas. Sinon il est effacé, l'oeil méchant, sursautant au moindre bruit et prêt à mille veuleries. Au moment où il salue les voyageurs, il n'a qu'une image en tête : Sinidria. Elle vient de lui faire de l'oeil et il a du mal à s'en remettre.

DOMINIEL FORTEMAIN

Née à l'heure du Dragon

Age 45 ans, 1m60, 56 kg, cheveux bruns, yeux noirs, droitère, commune (10).

TAILLE	11	VOLONTE	13
APPARENCE	12	INTELLECT	14
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11
FORCE	10	REVE	11
AGILITE	12	CHANCE	13
DEXTERITE	11	Mêlée	11
VUE	12	Tir	12
OUÏE	11	Lancer	11
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	10
Vie	14		
Endurance	27		
Enc	13		
+dom	+1		
Protection	+0		

Compétences : Chant, Danse +0 \ Discrétion, Vigilance +1 \ Comédie, Travestissement +2 \ Alchimie -1, Botanique (poisons) +1.

La maîtresse-femme. Elle est jalouse comme un pou et méchante comme une teigne. Encore belle malgré une corpulence certaine, c'est elle qui mène le duo des rois. Déçue par la récompense de la chimère, elle a obligé Sotobul à les réinscrire et compte bien refaire le même coup que l'année précédente. Elle connaît de nombreux moyens d'éliminer les inopportuns et elle en profitera : poisons plus ou moins mortels suivant le talent artistique de la victime.

A la fin du concours, les personnages doivent avoir plusieurs bonnes raisons de la détester.

HARL, NANOG, ORINIM...

Heures de naissance inconnues

Age 34 ans apparents, 1m95, 110 kg, cheveux blonds, yeux bleu clair, droitiers, pas terribles (9).

TAILLE	15	VOLONTE	13
APPARENCE	13	INTELLECT	08
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	07
FORCE	16	REVE	??
AGILITE	14	CHANCE	09
DEXTERITE	13	Mêlée	15
VUE	11	Tir	12
OUIE	11	Lancer	14
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	10
Vie	17		
Endurance	30		
Enc	15		
+dom	+2		
Protection	+0		

Ils n'ont pas de compétences car en fait ils excellent en tout. Pire, ils seraient meilleurs que n'importe quel humain dans sa spécialité. Car ils ne sont pas humains. Ces créatures sont des entités de cauchemar ayant volé leurs corps à des voyageurs qui se rendaient à Thalie. Les animaux eux aussi sont possédés. Ils ont deux buts dans la vie : rencontrer la chimère pour la détruire (ils ne savent pas pourquoi mais c'est une idée fixe) et faire le mal. Heureusement malgré leur terrible pouvoir ils présentent plusieurs points faibles : ils ne peuvent agir que la nuit, inspirant puis se nourrissant des cauchemars des autres. Leur méchanceté est telle qu'ils en deviennent bêtes et donc vulnérables. Le dernier point faible est plus subtil mais il explique leur comportement en temps de crise : ils possèdent un esprit de ruche. Si l'un est en danger les autres quittent toutes leurs activités pour lui porter secours. Dans ces conditions il semble certes difficile de les battre physiquement (il faudrait tous les affronter) mais par contre, il est aisé de créer une diversion pour les éloigner. Si on les soumet à une détection/lecture d'aura, elle paraîtra pulsative, bleue et surtout concentrée au-dessus d'eux comme si elle était commune...

Entités : Rêve 24, Taille (actuelle) 15

Le grizzly a déjà repéré une victime potentielle en la personne de Sinidria... Qui ne la remarque pas ? Harl, le meneur du groupe, lui, s'intéresse au plus fort des personnages.

Arrivent enfin dans la grande salle commune les derniers concurrents en lice. Et il y a fort à parier que leur physique trouble fortement les personnages. En effet ils sont cinq hommes plutôt beaux et surtout, de visage, parfaitement identiques ! Ce sont les Quintuplés...

Voilà donc complétée la brochette d'escrocs, de fous et de monstres qui vont participer cette année. Mais comme nous l'avons vu leur présence n'a rien à voir avec le hasard. A partir de l'arrivée des personnages, une petite série d'événements va se produire. Aux joueurs de tirer leur épingle du jeu...

LES QUINTUPLES

Nés tous à l'heure du Vaisseau

Age 27 ans, 1m75, 55 kg, cheveux noirs, yeux bleus, ambidextres, beaux (14)

TAILLE	10	VOLONTE	13
APPARENCE	13	INTELLECT	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	13
FORCE	12	REVE	12
AGILITE	14	CHANCE	13
DEXTERITE	15	Mêlée	13
VUE	12	Tir	12
OUIE	14	Lancer	12
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	12
Vie	11		
Endurance	22		
Enc	12		
+dom	+1		
Protection	+0		

NIV +dom Force

Dague	+2	+1	7
Esquive	+2		
Fouet	+1	(+2)	
Arbalète	+3	+3	

Compétences : Course +1\ Escalade, Saut +4\ Discretion, Vigilance +2\ Pickpocket +3\ Survie Cité +3\ Travestissement +2\ Acrobatie, Jonglerie, Serrurerie +3.

Vous l'aurez compris, voici le dernier groupe de crabes à mettre dans le panier où sont arrivés les musiciens.

Les Quintuplés n'ont pas un nom chacun car personne n'arrive à les différencier. Généralement ils répondent toujours au nom de Gibel. Ils forment la troupe de cambrioleurs la plus performante de bien des rêves. Voyageurs, ils se font passer pour des acrobates venus gagner le concours. Mais leur but est tout autre. On leur a dit que la chimère détenait un trésor. Ils comptent bien, avant les représentations, pénétrer dans le palais de l'entité pour lui subtiliser son magot et mettre les bouts. Et devinez qui leur en a parlé il y a un an tout juste ? Un vieux colporteur aveugle et fatigué.

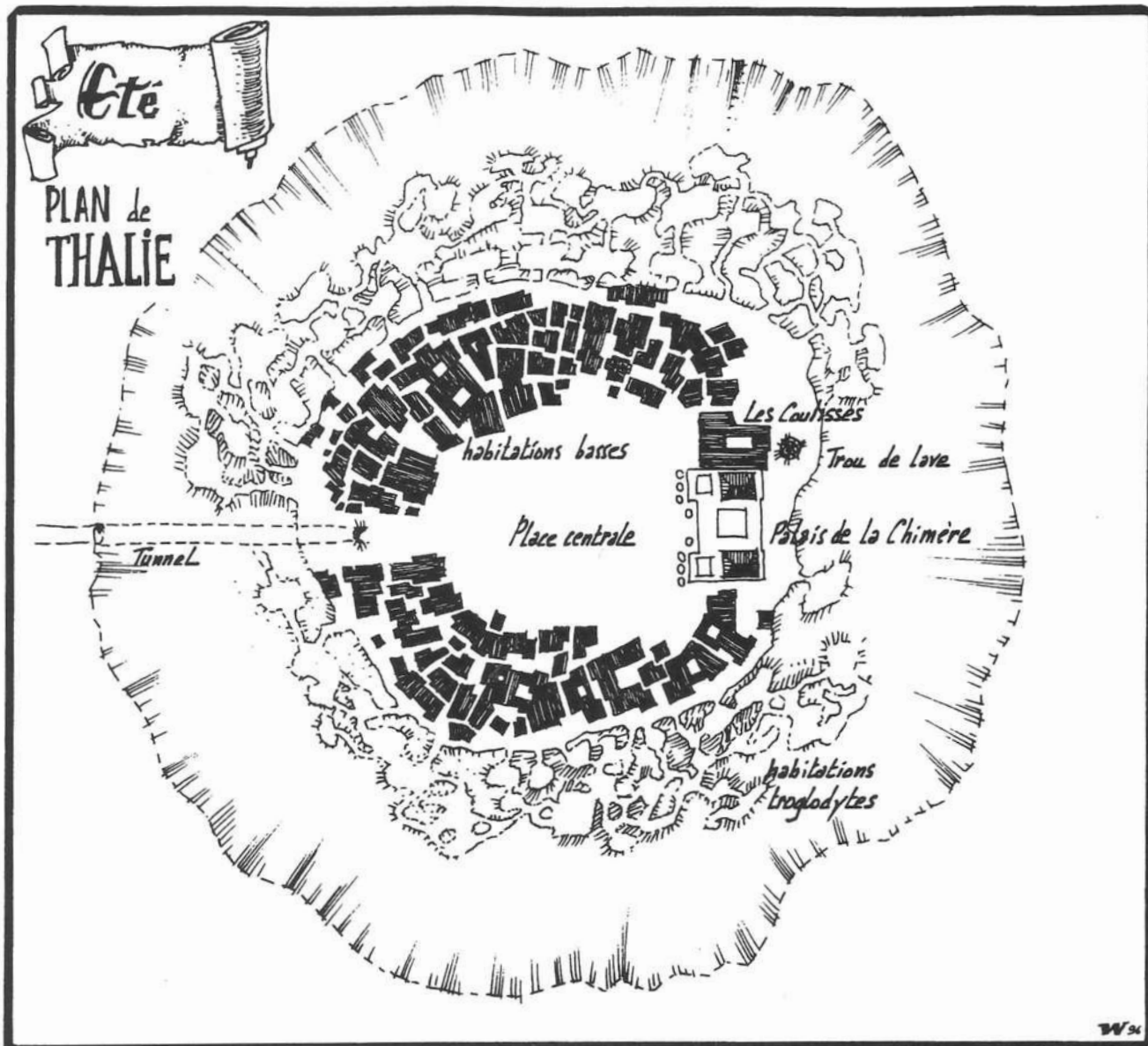
Ils semblent toujours aimables avec tout le monde même si leur attitude un peu hautaine peut de prime abord rebuter.

*Keldran Fierargent
Flûte et membre du quatuor du Flux*

A l'époque où je voyageais, un fait m'a troublé.

Les Quintuplés qui présentaient un spectacle concurrent au nôtre dans la cité de Thalie étaient excellents dans bien des domaines : jonglerie, acrobatie, lancer de couteaux... Comment alors soupçonner que leurs activités artistiques n'étaient qu'une couverture et qu'ils préparaient le vol du trésor de la Chimère !

... Et puis un mauvais lanceur de couteaux rajouterait un peu de piment lors des répétitions !



SPECTACLE NOCTURNE

Le concours a lieu dans deux jours. Mais entre temps quelques drames vont survenir.

Spalion désigne des chambres aux personnages ainsi que des salles de répétition. Rien que pour y accéder, il faut monter quatre escaliers, passer trois couloirs et traverser quatre vestibules. En fait, explique le maître des Coulisses, lui seul connaît tous les recoins de sa demeure (c'est faux, mais il ne le sait pas). Puis il rassure ses invités sur les risques de se perdre dans ce labyrinthe. Dans chaque pièce se trouve un cordon relié à des clochettes. Si quelqu'un perd son chemin, il tire sur la corde et Spalion ou ses serveurs savent immédiatement où aller et le guident vers le lieu voulu.

Ce en quoi Spalion se fourvoie c'est que le Duo des Rois a eu une année complète pour visiter et dresser un plan des lieux.

De même les entités, en sondant l'esprit de Spalion (il cauchemarde beaucoup en ce moment, rappelez vous), savent comment se diriger dans les Coulisses. Pour Lanna et Trouille, qui peuvent servir de guide, les Coulisses n'ont plus de secret non plus...

Voici donc comment, après un solide repas qui se finit au début de l'heure du Serpent, la nuit va se dérouler.

Serpent : rien à signaler, les Triades s'installent dans leur coin. Galius écrit dans sa chambre, Nobs dort et Sinidria se couche aussi. Si les personnages se couchent, ils font un cauchemar (voir plus bas).

Poisson Acrobat : trois des Quintuplés quittent leur chambre et tentent d'explorer un peu les Coulisses. A ce même moment, Harl et le Grizzly rôdent aussi. Si les personnages font de même, arrangez une petite rencontre dans le noir avec l'un ou l'autre des groupes... Il faut entretenir la tension et l'anonymat de chacun.

Eté

Araignée : Harl lance un cauchemar sur le plus fort des personnages (voir plus bas). Si se dernier dort, il ne risque rien, par contre s'il ne dort pas, il est victime d'une hallucination et peut recevoir de réels dommages.

Roseau : Sinidria quitte sa chambre (Galius dort et Nobs, trop fatigué ne sort pas). Elle va rejoindre Sotobul dans une des chambres vides et ils passent toute l'heure ensemble. Il y a deux témoins silencieux de cette scène : Trouille et le Grizzli.

Château Dormant : Harl a visité les chambres vides des Quintuplés et a volé un de leur couteau de lancer servant au spectacle. Sotobul rentre dans sa chambre mais sa femme est réveillée. Il donne comme prétexte à son absence un besoin naturel mais Dominiel lui fait une crise de jalousie. Une fois de plus, Trouille, caché, est témoin de la scène.

Vaisseau : c'est l'aube et Spalion réveille tout le monde.

Il est visiblement fatigué car il a fait lui aussi le même cauchemar que les personnages qui ont dormi.

Le cauchemar commun :

Les rêveurs se retrouvent dans un ossuaire en plein air. Au-dessus de leur tête, le ciel est rouge sombre, rouge sang. Il pleut. Une odeur de putréfaction assaille leurs narines alors que des voix graves entonnent une mélodie lugubre. En cherchant à travers les allées, ils se rapprochent des chanteurs. Au détour d'un couloir, ils peuvent observer une vingtaine d'hommes portant la bure mais sans tête ! Les voix s'arrêtent soudainement et les rêveurs sont persuadés d'avoir été vus. Une course lente s'engage alors.

Des milliers de crânes empilés les fixent sur leur passage. Puis dans un bruit de succion, de déchirures et de craquements d'os, la chair revient petit à petit sur les os blanchis. Un torrent de sang coulant des orbites engloutit les rêveurs malgré tous leurs efforts. Les dernières choses qu'ils voient sont les têtes coupées, recomposées, qui ne sont autres que les leurs.

Quand ils se réveillent, ils sont trempés ainsi que leurs couches, comme si on les avait aspergé d'eau pendant leur sommeil ! Plus étrange encore le liquide sera légèrement teinté (de jaune, de rouge, de vert ou de brun selon les personnes).



Le cauchemar lancé par Harl : le personnage se retrouve dans une grande plaine glacée. A perte de vue tout n'est que montagnes translucides, icebergs encastrés dans la banquise. Un ours blanc apparaît, poursuivi par une entité de cauchemar non incarnée de froid, comme celles qui ont envahi la vallée. L'ours perdant du terrain se retourne pour affronter son ennemi mais ce dernier le transperce de part en part, le transformant en statue de glace.

Alors, au lieu de rester figée pour l'éternité la statue, grinçante, se tourne vers le rêveur et s'approche en montrant les crocs. Pire, au fur et à mesure qu'elle avance, elle se transforme en une créature à quatre têtes, à huit bras et hurlant de haine !

La victime tente de fuir, mais sa course est lente, comme ralentie par une force. La dernière chose qu'elle voit est la figure souriante de Harl, mais surtout des griffes d'ours s'enfonçant dans son visage, le tout accompagné d'un sinistre craquement d'os.

Note : si le rêve était une hallucination, au matin le personnage se réveille avec du sang coagulé à tous ses orifices. Il devra faire un jet sous sa Volonté à -4 ou il perdra tous ses moyens face à Harl lors de leur prochaine rencontre.

PREMIERE JOURNEE

Cette journée est laissée à votre (souveraine, nous dit le correcteur ; bon, alors souveraine) appréciation. C'est le moment pour les personnages de se renseigner un peu plus sur les autres groupes.

A vous d'organiser quelques petites scènes illustrant les capacités de chacun, laissant apparaître ses défauts ou ses points faibles. Voici quelques événements importants (par ordre chronologique). Libre à vous d'en ajouter.

Vaisseau : petit déjeuner dans la grande salle commune. Les dresseurs mangent, comme leurs bêtes, de la viande crue. Nanog se coupe, il est malhabile avec un couteau. A peine la lame a-t-elle entaillé la peau que tous les membres du groupe réagissent (y compris les animaux).

Dans un coin Dominiel et Sotobul mangent en silence. Sotobul semble effondré et sa femme le toise comme s'il était le dernier des mécréants. Il n'a rien dit pour cette nuit, mais son attitude le trahit.

Sirène : Sotobul rend une visite de politesse aux personnages et dans la discussion leur demande s'ils veulent lui jouer un morceau. Il vient jauger leur force. S'ils sont convaincants (voire même bons) Dominiel tente d'empoisonner leur repas d'un puissant soporifique, elle avisera après. S'ils sont mauvais c'est l'un des membres des Quintuplés qui part dormir.

Faucon : l'un des Quintuplés propose à Sinidria de lui servir de cible vivante pour le lancer de couteau. Spalion ne s'y opposant pas, la jeune fille se place sur une cible où il y a des traces d'impact sur six points différents. Avec une dextre incroyable, Gibel lance cinq couteaux et salue l'assistance en regardant étonné à sa ceinture. Il lui manque une lame.

Une fois les applaudissements terminés il lance sur le ton de la plaisanterie : "Il m'en manque un, mais ne vous désolez pas jolie mademoiselle, ce couteau aurait pu vous être fatal."

Innocente blague qui lui coûtera très cher par la suite.

Couronne : s'il y a empoisonnement, la Malignité du narcotique est de 3 (Cf. L.I p.51). Durée : 24 heures (oui, oui).

Harl et ses compagnons font une petite démonstration de leurs talents de dompteur. Le spectacle est violent, brut, mais très impressionnant.

Dragon : Spalion s'en prend à Trouille qui n'a pas fini ses tâches ménagères. Il le sermonne vertement et le somme d'aller en ville nettoyer les rues. Juste au moment où Trouille part Dominiel renversera son verre de vin de façon délibérée devant lui. Puis avec un

sourire méchant elle lui demande de ramasser. Si les personnages interviennent Spalion s'interpose en leur expliquant que c'est la loi : Dominiel est dans son bon droit. Par contre il note qu'au lieu d'obéir servilement, le jeune homme nettoie sans jamais quitter des yeux le regard de la femme. Une fois le travail terminé il lui fait un grand sourire et la face de Dominiel se décompose. Prise de panique, elle tente de lancer la carafe de vin qu'elle tient au visage de Trouille, mais là Spalion intervient fermement et tord le poignet de la femme jusqu'à ce qu'elle lâche.

Epées : le repas du soir. Spalion invite Trouille et Lanna à venir le partager, demain sera leur dernier jour de corvée. Dominiel s'y oppose et les deux serveurs doivent manger dans la cuisine. Galius, Nobs et Sinidria, révoltés partent dans leurs chambres respectives. Les dresseurs ne portent pas d'attention à l'incident et les Quintuplés restent dans leur coin à chuchoter. Pour eux ce soir est le grand soir. Ils vont tenter de cambrioler le palais de la chimère.

Note : Il se peut aussi que vos joueurs n'aient pas désiré s'inscrire au concours mais c'est fort peu probable. Dans ce cas voici un synopsis de ce qui leur arrive dans Thalie pendant la journée.

Peut-être vont-ils chercher à savoir si un colporteur aveugle serait passé en ville ces dix dernières années. Seulement les Thaliens sont totalement hermétiques à toute forme de communication non théâtrale surtout quelques jours avant la fête de la chimère et il faut leur donner la réplique en parlant. De trahison en éclats de rire ils apprennent deux choses : c'est que les Thaliens ne leur diront jamais rien s'ils ne sont pas eux-mêmes Thaliens ou dignes de l'être, et que devenir citoyen de cette ville soit se paye, soit se gagne. Dans les deux cas il faut se rendre dans une administration nommée le Conservatoire et y faire ses preuves ou acheter le titre de Thalien.

Il va sans dire que le prix de la citoyenneté est exorbitant et que les épreuves sont très dures.

Elles sont au nombre de cinq (passables par groupe avec un représentant) et sont exécutées devant un jury de vieux comédiens acariâtres.

La première consiste à donner trois rimes au mot que prononcera le juge. Par exemple : Dragon, pardon et poivron pour pilon ou escalier, écolier, pédalier pour palier. Il va sans dire que les rimes seront de plus en plus

Eté

tordues à trouver. Quand vos joueurs flanchent, à vous de juger s'ils méritent de remporter l'épreuve.

La deuxième sera très simple : il suffit de faire rire le jury. Tous les coups sont permis.

La troisième épreuve consiste à l'émouvoir. Mêmes conditions.

La quatrième consiste à composer un quatrain en alexandrins. Le temps sera limité à cinq minutes.

La dernière lie toutes les épreuves précédentes (tout le groupe doit participer) dans une chorégraphie flamboyante. En gros ils doivent mimer la plupart des mots, expressions ou phrases qu'ils auront employés.

Si vraiment les musiciens ont réussi toutes les épreuves, ils sont dignes d'être Thaliens. Cet intermède les a menés loin dans la nuit.

Leur enquête peut continuer avec l'aide des habitants qui ne dorment pas. Chance incroyable, un ivrogne (un vrai), leur raconte qu'il a vu cinq hommes identiques lui demander des précisions sur la chimère et qu'entre eux ils n'arrêtaient pas de parler d'un colporteur aveugle. Même que pour paiement de ses renseignements (il ne se souvient pas de ce qu'il a dit) ils lui ont donné ceci : une petite chimère en bois chevauchée par un lutin (un gnome). Où sont les cinq bonshommes, il ne sait pas.

En cherchant encore on apprend que des quintuplés se sont inscrits au grand concours cette année...

Au matin, les inscriptions sont réouvertes par Spalion, et des rumeurs de meurtres courent dans la ville. C'est la dernière chance pour vos joueurs de rencontrer la chimère et peut-être les Quintuplés... S'ils refusent encore, cassez le jeu et expliquez-leur que c'est leur intérêt et que leur personnage le ferait sans hésiter. Mais revenons au plus probable... les musiciens passent la nuit dans les Couliesses.

SECONDE NUIT

Elle est agitée pour tout le monde. Si les personnages se couchent il y a un nouveau cauchemar qui les réveille à la fin de l'heure du Roseau.

Lyre : rien de spécial. Tous se préparent dans leur coin.

Les Quintuplés fourbissent leur équipement de cambriolage.

Galius met une dernière touche à son spectacle.

Sotobul et sa femme préparent des poisons plus violents pour le petit déjeuner du

lendemain. Dans l'ombre, Lanna les observe.

Spalion donne les derniers ordres pour le grand jour et va se coucher.

Serpent : Les quintuplés sortent des Couliesses et disparaissent dans la nuit. On ne les reverra jamais (enfin, pas sous cette forme).

Harl et le grizzli échangent leurs corps. Dans l'auberge un malaise s'installe. Toute magie est impossible sauf pour les dresseurs et leurs bêtes.

Galius se couche.

Poisson Acrobat : Nobs décide de faire un tour. Il surprend une conversation dans un couloir entre deux personnes qu'il ne peut distinguer. Elles parlent de poison et de nourriture. Pour mieux voir il s'approche et reçoit un coup sur la tête... Il n'a pas été assez discret. Sotobul et Dominiel déplacent le corps jusque derrière l'auberge, c'est à dire au trou de lave, et l'y jettent. Trouille qui était là pour finir une corvée, sauve Nobs, tombé sur une corniche. Le jeune acteur est défiguré mais en vie. Pendant ce temps Lanna subtilise dans la chambre du duo des rois un des poisons.

Araignée : rien... si, si, je vous jure. Sotobul et Dominiel rentrent se coucher.

Roseau : Sotobul part discrètement à son rendez-vous avec Sinidria. Harl (avec l'esprit du grizzli), part lui aussi au rendez-vous. Trouille raccompagne Nobs dans sa chambre et entend la porte de Sinidria s'ouvrir. La jeune fille sort.

Il la suit et la voit entrer dans une chambre avec Sotobul.

Harl est déjà sur place. Il attend que le couple soit occupé, assomme Sotobul et lacère Sinidria à coups de couteau. Celle-ci ne résistera pas : pour elle, c'est enfin la libération.

Le couteau est évidemment celui de Gibel.

Trouille entend des grognements et part dans sa chambre.

Harl repart, couvert de sang. Mais il ne sait pas que Sotobul l'a vu avant de perdre connaissance.

Au moment du crime, tous ceux qui dorment font ce **cauchemar** :

Le rêveur est dans une grande salle tout de marbre. Il voit un agneau qui le regarde et un homme sans visage, habillé de peaux de loups qui s'approche en dansant. La danse est un mélange de sautilllements et de pas traînés. La scène se fige et la silhouette du vieux colporteur aveugle apparaît. Une main émerge de sous les hardes et montre l'homme-loup d'un doigt accusateur. Une voix s'élève alors et dit :



"Le feu par le feu. La lave par la lave. Soyez pires qu'eux et vous vaincrez. Soyez durs avec les faibles. Mais sachez aussi donner au bon moment et faire un choix difficile."

Puis l'homme disparaît et la scène reprend vie. Le loup se jette sur sa proie et la lacère. Mais ce n'est pas un bêlement qui réveillera les rêveurs, c'est leur propre hurlement.

Château Dormant : Sotobul se réveille, le spectacle qui s'offre à ses yeux le traumatise. Il se précipite dans sa chambre, change de vêtements et jette ceux qui sont souillés dans le trou de lave.

Vaisseau : Spalion se lève. Pour la première fois, il n'est pas de bonne humeur le jour du concours. Il a un curieux pressentiment.

DISPARITIONS, VENGEANCES ET COUPS MESQUINS

Un serviteur réveille les quatre musiciens à grands coups de poing sur la porte. Ils doivent se rendre immédiatement dans la salle commune car un délit majeur a été commis.

Raguelon (le capitaine rencontré à l'entrée) attend que tous les participants soient présents. Mais seuls les dresseurs, Dominiel, Galius et les personnages s'y rendent !

Si un des quintuplés a été drogué, il se présente aussi.

Raguelon demande à Lanna et à Trouille d'aller chercher les manquants et en attendant, il annonce la raison de sa présence. Cette nuit, vers l'heure du Serpent, des témoins affirment avoir vu des lumières à l'intérieur du palais de la chimère. Généralement c'est ce qui se passe quand des intrus tentent d'y pénétrer. On ne les revoit évidemment jamais.

Or la porte menant des Coulisses à la grande scène centrale (seul moyen d'accès au palais) a été forcée.

Raguelon veut donc savoir si parmi les concurrents il ne manquerait personne. De toute façon justice aura déjà été faite alors...

C'est Lanna qui revient la première, pâle comme la mort. Elle fixe le regard de Spalion, qui, la connaissant bien, pressent un grand malheur.

Tout le monde suit la jeune fille dans les Coulisses pour arriver dans un petit couloir

Eté

maculé de sang. En fait une petite porte ouverte donne sur un spectacle horripilant. Sinidria, nue, éventrée, un poignard enfoncé dans le cœur.

Galius, incontrôlable, se jette en pleurs sur le corps.

Si le dernier des Gibel est présent, il prend peur et sort une lame qu'il pointe sous la gorge de Lanna. Puis il recule en menaçant de la tuer. Il commet l'erreur fatale de pas-ser à côté du grizzly qui, de deux coups de patte, lui arrache la main, puis la tête. Harl félicite la bête : pour lui pas de problème, Gibel était coupable et ses dernières réactions le prouvent. Bien sûr, pour les dresseurs tout va pour le mieux.

Les personnages doivent faire un jet de Volonté à -5 ou tomber raides inconscients devant tout ce sang et ces morts.

Alors que Raguelon commence à reprendre la situation en main, un serviteur accourt et annonce que les chambres des Quintuplés sont vides, que Nobs est enfermé dans la sienne et refuse d'ouvrir et enfin que Sotobul est sous son lit et hurle si on l'approche (sourires à peine masqués des dresseurs).

Trouille apparaît et fait signe aux personnages de le suivre.

Sans un mot, il entre dans une petite chambre poussiéreuse et ouvre une minuscule fenêtre ronde donnant sur le trou de lave. Il pointe son doigt en direction du trou mais plus précisément vers l'un des bords.

Une réussite sur un jet de Vue à -1 permet de repérer un tissu jaunâtre en boule sur une petite corniche. Sans un mot il referme la fenêtre et attend un ordre. L'ordre en question devrait être : "Mène-nous au trou." Ce qu'il fait avec plaisir.

Le tissu est une chemise jaune couverte de sang. Apparemment on a jeté des vêtements dans la lave mais ces derniers ont échoué sur la corniche. Pour les récupérer, Trouille fournit une grande perche terminée d'un crochet.

Un petit jet de Dextérité à -1 raté : la chemise et le reste tomberont dans la lave.

De toutes façons, chemise ou pas, un simple jet d'Intellect sous Vigilance permet de se souvenir que Sotobul portait cette chemise la veille ! A présent, nos musiciens vont pouvoir agir.

La journée qui commence sera le théâtre de plusieurs autres drames. Voyons à présent comment agiront les différents groupes jusqu'au soir.



HEY
MR. SUNSHINE,
like an Harlequin
you're dancing
on my picture
book today

Lanna et Trouille font tout pour aider les personnages. Sans jamais ouvrir la bouche, ils sont toujours là pour les guider, à attendre un ordre. Ils pensent de plus en plus à leur vengeance et Spalion, trop occupé, les laisse libres.

Les dresseurs ne bougent pas. Ils savent pouvoir gagner et se préparent dans leur coin.

Galius et Nobs sont déclarés hors-concours ce qui est normal après la mort de Sinidria. Mais là ne s'arrête pas leur histoire. La folie gagnera leurs esprits : Galius à cause de la mort de Sinidria et Nobs à cause de son visage ravagé par la chaleur. Alors, patiemment ils vont chercher. Et, dès que l'affaire s'éclaircira, ils interviendront.

Dominiel ne s'occupant pas de son mari va continuer ses petites affaires. Pendant le repas du midi elle se glisse dans les cuisines et donne l'ordre à Lanna de servir du vin aux personnages. Evidemment le vin est empoisonné.

Lanna, obligée, porte la cruche et, avant de servir, fixe dans les yeux chaque personnage au point de le mettre mal à l'aise. Puis elle tourne son regard vers la cruche et sert le vin. Si les musiciens boivent ils doivent résister à un poison d'une malignité de 4. S'ils échouent ils se tordent de douleur et ne peuvent plus bouger jusqu'à la fin de l'heure des épées. Bref ceux qui s'en sont sortis doivent assurer le spectacle seuls.

Note : cela n'a aucune importance car c'est le groupe qui est récompensé et non pas que les gens sur scène. Mais ça les joueurs ne le savent pas...

Attention, si Dominiel apprend que Sotobul l'a trompé elle lui plante une dague effilée dans la gorge. Puis, assoiffée, elle boit le vin que Lanna a porté dans sa chambre... et s'écroule empoisonnée.

Sotobul, lui, reste dans sa chambre. Il tremble de peur et gémit dès qu'on le touche.

Le simple nom de Harl le fait hurler et, en le menaçant dans ce sens, il apporte son témoignage à Raguelon sur ce qui s'est passé cette nuit. Mais il met deux conditions à cela : la première est que sa femme ne doit pas être mise au courant; la seconde est une protection jusqu'au spectacle.

Raguelon mène son enquête et intervient avec ses hommes dès qu'il a entendu le témoignage de Sotobul. Il fait venir discrètement la garde et entoure les appartements des dresseurs. Ceux-ci évidemment sont déjà prêts au combat. Ils exécutent une sortie sauvage en direction de la scène, déchirant, décapitant et déchiquetant un maximum de monde au passage.

C'est lorsqu'ils parviennent devant le palais de la chimère que Nobs et Galius interviennent.

Le nain utilise une batterie incroyable de sorts pendant que son compagnon fou de rage fond épée en main sur les dresseurs survivants (notez bien que la chimère est donc absente). Sans jouer avec les règles, ce combat doit être très impressionnant car les deux partis sont, de toutes façons, perdus. Galius tombe peu de temps après Nobs, car sa magie devient soudainement inefficace (la voilà !). Mais avant cela ils auront fait chuter la moitié de leurs ennemis ! Précisez que quand la magie devient inopérante, des trombes d'eaux s'abattent sur la scène : une pluie aussi soudaine qu'inattendue ! Cette dernière se fait de moins en moins forte et doucement disparaît.

Les derniers dresseurs se tournent vers les grandes portes du palais et y disparaissent criblés de flèches (ce qui entre nous ne leur fait rien du tout, mais bon...)

Un groupe en moins...

SONGE POÉTIQUE D'UNE NUIT D'ÉTÉ...

Quand le soir arrive, la foule immense se masse devant la scène dans un silence quasi religieux. Dans toute la ville des rumeurs de meurtres, de monstres et de combats ont circulé.

On sait déjà que certains groupes ne se présentent pas et ce qui s'annonçait comme étant l'un des plus beaux concours des dix dernières années sera probablement réduit à un petit spectacle, comme il s'en passe tous les jours.

Keldran Fierargent

Flûte et membre du quatuor du Flux.

Quelle tristesse d'être vainqueur par forfait ! Il est dommage qu'aucune équipe, même incomplète, ne se présente lors du spectacle... Mais il faut pour respecter la logique de l'histoire que cette équipe soit mauvaise et finisse lynchée par la foule afin que les perdants de l'an passé soient reconduits.

Dans l'hypothèse d'une équipe concurrente regroupant les rescapés éventuels des « Quintuplés », ces derniers pourront présenter un spectacle de poésie semi-improvisé... reprenant le texte dérobé à l'équipe concurrente (ce qui techniquement ne devrait pas poser trop de problèmes). Et n'oubliez pas : le spectacle présenté doit être inédit !

Sotobul est-il encore en vie ? Si oui lisez le paragraphe qui va suivre. Sinon passez directement au suivant.

Dans les Coulisses les personnages se préparent. Spalion leur donne les dernières recommandations d'usage : même si la chimère se trouve dans son palais, c'est à dire derrière eux, c'est à la foule qu'ils doivent s'adresser. Ils ne faut pas qu'ils se retournent. Et, dernière chose, s'ils sentent la présence de la chimère : pas d'utilisation de la Magie. C'est la coutume.

Lanna et Trouille aident le duo des rois pour leurs derniers préparatifs dans la grande salle commune. C'est à ce moment que Lanna glisse quelques mots à l'oreille de Dominiel. Cette dernière, étonnée de voir la jeune fille parler à nouveau, réalise soudain ce qu'elle vient d'entendre. Doucement Lanna et Trouille se reculent et laissent faire le destin...

Dominiel sortira de son costume une véritable dague et perce de plusieurs coups de couteau, en hurlant comme une folle, le coeur de son époux ! Puis elle menace quiconque veut approcher mais Raguelon arrive derrière elle et, d'un coup sec, l'assomme. De son costume tombent les fioles de poison qu'elle comptait servir aux personnages, en buvant à leur bonne chance. Elle sera jetée dans le trou de lave comme tous les assassins.

Spalion, complètement retourné, annonce aux personnages que l'heure est venue. Accompagnés de Trouille et Lanna qui restent dans un coin de la scène, et de Spalion qui ne souffle mot.

Été

L'arrivée sur scène permettra de se rendre compte de l'ampleur de la foule présente ce soir. Ils sont venus de partout et par milliers pour s'extasier devant les plus grands divertisseurs de tous les temps. Et même si un seul groupe se présente devant eux les spectateurs explosent de joie faisant résonner leurs acclamations dans tout le volcan. Derrière la scène les fenêtres du palais de la chimère s'illuminent (la chimère est là : plus d'utilisation de la magie. Pour plus de précisions cf. L.III P.61, si vous ne l'avez pas déjà fait). La foule redouble ses applaudissements.

Spalion se présente au devant de la scène.

"Thaliennes, Thaliens, voyageurs et étrangers : bienvenue ! (Applaudissements)

De graves événements ont rendu la fête de cette année sanglante. De tous les groupes en lice, il n'en reste qu'un, mais rassurez-vous c'est le plus fameux !

(Acclamations)

Je vous demande d'accueillir comme il se doit (Les noms des personnages ou de leur groupe) !"

(Applaudissements)

A présent laissez vos joueurs se débrouiller seuls.

Certes, ils ne peuvent que gagner mais, s'ils sont trop médiocres, la foule furieuse n'hésite pas à les lyncher !

Mais si ce sont vos joueurs, il y a de fortes chances que tout ce passe bien. Autorisez-les à utiliser quelques musiques pour leur spectacle (harpe celtique, folk, etc..)

Bref remplacez l'espace d'un moment la foule des spectateurs et, s'ils sont bons, admirez...

Quelques petits incidents émaillent le spectacle :

- Si le niveau des joueurs est trop faible, des vendeurs de Floumes pourries parcourront la foule et on pourra peut-être assister à quelques lancers (pour la Floume cf. L.III P.24.)
- Les personnages sentent une présence derrière eux. S'ils se retournent ils ne voient rien mais la foule les hue.
- Enfin, le plus important. Spalion a rejoint Lanna et Trouille, toujours aussi pâles. Vers le milieu du spectacle les musiciens peuvent voir que toute joie a disparu des visages du jeune couple : quelque chose ne tourne pas rond.

La fin du spectacle est peut-être un triomphe à en faire vibrer le volcan. Une fois les derniers saluts (et rappels) faits, Spalion se

représente devant la foule et reprend la parole : "Thaliennes, Thaliens, à présent faites silence. La chimère va choisir, la chimère va juger ! Jeunes musiciens faites face à la chimère !"

Les personnages doivent se mettre en rang devant le palais et attendre dans un silence quasi religieux. Spalion continue son discours mais cette fois d'une voix étranglée : "Conformément à la loi, puisqu'il n'y a pas de perdant cette année, se sont ceux qui ont perdu l'année précédente qui reprendront leur charge au service de la ville jusqu'à ce que quelqu'un perde le concours. Telle est la loi !"

Trouille et Lanna regardent fixement les musiciens. Pour eux le choix est clair : plutôt mourir que d'accomplir les basses besognes une année de plus.

Spalion se tourne vers les musiciens et tout haut annonce :

"Thalie, nous attendons ton jugement !"

Et tout bas : "Choisissez bien."

Et là, un rayon lumineux éclaire de sa douce chaleur les voyageurs. Spalion murmure : "Entrez, elle vous attend..."

PEUTITEUBLORETTHALIE

Quelques pas suffisent à rejoindre le palais. Le rayon disparaît et une fois le seuil franchi les lourdes portes se referment. Avec l'obscurité quelque chose change dans la vision de la grande salle qu'ont nos voyageurs. Quelques mètres en avant et tout devient évident : c'est un décor de théâtre ! Une fausse perspective ! Il n'y a jamais eu de grande salle !

Une question risque alors d'effleurer l'esprit de vos petits joueurs : la chimère existe-t-elle ?

"Oui" répond une voix mélodieuse au-dessus d'eux :

"Oui j'existe. Contournez le décor, instruments de musique (!!!!). Je vous attends."

Une grande ombre plane à quelques mètres au dessus de leur tête. En suivant ce vague mouvement les personnages peuvent atteindre une salle éclairée derrière le décor. Une salle évidemment au plafond soutenu par d'immenses colonnes d'albâtre noir. Bref le décor est une réplique de la réalité.

En voyant l'étonnement du groupe, la chimère leur demande d'une voix maligne : "Le théâtre n'est-il pas le reflet de la réalité ?"

Et enfin l'être apparaît devant les musiciens. Un poitrail et une tête de lion, l'arrière-train d'une chèvre, une longue queue fourchue et d'immenses ailes de dragon (Cf. L.III, P.61). Fait étrange, elle est trempée et éternue fréquemment (nous verrons pourquoi plus tard).

Elle doit mesurer deux mètres cinquante au garrot.



Thalie se pose alors gracieusement devant les personnages et les regarde droit dans les yeux : " Que voulez-vous ? Voulez-vous sauver votre village ou sauver Trouille et Lanna de leur calvaire ? L'été approche, dans quelques minutes il sera là, même si je prédis qu'il sera humide. Je répète la question, instruments de musique : que voulez-vous ?" Elle ne répond pas à autre chose.

Deux solutions possibles à présent :

- Ils demandent de sauver leurs amis Lanna et Trouille. La chimère leur fait un grand sourire (un sourire de chat) : "Rien de plus simple."

Un rayon sort de nul part et éclaire le jeune couple resté sur scène, bloqué par Spalion. Sautant sur l'occasion, le géant, malade de devoir obliger Lanna et à Trouille à redevenir des esclaves, hurle : "La chimère fait la loi ! La chimère a choisi Lanna et Trouille ! Ils seront nos hôtes pendant une année entière ! Vous leur devez respect et accueil !" La foule acclame les deux jeunes acteurs et le vœu des musiciens est exaucé.

La chimère parle alors : "Il ne peut y avoir qu'un groupe gagnant. Mais votre route n'est pas encore terminée. Vous ne servirez pas cette ville pendant une année. Cette coutume est barbare. Je vous transporte ailleurs, fermez les yeux, et vous laissez ce message de la part d'un ami commun : "Mes enfants, vous avez la

force du printemps, la gloire de l'été et, semble-t-il, une sagesse précoce. Mais ne bousculons pas l'ordre des choses. Suivez le bon chemin et voyez en vous confirmer l'expérience de la maturité."

Quand les personnages ouvrent les yeux, ils sont en rase campagne, sur un chemin de pierres peintes en vert...

- Les personnages demandent à sauver leur village et délaissent Lanna et Trouille. Thalie les regarde avec une infinie tristesse dans les yeux : " Si tel est votre choix, voici donc en quoi je puis vous aider. Mais d'abord il faut que vous sachiez que Lanna et Trouille viennent de se précipiter dans la lave. Je ne puis supporter une telle injustice. Je dois quitter ce lieu car les morts ne sont que trop réels.

Voici donc mon aide, instruments sans âme. Un simple message: "Vous avez la force du printemps mais la gloire de votre été est entachée. Cherchez la sagesse à défaut de la bonté et de la chaleur. Cherchez l'expérience de la maturité et suivez le bon chemin..."

Une terrible douleur envahit les esprits et les musiciens perdent connaissance. Dans un cauchemar, ils entendent une montagne de feu : un volcan en éruption. Ils voient des décors en flammes, des colonnes s'écrouler et pire que tout : des gens tenter de fuir cet enfer... en vain.

Il se réveillent, malades, sur un chemin dont les pavés sont peints en rouge...

FIN DE L'ÉTÉ



AUTOMNE

"Down the wide open road
The pilgrim travels on
His face towards the sun
Beyond the open road he travels on.
And the waves steal the footprints
Of the summer from the sand
Beneath the Silver Moon
The North wind blows the
Fading leaves again."

Magna Carta

**Lord of
the Ages**



AVERTISSEMENT

La gloire de l'été cède à présent sa place à l'automne. Les voyageurs vont devoir acquérir la sagesse de l'âge. Ils vont aussi en apprendre un peu plus sur leur destinée.

Le savoir est un échange, c'est sur ces bases qu'a lieu la première partie de ce scénario. Attention les êtres que vont rencontrer cette fois nos musiciens peuvent se révéler dangereux. Nous ne saurions trop vous conseiller de bien lire le Livre des Mondes dans son ensemble.

☞ La première partie formera pour vous un exercice de style (qui changera toujours, si vous jouez plusieurs fois ce scénario). En fait c'est une histoire à ambiance aléatoire pour le plaisir du meneur avant tout.

☞ La seconde s'avérera plus classique, plus courte, plus diplomatique (enfin espérons) mais probablement moins aisée pour les joueurs puisque tragique.

Notez que les deux parties restent le plus indépendantes possible, tout simplement parce que, en pratique, il est peu probable que vous jouerez l'Automne d'une seule traite et que donc cela fait deux aventures au lieu d'une seule.



PREMIERE PARTIE

LA CROISEE DES REVES

LE PEINTRE

Rappelons la situation. La chimère a laissé nos quatre musiciens sur un chemin de couleur verte ou rouge. Suivant le vœux qu'ils ont formulé, ils se sentent plus ou moins bien. Mais tout cela n'a pas une grande importance pour la suite des événements.

Autour d'eux, la campagne est couverte de l'or de l'automne. Les arbres, lourds des derniers fruits, ou enflammés par la saison, se détachent dans un ciel pourpre. Il fait un peu froid mais, au fond, nos voyageurs assistent à un superbe coucher de soleil de ce que l'on nomme l'été indien.

Au-dessus d'eux, les Flux, infatigables, continuent leur route vers l'ouest. C'est en admirant le vol gracieux des oiseaux que l'on peut remarquer la couleur de la lune qui se détache doucement dans le ciel s'assombrissant : la lune est toute d'argent...

Plusieurs possibilités s'offrent à nos voyageurs : suivre le chemin dans un sens, dans l'autre, ou partir en rase campagne.

Si ce dernier choix était le leur, après quelques heures de marche ils arriveraient à une autre route de pierres peintes (voir le plan, pour la couleur, suivant l'endroit où la chimère les a déposés).

Se diriger dans un sens (la direction suivant un point cardinal dépend encore du lieu d'atterrissage) pendant quelques heures les amène à rencontrer un personnage hors du commun.

En fait un peu d'observation permet de repérer une première chose : plus on progresse dans ce sens, plus la peinture du pavage est fraîche. En voyant au loin un homme muni d'un énorme pinceau (2 mètres !) ils s'aperçoivent que la peinture sous leurs pieds n'est même pas sèche !

D'ailleurs le peintre injurie copieusement ceux qui ont abîmé son travail. Il se met en devoir de repeindre tous les pavés détériorés par les voyageurs.

En le regardant oeuvrer le groupe se rend compte que c'est un solide gaillard, à la longue

barbe tachée de peinture, aux gestes nerveux et aux cernes profondément marquées.

Il parle avec difficulté, mêlant grognements et tics nerveux. En fait un simple jet en Empathie/Médecine permet de comprendre que cet homme n'a pas dormi depuis des jours. La preuve, à peine éclairé par la lune d'argent, il continue son travail toute la nuit.

En parlant un peu, nos voyageurs apprennent ces quelques renseignements : il se nomme Hérian et a pour mission de peindre le chemin. Qui lui a confié cette mission et son impressionnant matériel (son pot de peinture demeure continuellement rempli) ? Un enfant. Quel enfant ? Un enfant-rêve. Il n'en dit pas plus (il ne peut pas en dire plus) mais si on lui demande pourquoi il ne dort pas, il ouvre de grands yeux effrayés et exhorte les personnages à ne plus dormir. Il n'arrête alors plus de gémir, de peindre frénétiquement et de barbouiller copieusement ses interlocuteurs.

Si un sort de sommeil, un bon coup sur la tête ou tout autre moyen soporifique est employé sur sa personne, il a un sommeil agité, se met à hurler, à se plaindre et à se contorsionner dans tous les sens. Si personne ne le réveille alors, dans un craquement sinistre sa tête fait un tour complet, le tuant net !

Curieuse rencontre sous la lune d'argent...

TROIS MOUSQUETAIRES QUI PASSENT...

Le chemin dans l'autre sens traverse une riche campagne aux lourds épis de blés brillants sous les reflets lunaires.

Au bout de quelques heures de marche, un groupe apparaît au loin. Trois silhouettes se découpant dans la nuit claire et avançant à grands pas. Ils ne répondent ni aux signes ni aux appels.

Quand les deux groupes sont à quelques mètres l'un de l'autre, les silhouettes se précisent, mais chose étonnante, elles paraissent translucides à nos musiciens !

Automne

Le premier homme est un solide barbu à la crinière d'or et à l'oeil félin. La seconde est une jeune femme aux habits verts, blonde, au visage très fin et à la démarche svelte. Le dernier vêtu de blanc, aux longs cheveux blonds lui aussi, semble un peu perdu, rêveur...

Si les personnages tentent de hurler pour rentrer en communication avec ces trois "fantômes", c'est l'homme en blanc qui s'arrête, comme s'il avait entendu quelque chose.

La voix du premier marcheur roule comme le tonnerre, mais dans le lointain : "Que fais-tu angelot ? Nous n'avons plus rien à faire dans cet endroit... Plus rien... Viens, il y a d'autres rêves à explorer !"

Le rêveur rejoint ses amis et doucement ils disparaissent dans la nuit laissant seuls nos musiciens sous la lune d'argent.

Chemin faisant (de jour comme de nuit) le groupe parvient au sommet d'une petite colline et peut admirer un bien curieux endroit.

Une première observation permet de repérer cinq autres routes pavées et elles aussi peintes. Elles se terminent toutes dans une immense place ronde où sont plantées des centaines de tentes. Si l'arrivée se fait de nuit, des milliers de torches illuminent la croisée des chemins.

Même de si loin (la colline où se trouvent les personnages se situant à deux bonnes heures de marche de la place) on peut remarquer une grande agitation et un immense tumulte porté par le vent. De tous les chemins, y compris celui où se trouvent nos musiciens, arrivent ou partent des groupes de voyageurs.

Mais, chose extraordinaire, s'ils attendent l'un de ces groupes venant de la place ronde, sur le chemin, ce dernier s'évanouit petit à petit et n'entend ni ne voit les musiciens. En fait, les routes mènent à d'autres rêves (tout comme des déchirures) sauf que dans ce cas le passage se fait de façon progressive...

Ne doutons pas un instant que les joueurs brûlent d'aller voir d'un peu plus près cette croisée des chemins...

LE CARREFOUR DES VOYAGEURS EN QUELQUES MOTS

Plus les voyageurs approchent, plus leur impression d'une grande animation sur la place ronde se confirme. Des tentes

bariolées sortirent des hurlements, des harangues de commerçants, des gémissements suspects et des chansons à boire peu fines. Rapidement, en quittant le chemin pour se retrouver sur la place elle-même, le groupe se fait aborder par une horde de gamins réclamant quelques piécettes pour servir de guide (2d par jour). Le chef de cette meute est une adolescente d'une douzaine d'années qui se présente sous le nom de Donze (pour Donzelle, explique-t-elle).

Ces enfants sont des voleurs officiels. Ils ont le droit de chaparder une piécette par personne et par semaine. S'ils sont maltraités, la foule intervient toujours en leur faveur.

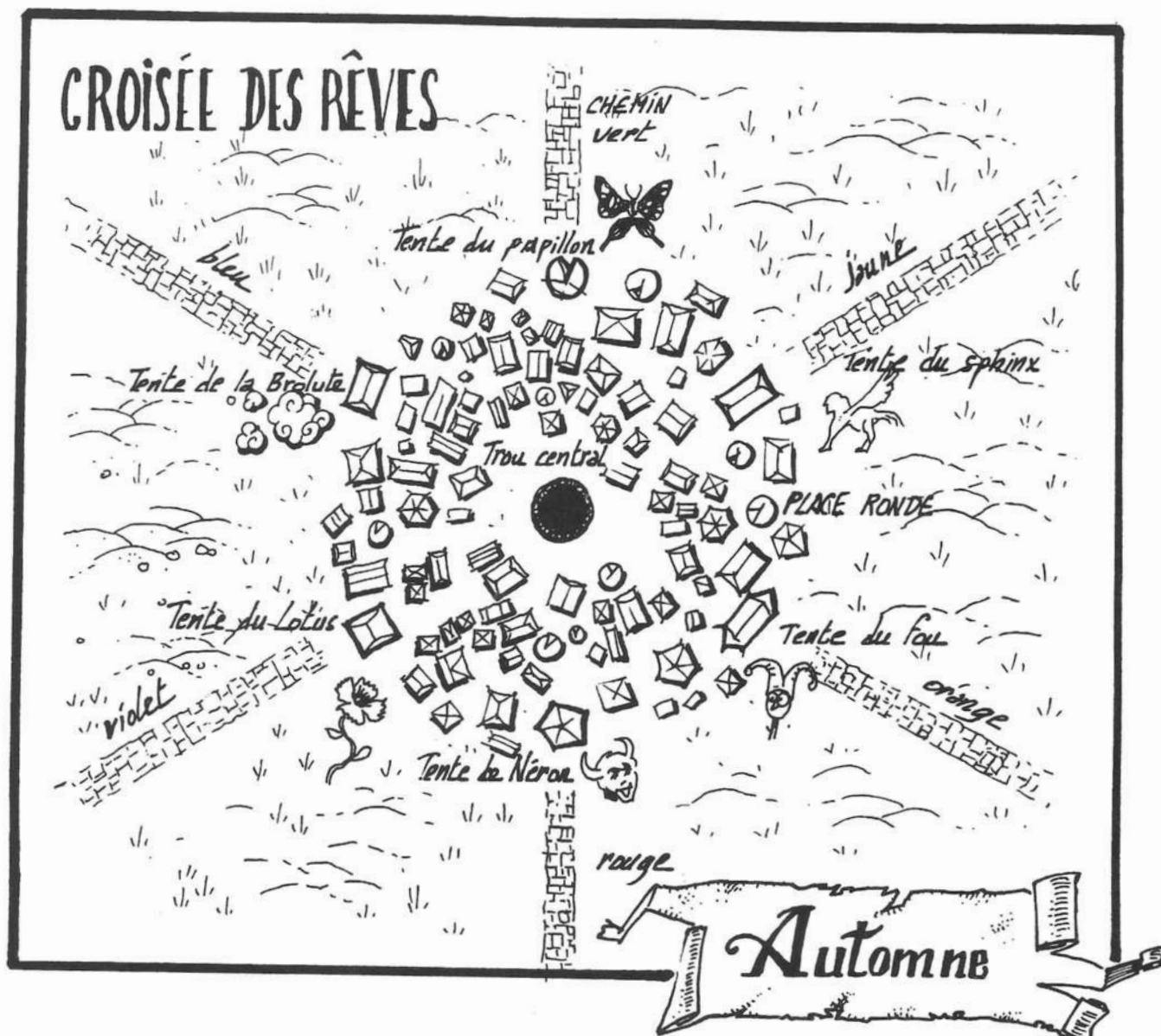
Si les joueurs décident qu'un guide pourrait leur être utile, Donze éparpille sa troupe à la recherche d'autres voyageurs à guider. Puis, contre 2 deniers, elle propose de raconter ce qu'elle sait sur le carrefour des voyageurs. Il est fort probable que cette histoire intéresse les musiciens. En voilà donc la substantifique moelle (vraie ou pas).

Le carrefour des voyageurs est à la jonction de tous les rêves. En conséquence la population que l'on peut y rencontrer est hétérogène. Un accord tacite (pas tout le temps respecté) veut qu'en ce lieu il ne puisse y avoir de combat sous peine d'être poussé dans le Trou. Le Trou est le centre de la place ronde, on dit qu'il est tellement profond qu'il mène directement aux Limbes ! Mais Donze avoue n'avoir jamais vu personne y être poussé, la plupart des bagarreurs sont chassés sans plus de conséquences.

A ce moment du récit, un homme sort en courant d'une des plus grandes tentes, arme en main. Il se prend les pieds dans les cordages et s'étale de tout son long en hurlant ! Donze enjoint les personnages à ne surtout pas intervenir. En effet, chose incroyable, l'homme est tiré par les pieds par un être invisible que lui seul semble apercevoir. C'est à ce moment qu'une jeune femme arrive, épée Sorde en main, et s'accroche à la chose en la lacérant de coups furieux. Toujours en l'air, elle saisit quelque chose et passe le fil de son épée juste en dessous. Puis elle tombe au sol. L'homme cesse de gémir et perd connaissance. La femme essuie sa lame (qui, pour les témoins, est propre comme un sou neuf), la range et porte son ami à l'intérieur de la tente...

Si l'un des personnages est intervenu dans ce combat "imaginaire" son arme a percé le vide sans aucun effet.

Or donc, reprend Donze nullement surprise, ce lieu remplit deux grandes fonctions :



La première est une fonction marchande ; on peut trouver tout et surtout n'importe quoi dans les échoppes improvisées. Les prix varient suivant votre humeur et les marchandises sont de plus ou moins bonne qualité.

Note : le carrefour des voyageurs est typique des grands marchés orientaux, riche en couleurs, lourd d'odeurs et plein d'exotisme et de vie. Les marchands présentent leurs lampes magiques, leurs potions de vie, des bijoux gros comme le poing, des armes finement ciselées, leurs fruits sucrés et étranges, leurs animaux malins mais si mignons et leurs encens parfumés et envoûtants. On trouve aussi des femmes de petite vertu et quelques habiles voleurs. Bref, plus qu'une simple description il faut faire vivre ce petit monde.

Voici un exemple de voyageur marchand.

Mauve : un jeune homme d'une vingtaine de printemps qui voyage depuis quatre années accompagné d'une Doudilain (Cf H.S. CASUS BELLI LAELITH p.12. Le remplacer par un singe savant si l'on a pas ce précieux H.S.). Tout habillé de soie rouge et or, il vend et achète des pierres précieuses de grande valeur. C'est son Doudilain qui les garde dans un petit sac accroché à son dos mais ça personne ne s'en doute.

Que son sourire charmeur ou ses répliques de bon ton ne trompent personne, Mauve est le dernier des escrocs. Si quelques pierres sont effectivement précieuses, le reste de son stock n'est que verroterie...

Mais revenons à Donze et à la seconde fonction du carrefour des voyageurs : les enfants-rêves.

LES CONTEURS- PERDEURS

Donze annonce que sa gorge est plutôt sèche et qu'elle veut bien continuer son récit ailleurs, dans une des auberges improvisées par exemple (et surtout loin de la tente d'où sont sortis les deux combattants peu de temps auparavant, fait-elle comprendre).

Arrivé sous la tente de la mère Grossous, le groupe peut boire et manger (repandre les tarifs normaux des auberges) et Donze continue son histoire.

Il y a, en la place ronde, six enfants-rêves, un pour chaque chemin. Ce sont des êtres magiques et certains prétendent qu'ils ne seraient rien d'autre que l'oreille des Dragons !

Toujours est-il qu'on trouve trois types de personnes au carrefour des voyageurs : les enfants-rêves, les enfants nés ici qui partent dès qu'ils sont assez grands et enfin les voyageurs qui restent plus ou moins longtemps (comme la mère Grossous qui compte bientôt vendre son auberge et repartir).

La plupart des voyageurs, en quête de quelque chose, peuvent le trouver grâce aux enfants-rêves. Le moyen est aussi simple que dangereux. Le demandeur se présente devant l'enfant et lui raconte l'une de ses aventures. Il semble que plusieurs critères de qualité influencent la réponse. Le narrateur doit être bon, ne doit pas répéter une histoire déjà racontée à un autre des six êtres, et il existe certainement une autre règle mais Donze en ignore la nature.

Cette règle, notez-la bien car c'est la plus importante : l'histoire que raconte le voyageur doit être vraie. Plus elle s'éloigne de la réalité plus la réaction de l'enfant-rêve est négative.

Une fois le récit terminé, l'enfant s'endort en même temps que le voyageur et l'envoi dans son rêve. Le rêve en question est une vision, une aventure, une énigme qui sont censées fournir des indications pour la quête du voyageur.

Mais attention, finit Donze passablement éméchée, si les esprits partent dans le rêve de l'enfant les corps eux restent. Et pour peu qu'il y ait de l'action dans le songe, les corps des voyageurs réagissent comme s'ils y étaient, d'où des combats qui se déroulent sur deux rêves superposés...

Et juste à ce moment un homme traverse la tente en hurlant, son épée brisée à la main et un objet invisible pour les témoins dans l'autre. Il ressort après quelques cabrioles, toujours hurlant.

Donze explique que même si on lui avait donné une épée neuve, dans l'autre rêve elle aurait été cassée et cela n'aurait rien changé. Visiblement cet homme a dérogé à l'une des règles de narration. Et comme cela fait déjà plusieurs fois que Donze le voit dans un état pareil c'est qu'il va bientôt devenir l'esclave d'un des enfants-rêves. Ce dernier accepte sans doute de le ramener à la réalité à la condition qu'il prenne un pinceau géant et un récipient magique et qu'il peigne un certain nombre de pavés sans s'endormir. S'il s'endort, il repart dans le rêve...

Ceux qui rencontrent les enfants-rêves sans incident (on peut en consulter autant que l'on veut mais seulement une fois chacun) se voient indiquer un des chemins qui les mène inmanquablement à un endroit favorable pour leur quête.

Un cri déchirant stoppe net toutes les conversations et Donze conclut laconiquement tout en regardant le fond désespérément vide de sa chope que ce voyageur ne peindra jamais quoi que ce soit...

SIX PETITS NEGRES

À présent, mis à part une visite du marché lui-même, il est fort possible que nos musiciens tournent leur attention vers les six petits enfants.

L'ordre dans lequel ils vont les voir importe peu car nous allons faire la liste des six histoires que les êtres draconiques devront leur faire vivre. Les indications présentées dans ce chapitre ne servent que pour l'ambiance. Elles sont primordiales et doivent être lues attentivement.

Mais en premier lieu, et avant de les présenter les uns après les autres, il nous faut préciser l'origine de ces adorables moufflets.

Première chose, ils sont vraiment les oreilles des Dragons !

Au début du troisième âge, certains Dragons cherchant quelques sécurités pour protéger leurs rêves, décidèrent (inconsciemment ou pas) de créer le carrefour des voyageurs et les enfants-rêves. Sources idéales de renseignements, les voyageurs perdus pourraient mieux être orientés et les Dragons en apprendraient plus sur les rêves des uns et des autres. En fait, personne ne le sait, mais les Dragons n'ont jamais été aussi proches des humains qu'en la place ronde.

Deuxième chose, il n'existe qu'un endroit neutre, c'est le Trou qu'a évoqué Donze aux personnages. Là encore la gamine a raison, il mène effectivement aux Limbes...

Attachons-nous à présent à décrire les six enfants.

Inutile de leur donner des caractéristiques car elles sont incommensurables.

Notons ce fait qu'ils ont en commun : jamais ils ne parlent directement aux personnages, ni ne les appellent par leur nom. Ils s'adressent toujours aux instruments de musique, même si on leur en cache l'existence. Il n'y a qu'un moment où ils parlent aux personnages, c'est à la fin du quatrième récit (c'est normal, ces derniers n'ont plus leurs précieux instruments !).

Ils veulent voir le groupe au grand complet sinon ils ne disent rien. Et enfin ils ne souhaitent écouter que des récits qui ne concernent que le groupe en son entier (en d'autres termes les joueurs ne doivent pas vous ressortir leur historique).

Petit conseil en passant : pendant que vos joueurs s'escriment à vous raconter une histoire, imprégnez-vous bien du rôle de l'enfant-rêve; par expérience nous savons qu'il est difficile d'improviser des détails quand le M.J. prend son tour de parole.

Leur tente est toujours proche d'un chemin et donc d'une couleur.

*Le conseil de Gwen Aorefeu
Vieille et membre du quatuor du Flux
Lors de la rencontre des Enfants-rêves, il
faut nécessairement que les PJs voient les six
avant de continuer leur voyage.*

• Chemin rouge : Néron



La tente de Néron est rouge feu. A peine à l'intérieur, le groupe suffoque : braseros, feux creusés dans des niches à même le sol, bref, l'Enfer.

Confortablement affalé sur des coussins de soie rouge, Néron, une petite bouboule de huit ans, accueille chaleureusement ses visiteurs une coupe de vin épicé dans une main, une grappe de raisin dans l'autre...

Néron est jovial, aimable, attentif à toute histoire, pouffant de rire à la moindre blague. Pour le séduire, il suffit de le faire rire.

Quand il envoie les personnages dans l'un des songes (rêve ou cauchemar), il l'émaille de gags idiots, de ripailleries diverses. Chose moins drôle, il est franchement cruel avec les faibles et, par simple jeu, il est enclin à infliger les pires tortures...

• Chemin Orange : le Fou



La tente du Fou semble multicolore. Ses vêtements sont d'un orange agressif et il a la désagréable habitude à son âge de se tenir dans des postures incroyables. Sa préférée étant la tête en bas, les jambes en l'air, en équilibre sur un doigt.

Ceci ne serait rien si le Fou ne portait si bien son surnom. Ce gamin n'a pas fondu les plombs... Il n'en a jamais eu !

Répétant toujours le dernier mot des phrases qu'il dit ou entend, il est en apparence complètement hermétique à toute forme de communication.

En fait, les joueurs devraient vite s'en apercevoir, le Fou enregistre tout, retient tout et s'avère sûrement moins délirant qu'il en a l'air...

Il écoute avec une grande attention le récit qui lui est fait tout en se servant une foulitude de tasses de thé (il fête son non-anniversaire).

Par contre, quand il envoie les voyageurs dans son rêve, toutes les images sont floues, colorées à outrance, pleines d'hallucinations plus ou moins morbides : sabliers mous, girafes en feu, chapelier toqué et sourire sans chat...

• Chemin Jaune : le Sphinx



La tente du Sphinx est de type moyen-oriental (riches décorations, odeurs d'encens, etc...). Lui-même est habillé d'amples vêtements de soie couleur or. Il porte constamment un turban trop grand et une large écharpe qui cache son

visage dont on ne peut voir que des yeux verts en amande. Bizarrement le sol à l'intérieur de sa tente est couvert de sable doré.

Sa voix reste toujours douce et terriblement grave pour un enfant de huit ans. Il parle peu mais toujours par énigmes, images et métaphores.

Chose étonnante l'enfant-rêve s'endort en ronronnant quand les personnages ont fini de raconter leurs exploits.

En fait ils ne s'en aperçoivent que lorsqu'ils sortent de la tente : au moment où le Sphinx s'est assoupi, ils sont entrés dans son rêve...

Il l'émaille d'énigmes, de détails incompréhensibles (ne pas hésiter à délirer),

Automne

de symboles ésotériques et cabalistiques... En sortant du songe, il faut que les joueurs se posent plus de questions qu'en y entrant... ça ne sert à rien, mais il est tellement agréable de les voir se perdre en conjectures...

• Chemin Vert : le Papillon



La tente du Papillon est vert émeraude et une douce odeur de sous-bois chatouille les narines de nos musiciens. A l'intérieur, une végétation luxuriante soutient les murs de toile de la tente. Le sol est couvert de mousse.

Le Papillon est une fillette rêveuse à la peau vert pâle, aux longs cheveux verts et possédant deux paires d'ailes transparentes et nacrées. Elles sont fines, ovales et non pas larges et colorées comme celles des véritables papillons.

Elle butine littéralement le récit des personnages, écoutant d'une oreille distraite, leur demandant de répéter certains mots. Mais au fur et à mesure que leur histoire avance, l'enfant pâlit de plus en plus, puis se pose doucement sur un tapis de mousse verte et ferme les yeux pour ne plus bouger. Si on la touche elle paraît froide comme un mort : quoi de plus éphémère qu'un papillon ? Mais devant ce triste décès, un autre fait devrait attirer l'attention des musiciens : les branches autour d'eux se couvrent doucement d'une fibre blanche et fine comme celle des... cocons !

Gageons qu'ils sortent vite fait de ce petit piège bien inoffensif et qu'ils s'aperçoivent qu'ils sont dans le rêve du Papillon.

Dans ce dernier, la faune et la flore doivent tenir un rôle majeur. Les plantes et les animaux peuvent (toujours selon la qualité du récit des personnages) montrer aussi bien leur côté agressif qu'amical... Mais en plus il s'en dégage dans tous les cas une atmosphère de tristesse et d'onirisme (oui, nous savons que c'est le propre de Rêve de Dragon, mais bon...)

• Chemin Bleu : la Brolute (et oui encore !)



La tente de la brolute est bleu pastel, ornée de rubans bleu ciel et de dentelles bleu roi. Une douce odeur de parfum léger s'en dégage.

A l'intérieur, nos visiteurs admirent tout un mobilier de petite fille

modèle : petit lit, petite coiffeuse, petites étagères où trônent une foultitude de poupées au visage de porcelaine, le tout bien rangé.

De derrière le lit, un rire hystérique fait sursauter les musiciens. Puis une tête de poupée va percuter la glace heureusement sans la briser. Une petite fille aux boucles châtaines claires apparaît, toise d'une jolie moue boudeuse les personnages puis éclate à nouveau de rire ! La Brolute porte bien son surnom !

Elle écoute tranquillement le récit que doivent lui faire les voyageurs en le commentant de : "J'aime pas ça" ou en poussant des petits cris excités avant de repartir dans une crise de rire frénétique... l'enfer...

Quand, à son tour, d'une voix douce (si, si, c'est possible), elle commence son récit, l'odeur de parfum devient de plus en plus forte et les personnages tombent évanouis pour se réveiller dans le rêve.

Le rêve en question, quoi qu'il arrive, est toujours très propre (même les blessures ne saignent pas) et plein de clichés fleur bleue (princes charmants en pagaille et petits orphelins sans défense).

• Chemin Violet : le lotus



La tente du Lotus semble petite, vaguement violette et surtout très sale. Une épouvantable odeur de (jet en Botanique/Odorant à -2) narcotique s'en dégage.

Le Lotus, un gamin habillé comme l'as de pique, à la chevelure hérissée et violette ne parle qu'en hurlant, contredit tout le monde et crache partout. Coincé entre des bâtonnets d'encens qui rendent bête et une bouteille de mauvais alcool, il écoute à peine les personnages et ricane stupidement à chaque hésitation.

Ce sont évidemment ces vapeurs nauséabondes qui envoient nos musiciens dans le pays des rêves. A partir de ce moment, ils ont mal à la tête, leurs gestes deviennent lourds, ils sont las et tous les bruits autour d'eux s'amplifient. La saleté règne partout et toujours, le ciel orageux vomit une pluie boueuse sur un sol gris et jonché de détritrus (si c'est en contradiction avec le lieu du rêve, ce n'est pas grave, arrangez-vous, c'est l'ambiance qui compte...).

SIX PETITES HISTOIRES

Maintenant que nos six petits affreux sont présentés, nous allons voir ce qu'ils vont raconter et surtout comment.

Première remarque fondamentale : c'est dans cette partie de la campagne que les instruments peuvent perdre un nombre important de points Archétypaux. En effet, contrairement aux autres voyageurs, si les rêves se passent mal et tournent au cauchemar, ce ne sont pas les musiciens qui vont prendre des coups mais leurs instruments.

Voici un barème qui peut servir d'exemple.

- **Mort d'un musicien** : perte de la moitié des points Archétypaux.
- **Blessures** : de 20 à 60 points suivant la gravité.
- **Blesser quelqu'un** : idem.
- **Tuer quelqu'un en légitime défense** : perte d'un quart des points.
- **Tuer quelqu'un** : perte de la moitié des points.

On ne peut que perdre des points et, lorsqu'un instrument est abîmé, on ne peut le réparer.

Ce décompte s'avère primordial. En effet, si au début il est facile aux musiciens de raconter de vraies aventures sans se tromper et tout en restant original, pour les derniers enfants que les personnages visitent cela risque de devenir plus problématique.

En bref, les rêves vont nécessairement aller en se dégradant, à moins que les joueurs ne comprennent le fonctionnement de la croisée des rêves et dosent leur récit.

Il est plus que probable qu'au dernier enfant visité, les instruments se trouvent dans un état pitoyables.

Mais le jeu en vaut la chandelle car en échange de tous ces risques les musiciens vont enfin comprendre leur rôle dans le cycle des saisons. Ils vont comprendre pourquoi ils sont là...

Comment vérifier la véracité des histoires que vont raconter les personnages ? Tout simplement parce que, nous vous le rappelons, il ne peut s'agir que d'une aventure commune au groupe et donc les seuls récits qu'ils peuvent relater proviennent des deux premières aventures.

Pour la longueur, on considère qu'un enfant-rêve se contente d'une partie d'un des scénarios joués (le découpage en parties dans ce livret vous aidera).

Evidemment les petites aventures que vivront les musiciens dans les songes des enfants-rêves ne comptent pas pour un récit. Par contre ce qui leur arrive entre les rêves peut faire le sujet d'une histoire.

Voyons à présent les formes que prendront ces "voyages".

Ils sont la représentation du passé (surtout), du présent et du futur. A ce titre certains éléments incompréhensibles dans les récits des enfants-rêves trouvent leur explication dans la seconde partie de l'Automne, donc pas d'inquiétude.

Les rêves sont doubles. C'est-à-dire que, pour chaque élément du songe, vous avez le choix entre deux versions. La première est positive et écrite normalement et la seconde est négative et rédigée (entre accolades à titre d'exemple). A vous de choisir, en fonction de la qualité et la véracité des récits qu'ont fait les joueurs, celle des versions vous convient. A vous aussi d'en rajouter dans un sens ou dans l'autre, les versions proposées n'étant là qu'à titre indicatif.

Notons que les histoires sont neutres, impersonnelles, sans ambiance. Cette ambiance c'est chaque enfant-rêve qui l'apporte.

Un petit exemple : les personnages, après avoir marché quelques heures {jours} dans une campagne verdoyante (où ne poussent que les pierres), parviennent en vue d'un petit bourg bien accueillant {un village sordide aux baraques en ruine et aux habitants aussi bêtes que méchants}...

Si l'histoire que l'enfant-rêve a entendu est parfaite, tous les choix devraient se porter sur les éléments positifs.

Par contre si toutes les conditions n'ont pas été respectées à vous de choisir les éléments {négatifs} en proportion.

Evidemment l'atmosphère change du tout au tout suivant l'enfant-rêve auteur de cette petite aventure : pour le Sphinx, il fait chaud mais le chemin fait d'étranges courbes cabalistiques, pour Néron, la campagne verdoyante sera en fait couverte de coteaux de vignes, etc.

Donc il y a une multitude de façons de jouer cette partie du scénario !

A chaque sortie de rêve un certain temps s'est écoulé, un certain nombre d'événements sont arrivés et, au dernier, l'automne touche à sa fin.

*Le conseil de Sifaiël Ruzwen (Harpe)
Pour raccourcir la 3ème partie et éviter que
les joueurs ne se sentent trop baladés ou
désorientés, il faut supprimer quelques récits ou
quelques entractes.*

*Le premier et le second récit peuvent
facilement être rassemblés, et il faut donc
supprimer un entracte, le troisième par exemple.*

*Ainsi, les voyageurs n'ont à rencontrer que
cinq enfants qui écouteront plus longtemps les
histoires.*

Premier récit : il y a bien longtemps...

Il y a bien longtemps les gnomes vivaient sous une grande montagne {un bouillant volcan}. Les personnages arrivent en vue d'une industrielle {et polluante} cité gnome {réduite à l'esclavage par une horde de stupides groins}. De grands tubes de cuivre {de ciment} sort une fumée blanche {noire et épaisse} montrant une fébrile activité.

Au-dessus de la montagne, un grand nuage {gris} cache le ciel bleu {blanc}. Chose étrange, les vapeurs émanant des grandes cheminées montent direc-tement vers le nuage en question.

Derrière nos voyageurs, au creux d'un petit vallon, un village entouré de maigres champs laisse lui aussi échapper quelques fumées de cheminées, mais celles-ci nettement plus naturelles.

Dès lors deux choix s'imposent. Descendre vers le village ou avancer vers la montagne.

Dans le premier cas, bien avant qu'ils n'arrivent à destination, ils sont repérés par les autochtones : des humains assez rustres {des Fièrabras. Voir L.III P.38}. Ces derniers restent assez méfiants et attendent avec des fourches à l'entrée du village {se montrent franchement agressifs et insultent copieusement les personnages dans une langue incompréhensible}.

Quelques échanges de cadeaux, quelques paroles d'apaisement ou mieux, de la musique, calment les esprits {vaincre en combat singulier le premier Fièrabras à attaquer et gagner ainsi le respect des autres}. Vues de plus près les maisons ne sont que de pauvres cahutes bien frêles et sans doute abîmées par

les intempéries. On peut aussi remarquer que tous les habitants sont coiffés de cagoules renforcées (comme des casques) {les Fièrabras n'en portent pas} et que chacun s'étonne que les musiciens n'en portent pas.

Le chef du village fait signe au groupe de le suivre. Il le mène à sa cabane où un vieil homme couvert de peaux de bêtes attend. Il donne quatre casques renforcés et invite les nouveaux venus à partager son repas. Aussi étonnant que cela puisse paraître, chaque objet, le mobilier et les victuailles sont sortis de sous la terre. Un nombre incroyable de caches enfouies perforent le sol de la cabane !

Si on lui demande par signes le pourquoi d'une telle technique de rangement, il hausse les épaules et tristement regarde vers le plafond.

En fait ce n'est pas le plafond que veut indiquer l'homme {le Fièrabras}, mais le ciel. Comme pour confirmer la pluie tombe à grosses gouttes alors que rien ne pouvait laisser imaginer qu'il allait pleuvoir. La toiture percée laisse passer ici et là quelques filets d'eau.

Il ne faut pas sortir car l'eau tombe tellement fort qu'une personne normale-ment constituée serait assommé de suite, d'où les casques...

Le vieil homme prend alors la parole {le vieux Fièrabras grogne quelques mots}.

Il ne parle que dans sa langue mais fait des dessins, des danses et des mimes. Son rituel de communication est interactif et, pour chaque renseignement compris, il demande aux voyageurs de parler un peu à leur tour.

Son histoire est la suivante (si les joueurs ne saisissent pas tout cela n'a pas d'importance) :

Il s'appelle Loup Furtif et est le chaman du village. Il déteste la montagne des petits êtres qui font le temps. Le Dragon du palais de jade et d'émeraude (il montre ces pierres au besoin) a pleuré devant leurs erreurs. Le père du père du père de son père a dansé quand le temps a changé. Il a dansé longtemps pour remercier les petits êtres. Mais la pluie est tombée, le Dragon dans son palais de jade et d'émeraude est parti et les pauvres hommes sont restés bien seuls. {Les hommes à face de porc ont envahi maintenant la montagne et c'est pire qu'avant}.



Note : Y avait-il des Groins au Premier Age ?

Si on en croit les travaux de Coprophus le Dégoûtant, il semblerait bien que ces êtres ne soient apparus qu'au Second Age. Mais dans son introduction à l'encyclique pédologique des monts Teuladru, le sage Nabuco assure avoir trouvé des traces de ce peuple violent de grouiquant.

Il finit sa danse en pleurant et un violent orage vient confirmer sa triste histoire.

Apparemment, les villageois n'ont d'autre alternative que de subir en silence les tempêtes qu'envoie la montagne.

Si les musiciens proposent de leur porter aide, le chef, confiant, indique un moyen d'entrer dans la montagne par un tunnel secret.

Il permet d'éviter toutes les tracasseries qui arrivent aux voyageurs s'ils vont à découvert en direction de la montagne comme notre seconde option nous le proposait plus haut.

Dans ce deuxième cas, la campagne entourant le pic montagneux est verdoyante (tourmentée) mais bien vite le groupe devrait se rendre compte qu'il est observé. En effet certains arbres pivotent à leur passage comme autant de périscopes souterrains. Impossible de descendre sous terre pour savoir qui observe.

Arrivés au début de la côte, la terre tremble et de partout jaillissent des grands monstres ressemblant vaguement à des sauriens. Leur mâchoire garnie de dents aiguës claquent de façon menaçante (attaquent tout de suite : 30% de toucher avec une blessure identique à celle d'une double Dragonne).

Mais une fois la surprise passée il est évident que les attaquants ne sont que des lézards mécaniques aux gestes répétitifs (un jet de Vue/Vigilance+2 pour voir la supercherie)! Ils claquent des dents encore une dizaine de fois avant de cracher quelques flammes et se détraquer à grand bruit.

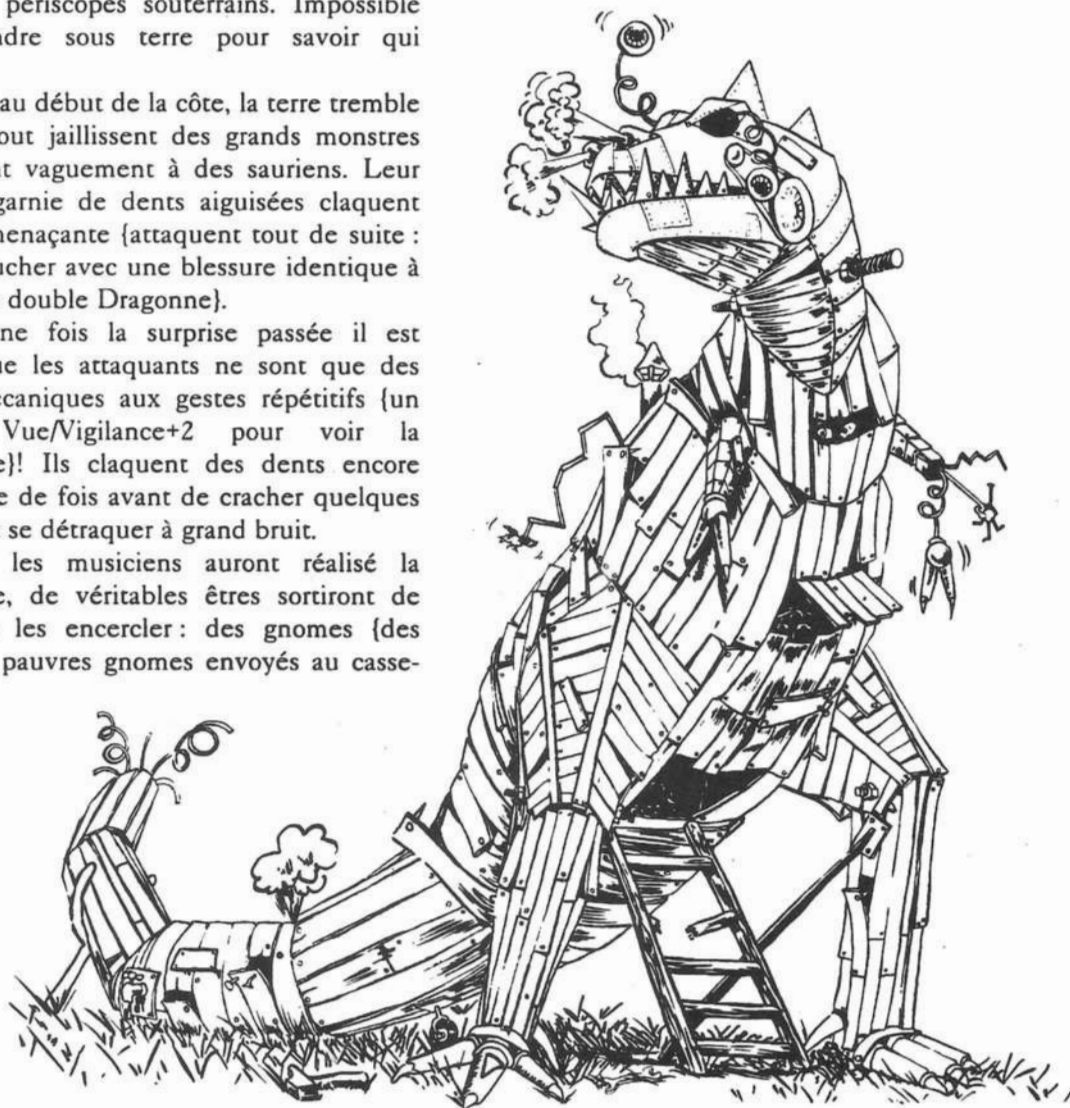
Quand les musiciens auront réalisé la supercherie, de véritables êtres sortiront de terre pour les encercler : des gnomes (des hordes de pauvres gnomes envoyés au casse-

pipes par une dizaine de Groins) (cf LIII P.39) !

Ils attaquent avec des épées gnomes si les voyageurs ne leur donnent pas leurs armes. Résister est suicidaire et fuir dangereux. Dans le cas où les personnages prennent la fuite, ils reçoivent l'aide d'autres gnomes sortis de nulle part, armés d'arbalètes et les conduisant dans un tunnel.

S'ils se rendent, les musiciens perdent leurs armes mais elles réapparaissent à la fin du rêve (ils doivent en racheter) et on les mène dans un long tunnel partant au cœur de la montagne. Pendant le voyage, les gnomes s'avèrent odieux avec leurs prisonniers (les groins tentent d'approcher le plus possible des musiciennes pour admirer la marchandise si possible en touchant).

C'est au coin d'un carrefour que des groupes de gnomes hurlant viennent libérer les personnages. Dans le tumulte et l'obscurité les armes sont perdues (nos héros prennent quelques coups en plus) mais tout le monde peut partir par un passage dérobé.



Automne

Si les personnages ont emprunté le tunnel indiqué par les villageois, ils se retrouvent alors dans une grande gaine d'aération. Ils peuvent admirer les lézards mécaniques, observer des prisons où agonisent des centaines de gnomes ou encore assister à un combat acharné en deux factions rivales (gnomes et groins). C'est là qu'ils se font surprendre par un groupe embusqué qui ne les attaque pas et les sauve même d'une patrouille agressive.

Les gnomes ne parlent pas la langue du voyage.

Devant plusieurs tentatives infructueuses pour communiquer (parlez très vite, n'importe comment avec une voix très aiguë) le leader du groupe décide de leur montrer la situation au lieu de chercher à la leur expliquer. Ce jeune gnome les mène au cœur de la montagne, sur un promontoire.

Là, ils voient une immense machine vibrante, rugissante, vivante dont le centre semble briller. Autour, abondamment fouettés par les leurs (des groins), des gnomes peinent et meurent pour entretenir toute la tuyauterie qui décolle vers la voûte de la grande cavité sous la montagne.

Le gnome montre son oeil, une larme, et les nombreuses chauve-souris (Drakkules. Cf LIII P.47) qui pendent au plafond. En fait il tente d'expliquer que l'élément brillant au centre de la machine est une larme de Dragon.

Une fois cela compris (ou pas) il emmène le groupe un peu plus près de la machine.

Il montre une porte gardée par quinze gnomes (sept groins). Il distribue des armes aux voyageurs qui n'en auraient pas et sans attendre leur consentement part en chargeant avec deux de ses compagnons !

Espérons que les personnages vont les aider car à trois ils n'ont aucune chance. Si ce n'est pas le cas, le jeune gnome réussit à fuir et agit sans les personnages.

S'ils l'aident, réglez le combat normalement, sans compter de perte de points par personne terrassée (en les comptant).

Une fois les portes libres le groupe peut accéder à une salle adjacente à la machine où des centaines de manettes contrôlent les vannes !

Les gnomes les baissent toutes, faisant vibrer toute la tuyauterie autour d'eux et au sein de la machine ! Partout dans la montagne des combats font rage. Le jeune guide indique aux voyageurs qu'il faut déguerpir au plus vite avant que tout n'explose (« Boum ! » en gnome).

Il leur montre des chariots sur rails et plonge dans l'un d'eux alors qu'une trentaine

de gardes avec des arbalètes arrivent pour faire un carton sur tout ce qui bouge.

Pour faire partir le chariot il suffit de desserrer le frein. Pour arrêter le chariot... on ne peut pas !

La scène qui suit est à votre discrétion : poursuites, cascades, rails qui manquent, etc...

Toujours est-il qu'à mi-chemin, la machine sous la montagne explose, et que des flammes titanesques lèchent, jusqu'au bout du voyage, les chariots de feu de nos musiciens !

Ils s'écrasent à l'extérieur dans une carrière de sable, sans dommage (ils doivent sauter avant de s'écraser à pleine vitesse sur un mur).

Le gnome les attend à la sortie pour les remercier.

Il les mène finalement vers un point culminant et sort de sa poche un petit sifflet. Il montre du doigt le nuage puis souffle de toutes ses forces dans le petit instrument provoquant à la surprise générale un "dông" sonore et grave !.

Au loin un autre son de cloche répond à son appel, puis un autre et encore un...

Et dans un vacarme assourdissant, les dernières cheminées explosent, la montagne s'affaisse sur elle-même et des failles se forment tout autour (dont une s'ouvrant juste sous les pieds du gnome qui disparaît en hurlant si on ne fait rien pour le sauver...). Dommage pour ceux qui sont restés dans la ville gnome.

La terre continue à trembler et les personnages sont engloutis par les crevasses se formant partout autour d'eux. Malgré tous leurs efforts ils ne parviennent pas à rester la tête à l'air libre !

Premier entracte

Les musiciens se réveillent empêtrés dans une tente. Mais, alors qu'ils tentent de se dégager d'immenses pans de tissu, un ferme coup de pied accompagnant la voix fluette de Donze leur intime l'ordre de ne plus bouger. Une voix grave et sifflante leur glace le sang :

« Qu'as-tu dit, fillette ?

- Rien monsieur ! Rien...

- menteuse, petite menteuse ! Mais ce n'est pas grave, je les trouverai, et quand je les aurai dénichés, je reviendrai te voir. Je les sens, ils ne sont pas loin ! »

Puis la respiration sifflante s'éloigne pour ne devenir plus qu'un souvenir. Pendant la conversation, il a été impossible aux personnages de se dépêtrer assez pour voir à qui Donze parlait.

Quand on le lui demande, choquée, elle décrit un homme tout de noir vêtu, au visage

caché par une profonde capuche et à la démarche traînante. Il est arrivé par la route rouge peu de temps après que les musiciens soient allés voir le premier enfant et partout il a demandé où il pouvait les trouver. La mère Grossous affirme que son lait a caillé sur son passage !

Evidemment, malgré tous les moyens qu'ils mettent en oeuvre (normaux ou magiques), rien n'y fait, il est impossible à nos voyageurs de retrouver cet étrange personnage...

La seule chose qu'il leur reste à faire est d'aller voir le prochain Enfant-rêve.

Second récit : le voyage...

Le voyage d'un gnome à travers les Rêves et les Ages.

La première vision qu'ont les voyageurs est celle de la montagne gnome. Le décor demeure identique mais, en y regardant mieux, ils s'aperçoivent que non seulement il manque les cheminées et le nuage, mais en plus qu'il ne s'agit pas d'un pic mais d'une gigantesque pyramide !

Quatre côtés en escaliers (comme les monuments Inca), une hauteur vertigineuse mais une pierre entièrement grise et froide comme le béton. De là où se tiennent les personnages, on peut remarquer que le village, peut-être celui déjà visité, n'est plus qu'une ruine.

Un événement prodigieux va alors se passer. Sortant du haut de la pyramide (creusée en son milieu) une horde d'Entités de Froid explosent vers le ciel puis retombent sur les côtés du monument comme autant de fantômes ! Avec un jet de Vue/Vigilance {-2}, les musiciens se rendent compte qu'ils ne sont pas en présence d'un simple tétraèdre mais bien d'une ville aux formes pyramidales ! Pour preuve, les Entités poursuivent sans jamais les attraper des humains sautant de plate-forme en balcon !

Pour conclure cette scène, un rugissement monstrueux s'échappant du sommet de la ville fait trembler la terre jusque sous les pieds des voyageurs !

Mais laissez-nous vous décrire un peu cette bien curieuse agglomération nommée Chromo.

Tous les bâtiments sont carrés et forment un escalier sur chaque face. Ils sont bâtis de la sorte pour résister à toute agression possible. La morphologie des rues est la suivante : au plus haut de la pyramide il n'existe qu'une rue donnant sur le sommet (le puits d'où sortent les entités). Au second degré il y a deux rues, au troisième quatre, etc... La base forme un véritable labyrinthe.

Les habitants sont à l'image de cette ville : morne. Ils ne rient pas, ils ne font pas la fête

et ne s'entre-tuent pas. Leurs habits varient du blanc au noir en passant par toutes les teintes de gris possibles. Ils subissent la vie et le mauvais temps.

Deux choses les mettent en colère : les couleurs (ils ne les supportent pas !) et un certain gnome !

En fait la seule chose qui les unisse vraiment est le culte de haine qu'ils vouent au gnome qui a soit disant tué leur Dragon !

Donc quand une patrouille montée de six {huit} Chromoks aperçoit les musiciens, une charge enragée s'ensuit (couleurs oblige) !

CHROMOKS

Nés à l'heure du Faucon, âge 31, taille 1m85, 80 kg. Cheveux gris, yeux gris, beauté 10 (communs).

TAILLE	13	VOLONTE	08
APPARENCE	11	INTELLECT	09
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12
FORCE	13	REVE	15
AGILITE	12	CHANGE	12
DEXTERITE	11	Mêlée	13
VUE	13	Tir	12
OUIE	08	Lancer	10
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	11
Vie	12		
Endurance	23		
dom	+1		
Protection	+3		

NIV init +dom Force

Esparlongue +2 11 +1

Compétences : Course +2, Discrétion +2, Vigilance +2, Srv Extérieure +2

Ils ne parlent pas la langue du voyage.

Ils se montrent vraiment très agressifs et cherchent à être les plus efficaces possible. Si le combat tourne à leur désavantage, ils n'hésitent pas à se replier pour aller chercher de l'aide.

Dans ce cas-là, ils reviennent avec une trentaine de monteurs de Zèbres cornus.

ZEBRES CORNUS

TAILLE	20	Vie	17
CONSTIT.	15	Endurance	32
FORCE	16	Vitesse	14/38
PERCEPT.	10	+dom	+2
VOLONTE	09	Protection	2

	Niv	Init	+dom	
Corne	13	+2	9	+4
Esquive-saut	16	+2		
Course-saut	16	+1		
Vigilance	8	+2		

Tout comme les licornes, ces petits chevaux possèdent une corne sur le front.

Mais là n'est pas leur particularité.

Les Zèbres cornus parlent et chantent suivant l'occasion. Mieux, ils parlent toujours la langue de leur interlocuteur d'un ton mondain ! Quand ils patrouillent, ils chantent des hymnes guerriers de leur voix de baryton. Lorsqu'ils s'accouplent, leurs vocalises tirent plutôt vers la sérénade.

Automne

On pourrait voir en eux une source de renseignements utiles. A vous de glisser dans le récit une rencontre avec l'un d'eux.

Malheureusement, le seul moyen de leur faire dire quelque chose est de les monter et donc de les dompter.

Un jet d'Agilité/Equitation -5 {-7} permet de rester un round entier sur le dos de la bête. Pour qu'il se fatigue il faut tenir en équilibre 3 tours ou utiliser la magie.

Après le dressage, il renseignera peut-être les voyageurs sur la pyramide.

Il raconte ce que nous avons déjà vu sur la ville mais aussi que le rugissement est provoqué par le Dragon qui meurt perpétuellement dans le centre de la pyramide. On lui lance de temps à autre une victime pour le nourrir mais sa colère est telle qu'il les mange sans absorber leur âme. Si on lui parle des Entités de Froid il les appelle des fantômes. Si on lui demande à quoi ressemble le Dragon il décrit une bête énorme avec une mâchoire qui claque comme l'acier (les monstres mécaniques gardant la montagne des gnomes).

Il parle de la haine pour les gnomes en général, même si personne n'en a jamais vu depuis plusieurs générations.

Enfin, il conclut sur le fait de ne pas rester dans les parages car les étrangers portant de la couleur sont toujours jetés dans le puits pour nourrir le Dragon.

Voilà qui peut laisser perplexes nos musiciens.

Apparemment, il y a quelque chose à chercher du côté du puits, mais comment y accéder ?

De deux façons : en allant directement à la ville...

la seconde est plus fine.

Sachant que de nombreux tunnels courraient sous la montagne des gnomes (par exemple celui que les voyageurs ont peut-être emprunté en partant du village) il y a de fortes chances pour qu'ils existent toujours.

On peut chercher celui proche des ruines du village, mais aussi celui qui a permis de sortir en chariot. Enfin si vos joueurs n'ont utilisé aucun de ces chemins, rien ne vous interdit de percer le paysage de grottes et de trous.

Vu ce qui se trouve dans ce dédale, même s'il est connu, personne n'y met les pieds ! C'est le repère de quatre Araflates (L.III P.45) affamées et d'un vieux Chrasme acariâtre (L.III P.47).

La visite de ce labyrinthe obscur et fangeux ne doit pas être une partie de plaisir

car des Chromoks, ayant repéré les musiciens, devraient prendre leur suite dans les cavernes. Leurs cris confirment que des bêtes rôdent dans le noir dans l'attente d'une proie facile (scène à frissons).

Les murs des cavernes sont faits par une main de gnome. Plus on s'enfonce, plus l'air devient vicié.

Après quelques heures de marche et de combats (rien ne vous interdit de peupler cet endroit de monstres, de portes, de trésors. Il s'y prête tout particulièrement et cela fait plaisir aux nostalgiques) les musiciens déboulent tout droit dans un immense charnier.

De gros nécrophages en tout genre se repaissent ici de la chair tendre des morts.

Soudain les couloirs se mettent à trembler, un rugissement titanesque assourdit un moment les personnages et, tombant d'un trou au sommet de l'un des murs, le cadavre d'une jeune Chromoks plonge dans charnier. Si quelqu'un a le courage d'aller l'examiner il s'avère qu'elle a eu la nuque brisée suite à une chute. En bref, tout comme les autres cadavres, elle n'a ni été brûlée, ni croquée, ni rien de tout cela, elle est juste tombée.

Passant par le même chemin, une Entité de Cauchemar Non incarnée de Froid vient hanter les lieux. Il faut plonger dans les corps pour échapper à son attaque.



Elle ne cherche pas à tuer ses victimes mais juste à terrifier un moment puis elle repart par l'orifice.

En escaladant le long d'un boyau poisson, ils arrivent à une grande pièce circulaire où se trouvent les Entités, un gnome déjà rencontré quelque part et, surtout, un immense Dragon

mécanique. Cette salle constitue le fond du puits.

Le gnome chasse les entités dans un coin et saute dans les bras des nouveaux arrivants !

Les retrouvailles étant faites nos musiciens peuvent avoir l'agréable surprise de découvrir que le petit être possède à présent quelques notions de la langue du Voyage. Il se présente donc. Il se nomme Zyhaïdiz (prononcer zi-aid-jiz ou The Ages) et son prénom est Lordof. Il portait le titre de Maître Saisonnier avant la destruction du mont Pétré, la montagne météorologique.

En quelques mots, il explique que les gnomes ont construit le mont Pétré en plaçant en son centre une larme de Dragon. Grâce à un mécanisme construit par le clan des Maîtres Saisonniers, les gnomes pouvaient contrôler le climat au-dessus de la montagne.

Mais il faut savoir que la Grande Machine, en concentrant l'attention des Dragons, laissait l'ensemble des régions aux alentours dans un chaos météorologique incessant (comme pour le village voisin par exemple). Certains gnomes se révoltèrent contre cela et le Clan des Maîtres Saisonniers s'engagea dans une répression violente contre les contestataires. Sur la fin, tous les autres clans s'unirent et une guerre civile éclata (sur la fin tout le monde fut mis d'accord quand les groins attaquèrent le mont Pétré et prirent le pouvoir par la force en s'associant aux Maîtres Saisonniers).

Finalement, Zyhaïdiz prit la tête du mouvement de révolte et sabota la Grande Machine en utilisant contre elle-même la larme de Dragon...

Lorsqu'il termine son récit, une grêle venant de nul part s'abat sur la pauvre tête des voyageurs... Il les regarde d'un air misérable et leur dit plein d'innocence : "Vous croyez que j'ai eu tort ?". Sur ce, à la grêle succède une tempête de neige et dans la nuit deux formes blanches supplémentaires (des dizaines de formes blanches) apparaissent dans un coin, terrifiant le gnome... des Entités de Cauchemar Non incarnées de Froid !

Depuis la destruction de la montagne, Zyhaïdiz était poursuivi par ces monstres qui gelaient tout sur leur passage. Les Entités le suivent mais ne l'attaquent jamais, explique-t-il. Au début il est entré dans leur jeu et a beaucoup voyagé pour les fuir. A présent qu'il sait qu'elles ne lui font rien, il préfère rester au fond d'un puits pour limiter les dégâts. Il a construit le Dragon pour être tranquille mais il ne sait pas pourquoi, régulièrement des gens viennent se suicider dans sa cachette. Il trouve cela dangereux et très déplaisant ! Aussi, pour les dissuader (mais en vain) fait-il rugir le Dragon !

Juste à ce moment des cris indiquent qu'un groupe est arrivé dans le charnier. Des Chromoks ont suivi les personnages et ont entendu tout le récit du gnome !

Toute la ville à présent va être au courant de sa cachette et il va falloir fuir !

Le gnome refuse de se rendre car il sait qu'il peut rétablir l'ordre des choses ! Le Dragon lui a parlé en rêve et lui a donné une chance en lui promettant de ne pas le précipiter dans les Limbes s'il redonnait un équilibre à son rêve. Et la preuve, Zyhaïdiz la brandit fièrement devant les personnages : la larme de la Grande Machine que le Dragon lui a confié !

A peine a-t-il rangé le joyau que des hommes arrivent par le boyau. Le gnome part en rampant et disparaît par un petit tuyau étroit au pied d'un des murs. Que font nos voyageurs ?

S'ils restent sur place, ils se font tailler en pièces en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, les Chromoks sont haineux et sont rapidement nombreux.

Partir à la suite du gnome n'est pas non plus très facile. Il faut se glisser les uns après les autres pour échapper au premier assaut.

{Le dernier à passer doit d'ailleurs combattre les nouveaux arrivants avant de pouvoir plonger dans le trou !}.

Curieusement personne ne s'enfonce à leur suite : les Entités, suivant toujours le gnome, ont fait fuir les humains enragés. Rapidement le groupe se retrouve dans le noir le plus complet.

Bizarrement, venant de nul part, ils entendent une voix d'homme hurler : "Fille ! Non ! Je reviendrai ! Ne m'oublie pas, je reviendrai !"

L'avancée à quatre pattes dans ce qui semble être un tuyau d'évacuation s'avère très difficile. Zyhaïdiz répond si on l'appelle mais sa voix devient lointaine, il avance plus vite.

Puis, c'est le silence.

Plus de gnome... Mais d'autres voix répondent ! Le tunnel s'arrête net sur un immense puits. Un puits que les personnages peuvent reconnaître aisément puisque c'est le puits central de la croisée. Ils s'aperçoivent que la fin du récit de l'enfant-rêve les a mené à dix mètres sous terre mais aussi juste dans la paroi du trou menant aux limbes !

La remontée jusqu'à la terre ferme est sûrement, calculée, prudente mais probablement rapide ! La foule acclame chaque nouveau rescapé mais pas le dernier...

Automne

Second entracte

Non que le dernier soit moins méritant que les autres, mais tous les visages se tournent, pleins de crainte, vers un point unique de la Croisée : là où se tient un homme en noir. Un homme sortant une lourde épée rouillée et la traînant derrière lui en avançant tel l'âme damnée qu'il est. Un vent funeste soulève sa capuche et ses yeux rouges brillent comme deux gemmes sanguines. Peut-être les joueurs reconnaissent-ils en cette chose un esprit Thanataire (cf. L.III P.58), quant à leurs personnages, eux, ils en font la connaissance.

ESPRIT THANATAIRE

Taille	13	Endurance	3
Rêve	5	Vitesse	14/26
Niveau	-1	+dom	+3
niv		init	+dom
Épée bâtarde	16	-1	13 +7

Malgré sa faible puissance, il cherche à tuer les personnages !

Il charge en hurlant mais au premier coup reçu, il disparaît dans un petit nuage gris, nauséabond, laissant des vêtements vides derrière lui.

Il laisse sûrement aussi quatre voyageurs pleins de questions. Donze arrive, tenant par la main un jeune garçon de son âge (Seal), et explique que les enfants-rêves refusent de rencontrer d'autres personnes que les musiciens et que, par conséquent, ils sont attendus.

Troisième récit : la prison...

La prison Lordof Zyhaidgiz.

Lorsque les personnages arrivent dans ce récit, ils sont directement plongés dans l'obscurité la plus totale. Une torche aidant, ils comprennent qu'ils se trouvent dans une pièce (une geôle) fermée à clef. La seule porte, solidement bâtie mais d'une taille gnome, n'est difficile ni à crocheter ni, finalement, à enfoncer.

Elle donne sur un petit couloir (puant) comportant de chaque côté, plusieurs portes. Mais à peine ont-ils fait un pas hors de la salle qu'une alarme se met en marche ! Une pluie de marmites (couteaux aiguisés) tombe à grand fracas de nul part. Une fois le vacarme terminé les marmites disparaissent dans un petit nuage de fumée rose et à la place de ridicules petits trolls difformes et vêtus de marron apparaissent : des Kanaillous (cf Livre II p.51) (Sagouins marrons (cf. Livre III p.41)) ! Les êtres ricanent bêtement, et demandent poliment aux personnages de regagner leur chambre : s'ils désirent quelque chose, qu'ils sonnent la clochette ! Une clochette jaillit bien évidemment du néant pour se

poser dans la main de l'un des musiciens (les Sagouins sortent leurs armes et attaquent jusqu'à ce que les personnages soient rentrés dans leur pièce ou morts. Ils sont une douzaine et il en arrive deux de nulle part, dès que l'un d'entre eux tombe. Une fois le combat terminé l'un des Sagouins marrons articule difficilement que s'ils veulent quelque chose, les voyageurs doivent hurler et gémir et le Sagouin apparaîtra). La porte se referme mais, cette fois, les murs de la pièce dégagent une douce lumière (une lumière gibbeuse semble suinter desdits murs).

S'ils sonnent la clochette, un Kanaillou arrive et demande ce qu'ils désirent (si ils gémissent assez fort (Houlala j'ai mal !) un Sagouin arrive et insulte les voyageurs, signe qu'il attend un ordre).

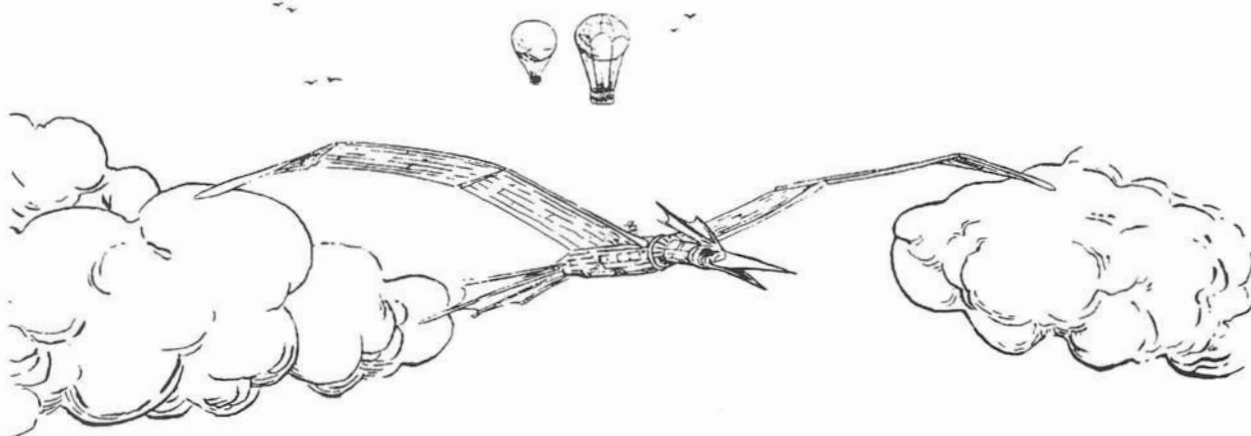
Voilà ce qu'explique le Kanaillou : si les personnages sont ici avec d'autres prisonniers, c'est qu'ils ont quelque chose à faire ou à réparer. Ils ont tout le matériel voulu et en quantité suffisante ainsi que la place. Pour agrandir la pièce il leur suffit de pousser les murs !

Ils peuvent rester ici une éternité car ils ne vieillissent pas, n'auront pas sommeil et pas faim. Dernière précision, inutile de tenter de s'évader, car cette pièce fait partie des geôles du mont Kanai dans les Terres Médiannes du Rêve ! (même récit entrecoupé de jurons mais là les voyageurs se trouvent dans les catacombes de la nécropole de Gorlo ! (B-14))

Il accepte de révéler que la seule autre personne actuellement en prison est un vieux gnome ayant commis une grosse bêtise. Il ajoute qu'il est possible de parler avec le prisonnier si c'est pour une raison valable.

Nul doute que nos joueurs trouvent quantité de raisons toutes aussi valables les unes que les autres...





Le gnome (Lordof) semble à présent quasiment aveugle. Il se rappelle des personnages et, les larmes aux yeux, leur explique qu'après être tombé dans le trou la dernière fois qu'ils s'étaient rencontrés, il est arrivé à un gouffre. Ne pouvant pas faire demi-tour, il a été obligé d'escalader l'une des parois. Mais il a glissé et est tombé. Le trou était immense et sa chute a duré plusieurs heures comme s'il descendait au ralenti ! C'est alors qu'un nuage gris l'a entouré et il a pris alors conscience qu'il tombait dans les limbes. Une patte griffue l'a sauvé in extremis de la mort : une chimère qui passait par là, l'a récupéré pour l'emmener dans cette prison. Il n'a qu'aperçu la créature de rêve mais il se rappelle que tout le long du voyage elle a déclamé des vers incompréhensibles...

Depuis, il demeure là et cherche un moyen de réparer sa faute ou un moyen de s'échapper. Pour le premier problème ses recherches avancent peu, par contre, annonce-t-il fièrement, il a découvert un moyen de partir d'ici ! Sur ces paroles il pousse l'un des murs et fait apparaître un grand oiseau mécanique, tout de bois et d'argent. Il est orné d'une pierre que les personnages ont déjà vu (la larme de Dragon). Un petit détail chatouille leur curiosité : est-ce un hasard si l'oiseau géant est peint en bleu et si ses décorations sont argentées ?

Le gnome avoue avoir toujours eu un faible pour ces couleurs, mais il change de conversation pour passer à son problème majeur : sa machine volante ne peut pas voler ! Pour plusieurs raisons :

- Il ne possède pas la place nécessaire pour faire des essais.

- Il n'est pas assez grand et fort pour diriger l'appareil.

- Il est pratiquement aveugle à présent.

Si on lui pose imprudemment la question de savoir comment sortir l'oiseau des geôles, il se met à sauter sur place et à la stupéfaction générale le plancher descend ! Et plus il est bas, moins il est opaque. En d'autres termes,

plus le gnome saute moins le plancher est solide ! Un petit détail, par transparence on voit les nuages... en dessous !

Il faut faire remonter le plancher avant qu'il ne disparaisse totalement en prenant appui sur les murs {Le plancher ne peut pas être remonté et au moindre faux pas ou objet tombant au sol, il disparaît !}

En théorie, les Terres Médiannes du Rêve n'ont pas d'emplacement spatial précis mais, grâce à la Larme de Dragon, Zyhaïdiz a ouvert une déchirure pour s'évader.

Il demande donc aux personnages s'ils désirent l'aider. Il y a de fortes chances pour que la réponse soit positive. Aussi, le gnome invite-t-il tout le monde à monter dans son oiseau sauf une personne chargée de faire disparaître le sol de la geôle. Il propose d'attacher le volontaire à une corde pour pouvoir le hisser à bord par la suite...

Quoi qu'il en soit, à l'intérieur de l'appareil les installations semblent plus que vétustes {une petite cabine à hublots où les P.J. ne tiennent pas debout} et quand le vide le happe un ensemble de craquements sinistres résonnent dans le cockpit ! Comme par miracle, la machine vole... {Non, pas comme par miracle, mais comme un fer à repasser !}

Elle file au dessus d'une mer de nuages à une vitesse vertigineuse {Elle pique à travers une première couche de nuages}.

C'est à ce moment qu'apparaissent les poursuivants ! Armés de lance-pierres et volant dans des petites montgolfières marmites ou sur des pédalos à plumes, les Kanaillous, costumés en pirates, tentent d'aborder l'oiseau géant {Les Sagouins, montés sur de petits ptérodactyles tentent de déchirer les ailes de l'appareil}!

Le gnome, affolé, donne des ordres aux personnages. Une scène de combat aérien en perspective ! Point de règles mais de l'action ! Entre les filins qui cèdent, les tôles qui partent, la tempête et les changements météorologiques... Il y a de quoi occuper un peu les joueurs...

Automne

Jusqu'au moment où le petit compagnon de voyage trop affolé se précipite sur la Larme de Dragon. Arrachant la pierre de sa monture, il provoque la dislocation de l'oiseau !

Tout le monde tombe... dans la titanesque marmite de la mère Grossous très mécontente de voir de la viande indésirable dans le dîner qu'elle va servir !

Troisième entracte

Une fois hors de la mixture bouillante, les personnages n'ont que quelques minutes de repos avant de voir Seal, le compagnon de Donze, arriver en courant. Surexcité, il annonce qu'un autre homme en noir est venu et cette fois il cherche quatre (ou moins, s'il y a eu des morts) musiciens avec une chaînette en or au poignet !

Ce n'est pas le même homme car celui-là se tient plus droit et en plus de son épée, il porte un arc. (En fait c'est le même, tout juste plus puissant).

A ce moment intervient un marchand, grassouillet, bagué, chatoyant et souriant : Kalbotte le Hautin. Il affirme pouvoir aider les personnages contre cet homme en noir. En fait, toute la croisée des rêves est au courant de leur périple et le mot est passé que le premier marchand qui les retrouverait devrait les aider à joindre l'Enfant-rêve de leur choix.

C'est un piège. Kalbotte est acheté par l'esprit Thanataire.

A partir de ce moment deux possibilités. Soit les musiciens ont confiance, soit ils n'ont pas confiance.

Dans le premier cas, le marchand les guide entre les tentes après avoir chassé Seal avec une piécette et quelques vagues menaces. Ce dernier part sans demander son reste mais va prévenir Donze.

Kalbotte emmène directement les personnages dans un traquenard. Trois malandrins et l'esprit Thanataire attendent le petit groupe avec une seule volonté : tuer.

Le marchand ne prend pas part au combat, avertissant les musiciens, par sa fuite, que quelque chose ne tourne pas rond. L'esprit Thanataire apparaît, arc bandé, et tire sur la première personne devant lui (sauf si cette personne ne fait pas partie des quatre personnages originaux, c'est à dire s'il y a déjà eu un mort dans le groupe auparavant).

La flèche tirée, les trois complices attaquent.

L'esprit disparaît, comme d'habitude, au premier coup porté.

ESPRIT THANATAIRE

TAILLE	13	ENDURANCE	6
REVE	10	VITESSE	14/26
NIVEAU	0	+dom	+3

niv	init	+dom
Epée bâtarde	16 0	13 +7
Arc	0	+2



TROIS MALANDRINS

Nés à l'heure du Vaisseau, Roseau Poisson acrobate

Age 22, 21, 34 ans; 1m85, 74, 80 ; 75 kg, 63 kg, 90 kg ; cheveux noirs, yeux bleus, droitiers, laids (6).

TAILLE	13	VOLONTE	11
APPARENCE	12	INTELLECT	08
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10
FORCE	13	REVE	10
AGILITE	12	CHANCE	10
DEXTERITE	11	Mêlée	13
VUE	10	Tir	12
OUIE	11	Lancer	10
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	11
Vie	12		
Endurance	23		
dom	+1		
Protection	3		

NIV	init	+dom
Epée Dragonne	+3	11 +1
Compétences : Course	+3,	Discretion +2,
Vigilance +1, Survie Croisée	+2.	

Sans leur chef, les malandrins prennent la fuite.

Si la situation tournait mal pour les voyageurs, Donze, Seal et tous les gamins interviendraient au dernier moment pour les sauver et les accompagner en vitesse, soit vers un guérisseur, soit vers l'Enfant-rêve de leur choix.

Au cas où les personnages n'auraient pas confiance, l'esprit Thanataire les retrouverait tout de même en chemin et organiserait une grande chasse avec ses complices (six, dans ce cas là) avec une prime par tête rapportée. A vous de rendre le moment épique (aides impromptues, trahisons, traquenards, etc.)

L'Enfant-rêve attend bien sagement ses visiteurs.

Quatrième récit : la grande bataille de Lordof Zyhaidgiz

La grande bataille de Lordof Zyhaidgiz ne marqua pas les annales par son éclat. En fait personne ne la vit quand elle eut lieu. Le brouillard, la neige, la grêle, la pluie et l'ouragan dominèrent tout cela. Les personnages, arrivant en plein milieu du champ de bataille ne la voient pas non plus, par contre ils l'entendent ! Outre les gémissements, les hurlements, les bruits des coups portés, nos musiciens peuvent percevoir d'un côté des tambours de guerre et de l'autre les cornemuses sonnant la charge.



C'est à peine si, de temps à autre, ils distinguent des silhouettes en armure comme déformées par le brouillard (des silhouettes en armure, certes, mais pas forcément humaines).

Parfois ils voient autre chose que des formes humaines, comme si du sol boueux émergeaient des êtres vaguement humanoïdes. Ces choses (toujours sous forme de silhouettes) arrachent quelques têtes ici et là. Mais un homme s'approche de l'une d'elles et fait jaillir de sa main un large cône argenté que les Haut-rêvants reconnaissent comme un sort d'Oniros de Froid. La chose immense ne bouge plus et une voix retentit : "Fille ! Je suis toujours en vie ! Je suis le maître des Dongs !". Deux choses importantes alors : un bruit similaire à celui produit par le gnome au cours du premier récit (dông !) résonne dans le tumulte et surtout, les personnages reconnaissent la voix déjà entendue dans le trou dans le second rêve !

C'est au moment où, grelottants, les personnages commencent à se demander ce qu'ils doivent faire, qu'un homme (?) vient s'écrouler (un bras en moins) devant eux. Immense et armé d'une épée sanglante, c'est son heaume qui intéresse sûrement nos voyageurs : bardé de tuyaux, de sifflets et de trompes diverses. Les derniers souffles de l'individu confirment les soupçons de nos PJs Cet être n'a pas une cornemuse enfoncée sur la tête, c'est son casque qui produisait ce son ! Pire, si on lui enlève le heaume, des déchirements sinistres et des bruits de sucions prouvent que tout le mécanisme ventilatoire du guerrier était directement branché sur sa gorge !

LES GUERRIERS VENTEUX

Nés tous à l'heure du Roseau
Age 20-30 ans, 1m90 cm, 110 kg, cheveux : ?,
yeux rouges, droitiers, beauté ?

TAILLE	14	VOLONTE	10
APPARENCE	??	INTELLECT	12
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	08
FORCE	15	REVE	14
AGILITE	14	CHANCE	13
DEXTERITE	15	Mêlée	14
VUE	13	Tir	13
OUÏE	06	Lancer	14
ODORAT-GOUT	00	Dérobée	10
Vie	13		
Endurance	26		
Enc	12		
dom	+1		
Protection	+0		

NIV init +dom Force
Epée longue +3 11 +1

Esquive +2
Compétences : Course +1\ Escalade, Saut +4\
Discrétion, Vigilance +2.

Automne

Ne leur laissant pas le temps de réfléchir sur cette trouvaille, une horde d'hommes identiques fondent sur nos voyageurs, les enjoignant {obligeant par la violence} à jeter leurs armes à terre au plus vite.

Si les personnages se rendent, le sol s'ouvre sous leurs pieds et ils sont happés par une immense mâchoire mécanique. Ils perdent connaissance et se retrouvent au bord du gouffre (voir plus bas).

S'ils résistent ou fuient à travers le brouillard (ce qui est aisé) ils s'éloignent du champ de bataille pour arriver dans une ville en ruines.

Il n'y a pas âme qui vive dans ces lieux et ils peuvent prendre un peu de repos s'ils le désirent.

Plusieurs lieux peuvent être visités dans ce rêve, décidément violent.

La ville en surface

Il semble qu'elle soit à l'abandon depuis plusieurs dizaines d'années {des soldats des deux camps y patrouillent régulièrement}. En montant dans les bâtiments les plus hauts on peut regarder au dessus du brouillard {on ne voit que le champ de bataille, toujours le théâtre d'abominations diverses}. Au loin, trois autres villes en ruines émergent : celle de droite est couverte de drapeaux en tartan (tissus écossais) alors que, sur la plus haute colonne de celle de gauche, un immense gong de cuivre sert d'emblème. Mais, inexplicablement, la colonne s'écroule et de larges oripeaux apparaissent ici et là.

{Les guerriers aux casques de cornemuse font fuir leurs ennemis et les couinements couvriront toute la plaine}.

Puis la terre tremble et de larges trous s'ouvrent de partout (y compris à côté des musiciens) {sous les pieds des musiciens} laissant apparaître des escaliers s'enfonçant dans les entrailles de la terre.

La ville sous la terre

Si les personnages descendent les marches {glissantes} ils parviennent dans un labyrinthe ancien et hanté par une colonie de Drakkules (cf. L. III P. 47) {de harpies (cf. L. III P.50) affamées}.

Une fois ces bestioles évitées (ou pas), le groupe débouche sur une vaste cité souterraine plongée dans l'obscurité la plus totale.

Ici et là, ils trouvent les restes d'une civilisation disparue mais aussi les traces de son massacre systématique (squelettes, restes de pendants, cages suspendues). Evoluer dans ces lieux sinistres est une dure épreuve mais elle s'avère instructive. En effet, si toutes

les fresques murales ont été grattées, détruites ou abattues, les images d'un gnome sur un pic demeurent quant à elles intactes. Il n'y a aucun doute sur l'identité du personnage; c'est Lordof !

Soudain des ouvertures apparaissent dans l'une des grandes parois qui enferment la ville. Elles donnent sur un gouffre où va se dérouler une bien étrange cérémonie.

Le gouffre

Deux possibilités quand nos musiciens arrivent au gouffre. Soit ils sont libres (et donc hors de danger), soit ils ont été capturés et ils se réveillent bien mal en point. Voyons ce qui arrive dans le second cas.

La première sensation que ressentent les personnages en reprenant leurs esprits est un immense froid suivi d'un sentiment de terreur irraisonnée. Quand leur vision n'est plus embrumée et que leur tête ne menace plus d'exploser, ils peuvent alors admirer un paysage aussi dément que terrifiant.

Ils sont coincés sur une corniche, leurs armes et leurs instruments à côté d'eux. Au-dessus, ils découvrent une immense voûte de pierre d'une surface de plus de cent kilomètres carrés. Un liquide vaguement phosphorescent, identique à celui qui couvrait les murs des geôles du mont Kanaï suinte des pierres et diffuse une faible lumière verdâtre. Au-dessous, le vide. En fait, un titanesque gouffre d'où pointe en son centre un pic lointain mais où l'on peut voir quelques habitations...

Mais chose inquiétante, flottant autour de ce pic, une mer d'Entités Non Incarnées de froid !

Autre constatation il y a d'autres hommes sur d'autres corniches, aux jambes attachées et aux mains coupées ! Ils sont trop loin pour être atteints et si un quelconque sort est lancé, le Haut-Révant qui souhaite monter dans les Terres Médiannes du Rêve, où qu'il aille ne tombe que sur des nécropoles, des gouffres ou des désolations... à croire que tout est réservé à la voie de Thanatos !

Soudain des milliers de trompettes font vibrer la voûte. Au-dessus d'eux des fenêtres s'ouvrent dans la paroi ainsi qu'en quatre autres points du gouffre (par là où ils arrivent s'ils sont libres). Des hommes habillés de (tartan) et portant de curieux masques, apparaissent avec moult oriflammes sur trois des côtés !

Du quatrième (le plus loin par rapport à la corniche) résonnent des coups de tambours lents et sourds. Les hommes sans mains frappent en rythme avec leurs chaînes en défiant du regard les hommes casqués.

Puis tout bruit s'arrête. La mer d'êtres de froid monte doucement et les hommes sur les corniches les plus basses disparaissent en hurlant dans les vagues mortelles.

Sachant que les personnages peuvent encore agir deux {une} fois avant que les Entités ne les prennent, la seule chose à faire est de hurler le nom de Zyhaïdgiz ce qui provoque deux phénomènes : les Entités n'attaquent pas et elles forment un tunnel de glace menant directement au pic central.

Dans le cas d'une arrivée libre les voyageurs possèdent la même solution pour arriver au pic.

Plus les personnages avancent plus le tunnel est étroit. Le froid attaque tout : les vêtements, les armes, la peau et surtout les instruments. A mi-chemin tout le matériel tombe, fragile comme du verre. Sur la fin, alors qu'il faut quasiment ramper, les vêtements s'arrachent et la peau s'effrite : les instruments sont collés par le givre aux doigts des personnages ! Sur les derniers mètres il faut faire un jet sous la VOLONTE/ Survie pour ne pas perdre connaissance. Sur un échec le personnage, en absence de toute intervention de ses compagnons, disparaît doucement dans les parois blanches du tunnel (considérez cela comme une mort et enlevez donc la moitié des points archétypaux actuels).

Les survivants parviennent exténués sur la terre ferme, brûlés quasiment à mort par le froid...

Une petite voix leur dit alors ceci : "J'ai encore échoué, j'y étais presque mais des hommes sont arrivés avec leur mauvaise magie dans les quatre cités souterraines : les frappeurs ont alors déclaré la guerre aux pinceurs, leurs voisins de droite et aux grinceurs leurs voisins de gauche. Les venteux ont attendu que les trois soient faibles pour leur fondre dessus ! A présent les venteux emportent une guerre de plusieurs siècles et moi je reste là, seul, à ne pouvoir rien faire mis à part regarder mes efforts sombrer dans la mort."

Alors que les personnages rendent leur dernier souffle, succombant à leurs blessures, ils entendent cette dernière chose : "Confiez les moi... je vous les rendrai..."

Et ils se réveillent en hurlant (pas de perte de points dans ce cas) dans la tente de Donze qui, furieuse d'avoir été dérangée dans son sommeil, les jette sans autre forme de procès hors de sa demeure !

Mais, première terrible constatation : si les vêtements et le matériel sont réapparues, les instruments tant aimés ne sont plus là !

Seconde constatation, l'esprit Thanataire est là, dehors, immense, l'arc prêt.

Quatrième entracte

Donze, voyant ce qu'elle pense être son erreur, s'interpose. La flèche part et se fiche droit dans son coeur. La jeune fille, blême, s'écroule sur le pavé, morte.



Il y a des chances pour que les personnages exècrent ce méchant sire et se précipitent sur lui pour lui faire la peau.

ESPRIT THANATAIRE			
TAILLE	13	ENDURANCE	15
REVE	15	VITESSE	14/26
NIVEAU	+3	+DOM	+3
niv		init	+dom
Epée bâtarde	16 +3		13 +7
Arc	+3		+2

Automne

Mais comme d'habitude, triste rappel, au premier coup reçu, l'esprit, le sourire aux lèvres, disparaît dans un nuage de fumée. C'est déprimés (et dépourvu de caractère puisqu'ils sont séparés de leurs instruments), que nos ex-musiciens vont aller rendre visite à l'enfant suivant. Au moment où ils entrent dans la tente de ce dernier, Seal apprend la mort de Donze. D'après les témoignages, on aurait vu quatre personnes sur les lieux du crime...

Cinquième récit : le chant des saisons...

Le chant des saisons fut l'ultime tentative du vieux gnome pour recréer un cycle des saisons.

Les personnages arrivent dans une petite forêt enchantée (aux arbres torturés). Les oiseaux gazouillent gaiement autour d'eux (les corbeaux et les vautours les suivent à la trace). En se promenant un peu, nos compères arrivent au sommet d'une petite butte balayée par un vent printanier (funeste). De là ils peuvent voir un phénomène extraordinaire. Non loin dans la campagne verdoyante (malade) un petit village attire leur attention : non à cause de sa taille, ni même du fait qu'il soit installé sur le flanc d'une petite colline, mais ce qui les interloque est le demi-nuage (oui oui !) placé juste au dessus, charriant pour un quart de la colline des trombes d'eau automnales, et pour un autre quart saupoudrant quelques flocons épars...

La flore sur cette butte varie selon les quatre saisons. Apparemment le village semble en fin de printemps (d'automne), comme la campagne alentour.

Tout cela risque d'intéresser au plus haut point nos voyageurs en mal d'instruments. En

descendant vers le petit bourg, ils entendent un gémissement venant d'un fourré. En approchant, ils voient que le sol inégal forme un petit gouffre, entouré d'un nuage violet et encombré de débris de charrettes, carrosses et autres véhicules pourrissants. Deux personnes se tiennent au centre : une vieille femme en haillons, à genoux, implorante, et un jeune homme derrière elle, tout habillé de vert et portant un large chapeau en forme de grenouille. Si on les appelle, ils ne répondent pas et si on tente de leur lancer quelque chose, le projectile n'atteint pas sa cible, se perdant dans un nuage violet.

Devant les musiciens impuissants, l'homme sort un couteau et d'un coup rapide tranche la gorge de la vieille femme ! Le brouillard augmente puis se dissipe laissant un trou vide, sans trace, sans corps et sans débris. Quoique si ! Perdue, regardant les personnages de ses petits yeux chafouins, une grenouille bleue se gausse de leur incompréhension...

Il faut continuer de marcher vers les habitations car il n'y a rien d'autre à cet endroit qui peut être intéressant.

Les villageois les voient arriver et les accueilleront joyeusement (fraîchement). Avec de grandes effusions d'allégresse (de mauvaise grâce), ils les invitent à un banquet en leur honneur (un repas frugal). Sans même que les présentations n'aient été faites, le chef du village nomme chaque personnage (sans aucune courtoisie le chef du village demande, soupçonneux les noms des voyageurs et acquiesce d'un air entendu à chacun d'eux) !

Gageons que les personnages souhaitent obtenir une petite explication. C'est Kol Sacrevent le bourgmestre qui éclaire la situation.



Il y a deux générations, des hommes découvrirent cette étrange aberration météorologique. Aberration oui, mais aussi bénédiction en même temps, car, quelque soit la saison, ils pouvaient recueillir les fruits printaniers, estivaux et automnaux. Bref, de quoi toujours vivre en abondance.

Mais sous cette colline, dans un puits sans fond, vivait un petit être magique. Il était très vieux mais aussi très habile de ses mains. C'est lui qui avait créé ce demi-nuage. Il passa donc un accord avec les nouveaux arrivants. Il les chargerait d'une commission et en échange, il ne ferait pas disparaître le microclimat au-dessus de la colline. Cette commission était la suivante : quand quatre voyageurs, dont la tradition garde en mémoire leur description, arriveront pour réclamer des instruments, les villageois devront les leur donner. En échange il continuera, sous la colline, à faire tourner les saisons jusqu'à la fin des âges.

Il est fort probable que les voyageurs demandent à cet instant leurs instruments... Mais Kol Sacrevent ne peut accéder à leur demande.

En effet pour prouver qu'ils ne sont pas des imposteurs, les musiciens doivent passer une petite épreuve.

Dans une bâtisse du village (construite par le gnome lui-même) reposent en paix les quatre précieux objets. On y mène les personnages qui peuvent admirer une reproduction miniature du palais de la chimère. De plus près, ils constatent que les ornements ne sont pas les mêmes mais représentent un enchevêtrement de poulies, engrenages, manettes et autres mécaniques.

Pour ouvrir la porte il faut appuyer sur quatre boutons. Le premier est orné d'une rose blanche, le second d'une primevère, le troisième d'un crocus et enfin le dernier d'un perce neige. Il suffit que chaque musicien pousse la fleur qui lui correspond (voir le Printemps) et dans l'ordre donné par l'enfant qui voulait voler.

Si les voyageurs échouent ils sont chassés du village {lapidés furieusement} et doivent retenter leur chance de nuit, seuls {en évitant la garde qui surveille les alentours}.

S'ils réussissent, la porte ne s'ouvre pas de suite et c'est quand les villageois commencent à se fâcher que le mécanisme se met en marche.

Chaque personnage peut reprendre son instrument comme il l'a laissé, c'est à dire abîmé.

Kol Sacrevent leur dit aussi qu'une effigie de l'être magique se trouve en haut de la colline et que selon la tradition, les quatre arrivants doivent s'y rendre.

Les personnages sont accompagnés par les villageois jusqu'à mi-chemin. Là, ils les laisseront cheminer seuls...

La statue de Zyhaïdgiz, puisque c'est la sienne, est de marbre blanc. Le gnome a une expression heureuse, sereine. Dans l'une de ses mains les voyageurs admireront une petite chimère, une Licorne et un semblant d'Entité de Froid, l'autre main pointe un doigt vers le sol.

Sur le socle, derrière le lierre, une inscription :

L'équilibre est rétabli et le Cycle relancé. Je peux reposer en paix à présent que tout est rentré dans l'ordre : prenez Thalie, même ce petit nuage doit manquer quelque part.

Adieu

Lordof Zyhaïdgiz

Quand l'un des personnages prend la chimère, un éclair tombe juste sur la statue, la faisant exploser. Les personnages perdent connaissance, assommés par l'explosion {et par les bouts de marbre coupants} mais une voix hurle :

"Au secours ! Elle m'a mis dans un trou ! Elle nous a trahis ! Venez me chercher"...

Cette fois le réveil est doux mais froid. La campagne est couverte d'un blanc manteau de neige et les personnages allongés à proximité de la tente du dernier enfant-rêve peuvent peut-être y trouver quelque réconfort...

Ultime entracte

Avant de pouvoir atteindre la tente, Seal apparaît. En quelques jours (ou semaines ?) il a vieilli de plusieurs années. Depuis la mort de Donze, il ne rêve que de vengeance. Aussi, lui et ses compagnons armés (20 enfants) entourent-ils les personnages et leur demandent-ils de les suivre.

Le groupe marche, de gré ou de force (il faut tous les tuer pour résister) jusqu'au trou central. Une fois devant le puits Seal demande, devant une foule silencieuse, des comptes aux voyageurs.

Automne

Il faut argumenter, amener des preuves et surtout rester très diplomate ; la foule aimait bien Donze.

C'est alors qu'arrive l'esprit Thanataire. Les gens s'écartent et, narquois, il sourit aux personnages. Il se sait plus puissant à chaque fois qu'ils le terrassent.

En mots simples, d'une voix devenue douce comme le poison, il explique comment il a tué Donze. Au moindre signe d'agressivité il sort une double Dragonne de sous sa cape. Il ne la tient que d'une main.

Puis, sans même avoir à se concentrer (semble-t-il) il lance les sorts suivants : Poing de Thanatos, Cécité et Thanatoeil.

ESPRIT THANATAIRE

TAILLE	13	ENDURANCE	30
REVE	20	VITESSE	14/26
NIVEAU	+5	+DOM	+5
NIV		init	+dom
Epée bâtarde	16 +5	13 +7	
Arc	+5	+2	

Ses victimes (y compris les personnages, s'ils osent bouger) subissent de plein fouet les sorts.

C'est Seal qui réagit le premier. Il se précipite sur l'esprit Thanataire et le pousse de toutes ses forces vers le puits ! Au début l'homme aux yeux rouges ne comprend pas mais à quelques centimètres du trou il réalise, trop tard.

Ultime mauvaise action, il tente d'entraîner Seal dans sa chute. Aux personnages d'intervenir pour sauver le jeune homme.

Il demeure accroché du bout des doigts au rebord du puits avec l'Esprit Thanataire agrippé à son pied ! Le problème est de se débarrasser rapidement du monstre, sans le blesser (sinon il part une fois de plus en fumée) et de récupérer Seal avant qu'il ne lâche prise.

Une perche, des toiles de tente, tout objet qui ne blesse pas mais qui fait céder s'avère le bienvenu. Pour soutenir Seal il faut faire un jet de FORCE/ Escalade (pour la prise) tous les trois tours sinon...

Sitôt le monstre disparaissant à tout jamais dans les Limbes (avec ou sans Seal), tous les sorts qu'il a lancés sont annulés. Si Seal est sauvé, en remerciement, il offre aux voyageurs un objet pour l'enfant-rêve restant. Cet objet influencera positivement le récit de l'enfant (enfin, pas trop, si les joueurs sont mauvais). Voici l'objet suivant l'enfant.

Néron : une coupe finement ciselée.

Le Fou : un vieux Yo-Yo.

Le Sphinx : une feuille couverte d'écritures inconnues.

La Brolute : une poupée.

Le Papillon : une fleur des neiges (une rose blanche ?).

Le Lotus : un peigne (il aime bien l'auto-dérision).

L'hiver approche, l'enfant attend...

Dernier récit : le voyage...

Ce récit n'en est pas vraiment un. Comme vous le savez, plus on fait de cauchemars, plus on a de chances de finir avec un gros pinceau à colorier les pavés. Cette issue peut concerner les P.J. si cela vous chante.

Le second moyen de partir est tout simplement d'emprunter l'une des six routes. Dans ce cas, deux possibilités :

- Le voyageur ne sait pas où il désire se rendre et il part au hasard vers d'autres rêves.
- Le voyageur a mérité l'aide d'un enfant-rêve et la route que l'un d'entre eux lui a indiqué est la bonne.

C'est cette dernière possibilité qui concerne sans doute les quatre musiciens, probablement bien mal en point...

Notez qu'il n'y a pas beaucoup de variations cette fois car le rêve ne s'y prête pas particulièrement. Alors pourquoi, me direz-vous, Seal a-t-il donné un objet aux personnages ? Pour rien, juste pour qu'ils se disent que cela aurait pu être pire...

La nuit. Un chemin courant à travers une forêt. Les arbres sont tordus par le vent violent et glacial. Au loin, un loup hurle sa faim sous la lune d'argent. Puis, plus rien. Le silence. Les arbres cessent de craquer sous la tourmente, le loup se tait et même les personnages ne peuvent prononcer une parole. Ou plutôt si, comme si tout se ralentissait, chaque son, chaque parole est grave, sourde, bref insupportable.

Soudain, dans le lointain, un tonnerre assourdissant fait trembler la terre. Sur le chemin, toujours au ralenti, quatre cavaliers portant des flambeaux arrivent au triple galop. Les chevaux, ténébreux, aux yeux rouges, portent trois hommes et une femme tout de noir vêtus. Ils ne ralentissent même pas l'allure pour laisser aux personnages le temps de se pousser. C'est quand ils passent comme des tornades que nos musiciens s'aperçoivent que ce n'est pas une flamme qui illumine de sommet de leur bâton mais un crâne humain brillant !

Les cavaliers disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus.

Les bruits sylvestres reprennent leurs droits, excepté pour le hurlement du loup transformé en jappements.

Une fois remis de leurs émotions, les voyageurs peuvent continuer leur chemin et arriver sur un petit surplomb qu'ils reconnaissent après un jet Vue/Survie en forêt. C'est le même endroit qu'ils ont déjà visité dans le rêve précédent ! En effet, arrivé au sommet de la butte, ils peuvent espérer voir le village, sa colline et son petit nuage bizarre. Et bien non. Au lieu de cela, ils découvrent un grand feu, le vent leur porte des hurlements et surtout ils aperçoivent les quatre cavaliers galopant ici et là et massacrant les villageois cherchant à s'enfuir !

Impossible de se précipiter ! Les personnages se rendent compte avec horreur que des mains squelettiques sorties de terre leur agrippent les pieds ! Il faut casser les doigts d'os pour se dégager. Pendant ce temps une brume fétide envahit les terres autour du village ! Ce nuage verdâtre sous la lune d'argent gagne la forêt alors qu'ici et là des yeux rouges s'illuminent, pleins de haine, menaçants ! Quand les dernières mains squelettiques ont été brisées, une à une les

paires d'yeux disparaissent et une voix s'élève : " Nous vous épargnons, mais vous nous devrez un tribut !". La brume se disperse laissant au dessus d'elle un ciel noir et autour d'elle l'image d'une campagne, couverte d'un doux manteau de neige. Au loin (très loin) les lumières du carrefour des voyageurs saluent une dernière fois nos musiciens hallucinés avant de s'éteindre une à une doucement... Il faut avancer sur le chemin coloré qui se présente à eux (choisir la couleur en fonction du dernier enfant visité). L'ultime rêve est terminé. Avertissement ? Présage ? Qui sait...

En progressant sur les pavés peints les personnages entendront des rires, des chuchotements et croiront voir des silhouettes sur le chemin : d'autres voyageurs bientôt arrivés à la croisée.

Mais quelque chose leur confirme qu'ils ne changent probablement pas de rêve en marchant : au dessus de leur tête, un doux chant de Flux migrateur les accompagne dans la nuit...



SECONDE PARTIE

POUR QUI SONNE LE DONG ?

"Naked trees in the sky
Stars are shining clear and cold
The minstrel of the ages sings of
So long ago
An age old tune
Without a name...
No one knows..."

Magna Carta.

Ouf, soufflez un peu.

La seconde partie va s'avérer un peu plus courte que la précédente.

Le but de nos voyageurs va être de retrouver Lordof le gnome gaffeur. C'est le thème de cette fin d'automne. Peurs, suspicions, superstitions, brumes, glauqueries en tout genre. Ne rien montrer, tout suggérer : à vous de rendre cette histoire digne du reclus de Providence. Elle repose sur le fait que l'horreur ne vient pas forcément d'où l'on pense au début. Progressivement le doute, la méfiance, puis la peur doivent s'insinuer dans l'esprit de vos joueurs.

couleur. La neige couvre de toute façon la route et c'est sans s'en rendre compte que nos musiciens sortent du chemin. Qu'importe me direz vous, les flux vont dans le même sens qu'eux....

Puis de la neige on passe à la pluie, comme si l'automne voulait rappeler qu'elle était encore pour quelques jours maîtresse de la campagne.

Mais au soir, quelle joie, quel espoir, quelle surprise de voir au loin... des lumières !

On se réserve, on accélère, son coeur bat de plus en plus vite et l'on arrive en vue d'un village... En partie brûlé.

Les quelques maigres lumières ne sont en fait que des lanternes mises ici et là. Il n'y a qu'une seule maison en état et non la moindre : une Maison des Voyageurs. Un panneau en bois terni indique aussi le nom du village : Outretombe.

Mais avant d'aller plus loin laissez-nous vous narrer une sordide histoire.

Il y a bien longtemps vivait un gnome sous une colline. Quand des amis de ce gnome enlevèrent une chimère de la main de sa statue, le microclimat au dessus de la colline disparut. Les gens qui habitaient là en furent fort maris ! Tellement maris que ces mêmes gens appelèrent de tous leurs voeux le malheur sur la tête des quatre importuns et du gnome. Le Dragon contrarié par tant de haine créa inconsciemment quatre personnes, les pires crapules qui puisse exister : des Haut-révants suivant la voie de Thanatos, recherchant justement la fameuse colline au

Le conseil de Gwen Aorefeu, Vielle et membre du quatuor du Flux

Ne pas hésiter à scinder le troisième voyage en deux séances distinctes car la seconde partie permet de se détendre et de s'amuser plus librement.

C'ETAIT L'HIVER DANS LE FOND DE SON COEUR

Le voyage continue.
Nos musiciens progressent difficilement, probablement épuisés, blessés, peut-être en deuil (espérons que non). Peu à peu (pas à pas) les pavés perdent de leur

de mi-nuage. Ils y parvinrent, massacrèrent en partie le village, transformèrent les morts en zombies, couvrirent de marécages les alentours du village et laissèrent quelques survivants avec consigne de leur envoyer de la chair fraîche régulièrement (ouf!). Que devinrent-ils par la suite ? Nous le verrons dans le prochain scénario.

Pour l'instant ce qui nous importe est que, depuis cette date, un petit village s'est construit en bordure de ce marécage maudit et embrumé. Les habitants ont la méchante habitude d'envoyer dans les marais, de gré ou de force, les voyageurs. Quiconque entre dans la brume n'en ressort jamais. Avec le temps, comme toujours, la légende s'est greffée sur l'histoire, nous le verrons bientôt.

Or, récemment il n'y a plus eu beaucoup de voyageurs et les habitants du village ont commencé à disparaître ! Au moment où les musiciens arrivent, il ne reste plus qu'une seule famille : les aubergistes. Le but de ces derniers : envoyer dans les marécages les nouveaux venus. Vous me direz, pas de problème puisque c'est, entre autre, là où vont les Flux. Mais tout n'est pas si simple.

Les villageois disparaissent car l'une de leurs victimes a réussi à survivre aux marécages (vous vous souvenez de l'homme qui a lancé un sort de froid sur une créature boueuse ? Non ? Alors relisez le quatrième rêve de la partie précédente). A présent, il se

venge (la vieille femme égorgée dans le cinquième rêve) et pour une raison personnelle, il tient à finir par les aubergistes et plus particulièrement par la fille de l'aubergiste : celle qui lui avait promis son cœur avant de le trahir ("Fille ! Je reviendrai !"). Il erre maintenant dans les marécages avec les Dongs (cf. L.III, P.47) les plus gros qui l'habitent (le sifflet du gnome et le bruit de cloche, vous vous souvenez ?).

Vous voilà mis au courant. Nous pouvons continuer.

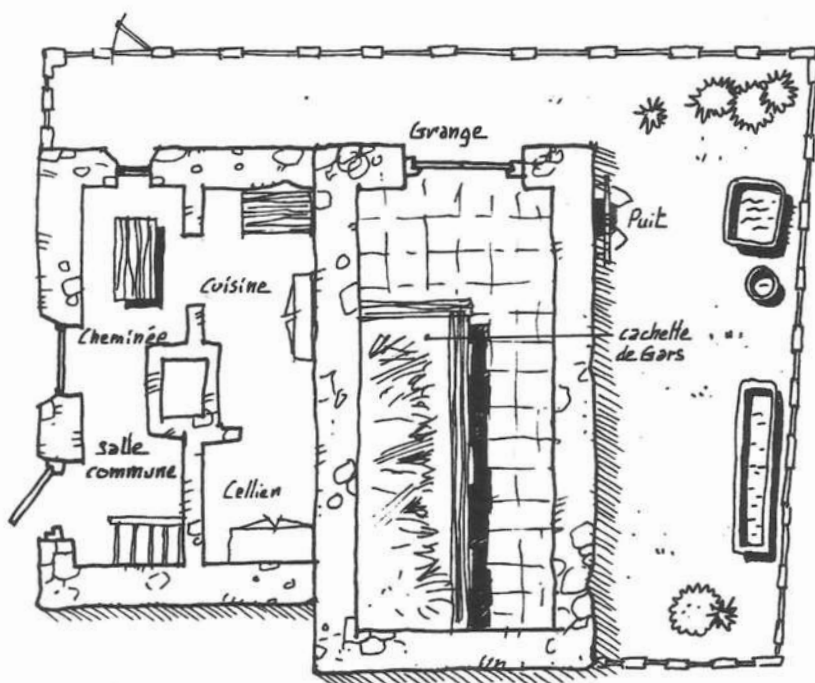
L'AUBERGE ROUGE, VOUS CONNAISSEZ ?

En avançant vers l'auberge des voyageurs, on peut inspecter quelques restes des maisons du village. Etrangement, les lanternes sont placées de façon que l'on croie les ruines encore habitées : sur une table intacte, au bord d'une fenêtre, etc.

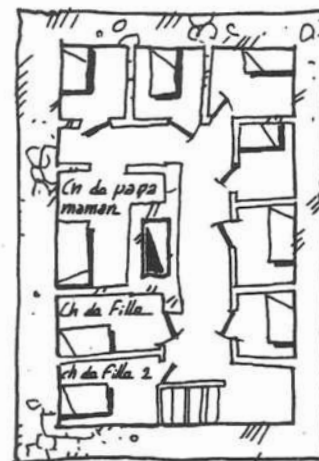
Autre fait remarquable : le feu qui a ravagé le village n'est pas aussi ancien pour certaines maisons que pour d'autres. Généralement, il est même relativement récent !

Arrivés devant l'auberge, dite de "La bonne famille", nos musiciens n'obtiennent pas de réponse aux coups répétés qu'ils peuvent donner sur la porte.

AUBERGE DE LA BONNE FAMILLE



1er Etage



Automne

Un jet réussi en Ouïe/Vigilance-2 permet d'entendre quelqu'un approcher discrètement dans la nuit : un pas peu assuré et surtout accompagné d'un claquement de dents significatif. En scrutant les ombres, on voit apparaître de derrière l'auberge une masse vaguement humaine, malhabile, portant une large hache de façon menaçante mais dont les genoux s'entrechoquent de peur.

Puis, cédant à la panique, le nouvel arrivant part en hurlant et abandonne sa hache rouillée.

Impossible de le rattraper car apparemment il connaît fort bien les ruines... Par contre en sortant de l'auberge, il a laissé la porte ouverte derrière lui (seule issue non barricadée). Gageons que nos voyageurs entrèrent, peut-être las, sûrement fatigués et probablement affamés.

Le premier à avoir la témérité d'entrer reçoit de plein fouet une large casserole ! Suivie d'une marmite et s'il a loupé un quelconque jet d'Esquive, il n'aperçoit pas une énorme matrone le charger avec un grand hachoir. Heureusement cette dernière stoppe sa furieuse attaque en voyant la tête de sa malheureuse victime ! Une voix apeurée

retentit alors de l'étage supérieur : "Alors Maman, vous l'avez eu ?"

Bienvenue à la Bonne Famille !

- La Bonne Famille. Tenue par Papa et Maman.

13d le lit en chambre individuelle (4 chambres), 4d en dortoir (salle centrale 10 places).

Spécialités : Omelette aux trompettes de la mort 3d. 2sust.

Mortadelle locale 1d. (10 tranches) 1 sust.

Au-dessus de chaque lit on peut lire l'inscription : "Repose en paix."

Une fois le malentendu dissipé sur l'identité des personnages (si on demande pour qui donc Maman avait pris les arrivants, les aubergistes restent évasifs), Papa et Maman font bon accueil aux voyageurs.

Après un bon bain parfumé, devant une bonne omelette, Papa et Maman acceptent de répondre aux différentes questions des musiciens. Pourquoi le village est-il brûlé ? Pourquoi cette attaque à leur arrivée ? Pourquoi toutes les issues sont-elles si bien fermées ?

PAPA

Né à l'heure du Vaisseau

Age 45 ans, 1m75, 90 kg, cheveux gris, yeux bleus, droitier, beauté 10 (commun)

TAILLE	12	VOLONTE	14
APPARENCE	13	INTELLECT	14
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10
FORCE	13	REVE	11
AGILITE	13	CHANCE	11
DEXTERITE	13	Mêlée	14
VUE	10	Tir	13
OUIE	11	Lancer	14
ODORAT-GOUT	15	Dérobée	10
Endurance	26		
Vie	13		
Enc	12		
dom	+1		
Protection	+0		
NIV	init	+dom	Force
Bâton ferré	+1	+1	
Esquive	+2		

Compétences : Course 0/ Cuisine +3/ Discrétion +2/ Vigilance 0/ Pickpocket +1/ Serrurerie +2.

Papa incarne l'aubergiste type. Bien en chair, le visage riant et rougeaud, toujours à l'affût du moindre petit raconter, bref le gentil gars, peut-on penser. En fait, Papa décide du sort de ses clients : victime ou pas victime. Il est rusé, sournois, mauvais, lâche et cruel (on ne lui a pas dit que les gens amenés au marais devaient être en bon état...).

Seule une goutte de sueur perlant sur son front peut trahir une veulerie en préparation. Cet homme n'a de courage que pour défendre sa progéniture : Fille. Par contre, il déteste son fils et sa femme : Gars et Maman.

MAMAN

Née à l'heure du Poisson Acrobate

Age 45 ans, 1m65, 80 kg, cheveux noirs, yeux marrons, droitère, beauté 10 (commun)

TAILLE	12	VOLONTE	14
APPARENCE	13	INTELLECT	14
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10
FORCE	13	REVE	11
AGILITE	13	CHANCE	11
DEXTERITE	13	Mêlée	14
VUE	10	Tir	13
OUIE	11	Lancer	14
ODORAT-GOUT	15	Dérobée	10
Vie	13		
Endurance	26		
Enc	12		
dom	+1		
Protection	+0		
NIV	+dom	Force	
Hachoir	+2	+1	
Esquive	+1		

Compétences : Cuisine +1/ Discrétion +2/ Vigilance +1/ Jeu +2/ Botanique +3.

Le même modèle au féminin. Douce, gentille, riante par devant, froide, mégère et sans pitié par derrière. Par la compétence Botanique on comprend connaissances des poisons. Elle déteste Fille mais adore Gars.

Notez bien que Maman et Papa se vouoient mais tutoient Fille.



Ce que les aubergistes ne disent pas c'est qu'une fois que les villageois migrèrent, les quatre démons passèrent un accord : quand du marais viendrait un signal (signal d'ailleurs qui a été depuis lors oublié et remplacé par le son de cloche des Dongs) les rescapés devraient perdre dans la tourbe une ou plusieurs victimes vivantes. Et depuis ce temps ils sacrifient les voyageurs. Mais à présent il semble que quelque chose n'aille plus, et un à un les villageois disparaissent au début de l'heure du Roseau.

OU L'ON APPREND BIEN DES CHOSES SUR CE CURIEUX VILLAGE ET SUR LA MERGRISE

Voilà en substance ce qu'ils racontent.

Il y a bien longtemps, il y avait, un peu plus à l'ouest, un village sur une colline. Mais sous cette colline vivait un puissant monstre. Ce dernier errait dans un immense dédale souterrain, en quête d'une sortie. Un jour quatre esprits malins arrivèrent dans ce village. Ils se dirent musiciens mais le bourgmestre de l'époque, un certain Kol Ventmaudit, les perça à jour et les fit fuir. Les quatre démons revinrent se venger et libérèrent la bête sous la colline. Cette dernière créa ce marécage fangeux et impénétrable. On nomme ce borbier la Mergrise.

Ce sont les survivants du village qui migrèrent et qui bâtirent ces maisons. Depuis, de père en fils, de mère en fille, on protège l'extérieur de ce marais où rodent la bête et ses quatre libérateurs. Quand les cloches du village perdu sonnent c'est que la chose a faim. Pendant cette période les villageois se montrent plus que vigilants.

Mais il y a un mois, la bête a attaqué le village et chaque nuit elle revient, à la même heure, quand le vent porte le son des cloches... Chaque nuit, on déplore une victime de plus.

Au moment où le récit prend fin un hurlement de terreur déchire la nuit ! Des cloches sonnent dans le lointain et Maman, blanche de peur s'écrie : "Gars ! Gars est à l'extérieur !"

Semblant répondre, un hurlement éloigné, confirme Maman dans ses craintes. La chose emmène Gars dans le marais !

Les cloches se taisent alors laissant Papa, Maman, et probablement les personnages dans un silence pesant comme la mort.

Lorsque quelqu'un ose bouger, Papa prend sur lui (après tout ce n'est que Gars qui a disparu) et invite les personnages à monter dans leurs chambres ou à dormir dans la chambre commune, c'est à dire dans la salle à manger. En cas de problème d'argent, Maman râle un peu mais sa bonté naturelle l'oblige à garder les personnages sous son toit sans qu'ils n'aient rien à payer.

Alors qu'ils montent au premier et unique étage, nos voyageurs rencontrent une jeune fille aux longs cheveux bruns, les yeux bleus embrumés de sommeil et au corps splendide à peine caché par une chemise de nuit transparente. Elle fait une révérence un peu pataude puis, sans un mot, tourne les talons et repart dans sa chambre. Papa précise qu'elle se nomme "Fille" et que c'est son petit trésor.

Il y a un mois, un groupe de voyageurs est venu dans le village. Les cloches du village perdu sonnaient depuis un petit bout de temps et le village décida qu'il fallait des victimes. Mais les voyageurs restaient méfiants, surtout Amaury, le haut-révant du groupe. Fille, pour arranger les choses, le séduisit et lui promit son coeur. Amaury fou d'amour, tomba dans le piège que tout le village avait préparé. Au moment où lui et ses compagnons furent emmenés dans le lieu où la bête était censée prendre ses victimes, il jura de revenir et de se venger.

Fille sait que c'est lui qui emmène les villageois les uns après les autres. Au début elle n'y porta pas attention mais à présent elle réalise ce qui va se passer : elle lui a promis son coeur et Amaury compte bien le lui prendre...

FILLE

Née à l'heure de la Couronne

Age 23 ans. 1m70, 55 kg, cheveux bruns, yeux bleus, gauchère, beauté 14 (belle)

TAILLE	09	VOLONTE	15
APPARENCE	11	INTELLECT	08
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	08
FORCE	10	REVE	12
AGILITE	13	CHANGE	11
DEXTERITE	11	Mêlée	12
VUE	11	Tir	13
OUÏE	10	Lancer	14
ODORAT-GOUT	13	Dérobée	10
Vic	12		
Endurance	24		
Enc	12		
dom	+0		
Protection	+0		
NIV	+dom	Force	
Dague	+1	+1	
Esquive	+1		

Compétences : Chant +1/ Danse +1/ Discrétion +2/ Séduction +1/ Vigilance +0/ Pickpocket +3/ Musique +1.

Innocente les mains pleines. Fille est mignonne et elle le sait. Quand les choses tournaient mal avec les victimes, elle usait de ses charmes pour endormir leurs craintes mais était la première à les droguer, les assommer ou dans le pire des cas, les trucher. Une seule chose l'intéressait avant les événements : voler les effets de ses victimes (bijoux, costumes, parfums, etc...). Ainsi, juste à côté de sa chambre se trouve une petite pièce où s'entassent des coffres pleins de vêtements en tous genres. Certains, encore tachés de sang, peuvent mettre en garde un quelconque fouineur.

Elle se montre craintive, sursaute au moindre bruit. Elle n'avouera rien tant que son père restera en vie et, si elle doit dire quelque chose, c'est pour que les personnages éliminent Amaury. Une fois le gêneur tué, elle tentera de faire disparaître ses sauveurs, sa famille et parée de sa plus belle robe elle partira "à la ville" (c'est à dire nulle part car elle ne sait pas où se trouve la moindre agglomération dans ce morne pays). Elle lorgne toujours sur les chaînettes en or des voyageurs et est prête à couper une main pour en récupérer une.

Le reste de la nuit se passe sans problème mis à part le froid quasi hivernal du matin qui pousse nos personnages à faire la grasse matinée.

Papa ouvre toutes les fenêtres, appelle Gars pour la forme alors que Maman prépare à manger en pleurant sur son balourd de fils.

Que vont faire les musiciens ? Tenter de savoir ce qui se passe ici ? Aller tout droit dans les marais ? Attendre de voir ce qui se passe ?

Voyons donc ces différentes possibilités.

ALLER TOUT DROIT DANS LA MERGRISE

Papa et Maman ne les contredisent pas, cela leur évite de les y emmener de force.

Une fois à l'intérieur un brouillard épais, une boue glaciale (en partie gelée, cassante et donc très instable) et des animaux étranges accueillent les visiteurs. Il y a de fortes chances que les voyageurs arrivent à l'endroit où étaient emmenées les victimes des villageois. Un jet réussi en VUE/Survie Marais-2 permet de trouver de nombreux bouts de corde entaillés et quelques morceaux de tissus déchirés. S'ils continuent à prospecter un peu plus loin, un même jet permet de découvrir un vieux tibia humain ainsi que d'autres morceaux de cordes...

S'ils ne savent pas ce qu'ils cherchent, il n'y a rien à découvrir, mis à part des ennuis, dans ces marais.

Quant aux ennuis en question, ils sont de deux types : mouvants ou statiques. En bref, habitants du marécage ou sables mouvants.

Pour les sables mouvants la règle est la suivante :

Pour les repérer : Vue/Survie en Marais sans modificateur. De nuit malus de -3 avec une lumière et de -5 sans.

Pour s'en sortir :

genoux	1er jet Force/survie en Marais
taille	2ème jet Force/survie en Marais-1
cou	3ème jet Force/survie en Marais-3

A chaque jet réussi le personnage remonte d'un palier. Quelqu'un enfoncé jusqu'au genoux qui réussit son jet se sort des sables mouvants.

A chaque jet manqué le personnage descend d'un palier.

Quelqu'un d'enfoncé jusqu'au cou qui échoue à son jet doit appliquer les règles concernant l'asphyxie (L.I P.53) et prier pour que ses compagnons le sortent de là.

Option : Dans le cas catastrophique où un personnage seul (ou tous les personnages) se noierait, Amaury, le maître des Dong les sortirait de là et les laisserait, échoués sur le bord de la mare.

Il n'y a pas de plantes vénéneuses, carnivores ou dangereuses dans la Mergrise (mais ça les joueurs ne le savent pas). La flore semble juste étrange, rien de plus. Notons tout de même ces grands bambous troués d'où sort une curieuse note au moindre déplacement d'air. Plus le bambou est large, plus le son est grave. Admirons aussi ces troncs couchés qui résonnent bizarrement quand on donne un coup dessus. Et surtout

restons béats face à ce saule-pleureur dont les branches tombantes dans l'eau gelée tintent tout comme les cordes d'une harpe géante...

Les habitants des marécages sont nombreux. Nous nous bornerons donc à énoncer ici les caractéristiques des plus importants, pour les autres un simple rappel des pages du Livre des Mondes suffira.

* **Les insectes** : ils sont tous très gros, très affamés et très agaçants. Moustiques, araignées (oui, nous savons que les arachnides ne sont pas des insectes !), libellules. Il y a même une vieille Libelle (cf. P.50) nommée Daphné et encore assez curieuse pour son grand âge. Elle se montre très pratique pour tailler un chemin à travers les étendues de bambous.

* **Une couple de Baffreux** (cf. P.45). La fin de l'automne constitue la période de d'accouplement des Baffreux. Le mâle doit mordiller tendrement le croupion de sa femelle ce qui a le don de l'énerver au plus haut point. Deux conséquences à ce rituel : la femelle est toujours de mauvaise humeur et, faim ou pas, elle attaque à vue. Mais heureusement pour le groupe, comme le mâle la suit partout, elle cesse son attaque pour prendre la fuite dans un râle éperdu. De temps à autre les voyageurs peuvent voir les amoureux en pleine course poursuite.

Ces Baffreux sont un joker au cas où les P.J. seraient en mauvaise posture. L'arrivée des bestioles ferait fuir une menace, tomber un arbre près des sables mouvants, écraser le serpent qui va mordre, etc.

* **Les serpents** : et justement parlons-en. Ils s'avèrent nombreux, grands, presque tous inoffensifs mais tellement impressionnants. Remarquons une étrange espèce de serpent à sonnette qui a la curieuse manie de sonner au rythme de la rumba quand les Flux passent en chantant au-dessus de leur tête. Pour la forme, relisez les règles sur les venins (L.I P.51)

* **Des chevaux sauvages** : On en trouve énormément et certains d'entre eux sont ferrés et marqués. Ils appartenaient aux victimes des Outretombeaux.



* **Une brolute qui passe par là** : morte de rire, comme d'habitude. Elle n'a rien à faire là et le lecteur doit se demander si les auteurs n'ont pas jeté leur dévolu sur ces géniales petites bêtes !

* **Des Flux qui volent et des Kouaks qui couaquent** ! Ben oui.

Voilà de quoi peupler le décor de nos beaux marais. Voyons à présent les horreurs qui trônent au premier plan.

***Trois Vaseux**. En fait, ils vivaient à quatre avant que le jeune Amaury n'en transforme un en bonhomme de glace. Ils sont très en colère d'avoir perdu leur quatrième au Brij, un jeu Vaseux assez complexe.

En tant qu'Entités de Cauchemar incarnées les Vaseux restent relativement intelligents. Ils n'attaquent que par deux ou que lorsque les personnages semblent en mauvaise posture. Leur but n'est pas de transformer leur victime en boue mais de les rendre inconscients en leur faisant boire la tasse pour les emmener dans un endroit que nous garderons secret pour le moment. Si un personnage disparaît de la sorte, pour lui, la partie est terminée jusqu'au quatrième épisode. Aussi n'utilisez cette éventualité qu'en fin de scénario ou si par malheur un personnage ne pouvait être sauvé ni par ses amis, ni par Amaury, des sables mouvants de Mergrise. Ne lui dites pas s'il est vivant ou s'il est mort. Laissez-le dans l'expectative.

VASEUX (cf. L.III P.60)

TAILLE	18	Endurance	36
RÊVE	18	Vitesse	8/16
	niv	init	+dom
Attaque/parade	18	+4	13 (+6)
Niveau	+4	+dom	+4

Note : Ils se montrent très sensibles au sort Froid (L.II P.35) et fuient s'ils le subissent une première fois. La seconde leur est fatale. Ce détail a sauvé Amaury et nous est utile pour la suite du scénario.

* Amaury et les Dong. Ils se cachent tout le temps, s'arrangent pour perdre les voyageurs et les mener hors du marécage s'ils n'ont rien à y faire ou bien du côté de la Casse (voir plus bas).

Au début Amaury se méfie des musiciens et les prend pour des hommes de main de l'aubergiste. Nous reparlerons de lui plus loin.

LA CASSE

A une centaine de mètres du village, en longeant la Mergrise par une petite route, on arrive à un petit gouffre peu profond. Immédiatement les voyageurs reconnaissent le sinistre lieu. Les multiples débris de carrosses et charrettes leur confirment que c'est bien là qu'ils ont vu une vieille femme se faire égorger par un homme au chapeau de grenouille ! Même si le reste du décor diffère (la dépression n'est pas sur une colline comme dans l'autre rêve), c'est bien le même lieu.

Quelques recherches s'imposent alors.

Il y a ici les débris d'une bonne trentaine de véhicules. Tous ont été poussés du haut du gouffre sans aucun soin.

Fouiller les plus anciens n'est pas inutile.

En effet en jet réussi en Vue/Survie Exterieur-3 permet de repérer les restes d'une vieille charrette. Etrangement cet objet hypnotise littéralement le personnage qui le trouve. C'est comme s'il avait déjà vu les restes pourris de ce véhicule. Si son instrument de musique est très abîmé le joueur doit faire un jet sous Rêve/ colonne-5. S'il réussit il a une vision fugace de la charrette en bon état utilisée par des jeunes gens dont les visages sont ceux des musiciens. Pourtant aucun d'entre eux n'est habillé et coiffé de la même façon et ils ne portent pas d'instrument de musique. Si le jet est raté, le musicien sent confusément qu'il a déjà vu ce véhicule quelque part, mais où ?

Un autre chariot semble plutôt récent. Il est renversé sur le côté mais accessible tout de même. A l'intérieur il ne reste pas grand chose sinon un nécessaire de cuisine et quelques chiffons sales. Un seul indice intéresse le

groupe : sur un des côtés du véhicule on peut lire, gravé à même le bois "Amaury et Fille pour toujours !". Romantisme certes déplacé dans ce cimetière inquiétant.

S'ils inspectent au centre de la casse ils trouvent un vieux châte souillé de sang et de boue, rien de plus.

Papa ou Maman accélèrent les choses s'ils demandent l'origine de la Casse.

LE VILLAGE

Brûlé, comme nous l'avons vu. Les feux qui l'ont ravagé semblent d'origine criminelle.

A part cela, on remarque surtout de nombreuses traces de pattes. Un jet d'INTELLECT/Zoologie réussi amène à la conclusion suivante : il s'agit d'empreintes de crapauds de la taille d'un gros chien voire même plus ! De deux choses l'une, soit vos joueurs connaissent les Dong et leurs personnages les connaissent aussi, soit ce n'est pas le cas et laissez-les donc découvrir ces charmants batraciens.

Si on remonte la piste, elle mène droit à la Mergrise et se perd dans la vase...

Pas de signe de Gars, son sort semble scellé...

L'AUBERGE DE LA BONNE FAMILLE

Difficile de la fouiller en paix. Papa, Maman et Fille surveillent tout le temps les personnages. Mais s'ils arrivent à les occuper un peu voici la liste des pièces intéressantes à voir, en commençant par le bas. Lieu d'ambiance par excellence, laissez vos joueurs découvrir les différents indices et spéculer sur les horreurs qui ont dû se produire ici...

Le cellier : de la nourriture, des sacs d'épices et de la corde, beaucoup de corde... Evidemment cette corde est identique à celle retrouvée dans les marécages.

La salle commune : dans un coffre on trouve des instruments de musique, des balles à jongler, etc. Gars était-il joueur ? Etait-il assez riche pour posséder tant de matériel ?

La cuisine : pourquoi Maman range-t-elle sa pharmacie parmi les pots à épices ? Un jet réussi en INTELLECT/Botanique+2 permet de reconnaître des drogues, des poisons et pire... des laxatifs (vous aviez besoin d'occuper les aubergistes ?).

La chambre de Papa et Maman : beaucoup de riches habits dans les coffres, un petit trésor en monnaie, Papa et Maman ont beaucoup économisé...

La chambre de Fille : et la petite pièce où elle range le fruit de ses pillages. Rien de plus que ce que nous avons dit plus haut.

La grange attenante : là où dormait Gars. Une mezzanine où sont placées les bottes de paille lui sert de chambre (voir le plan). Quelques couvertures qui ont dû être belles traînent ici et là et aux murs divers petits animaux pourrissent, crucifiés. Si on déplace quelques bottes on arrive à une pièce cachée très sombre et seulement accessible en passant à quatre pattes.

N'est il pas étrange d'y retrouver des bouts de dentelle, des chaussettes féminines ou encore des mèches de cheveux de différentes couleurs ? Autant de trophées des victimes que Gars à eut la charge de porter jusqu'à la Mergrise.

Dans ce lieu, tous les personnages féminins se sentent mal. Si une voyageuse y dort (l'atmosphère y est oppressante), ses rêves sont hantés de suppliques, de hurlements et de rires gras. Si de plus, son instrument de musique est très abîmé le joueur (ou joueuse) est autorisé(e) à faire un jet sous Rêve/colonne-5. En cas de réussite il (elle) reconnaît sa propre voix parmi celles des gens qui hurlent !

OU L'ON VOIT BOUGER LES PROTAGONISTES DE L'AFFAIRE

Avant toute chose, les aubergistes se montrent discrets, toujours aimables et, au fur et à mesure que la journée avance, de plus en plus nerveux.

Si on leur demande des comptes, ils ne disent rien; de même que si on les torture. Ils poussent le vice jusqu'à jouer l'innocence même en flagrant délit.

Tout les accuse (à raison) mais le doute doit subsister. Les disparitions doivent pouvoir ressembler à des accidents, les accidents doivent être louches et tous les dialogues avec les P.N.J. doivent rester à double sens. Bref il faut une saine ambiance de paranoïa, de suspicion et dans les moments de stress, un peu d'humour. Le tout est pour vous de préparer psychologiquement les personnages pour la tombée de la nuit...

Que font donc les aubergistes dans la journée ?

Le matin : Papa va barricader encore un peu plus les portes et les fenêtres. Il demande de l'aide aux personnages, tout du moins au

plus fort. Si le joueur ne se doute de rien, il l'assomme avec une poutre et fait passer cela pour un accident. Le personnage doit rester alité pendant toute la journée. Si le joueur se méfie, Papa simule un accident et sauve le voyageur au dernier moment pour gagner sa confiance. Si son stratagème réussit il retente le coup de la poutre une seconde fois, sinon il ne fait rien.

Fille va tenter de séduire un personnage masculin. Si elle y parvient elle se pare de ses plus beaux atours et propose une balade. Si personne n'aide Papa, elle passe comme par hasard sous l'échelle avec son amoureux : attention la poutre !

Maman va préparer une soupe aux herbes. La soupe en elle-même n'a rien de spécial, le vin non plus, les deux mélangés produisent un puissant somnifère.

Le midi : Papa mange en silence (et ça fait des grands slurps et ça fait des grands slurps) ! Mais il ne boit pas de vin. Maman, très stressée (dit-elle), boit le vin.

Fille, quant à elle, boude soit parce que son nouvel amoureux a eu un accident, soit parce qu'elle n'a pas de nouvel amoureux.

Si tous les voyageurs sont drogués, Zoup ! Au marais ! S'il n'y en a qu'une partie pris au piège, Papa, Maman et Fille prennent les derniers en chasse s'ils se sentent supérieurs en force.

L'après-midi : par tous les moyens, Papa tente de gagner la confiance d'un personnage. Si par miracle cela devait marcher, cette fois il proposerait d'aller chercher Gars dans les marais... Un accident est si vite arrivé et un personnage inconscient si vite attaché. A son retour, il raconte que des sables mouvants ont emporté le voyageur et qu'il n'a rien pu faire. En fait il l'a abandonné à la clairière dans le marais, là où les Vaseux viennent chercher leurs victimes.

Maman, si les personnages n'ont pas été drogués, passe à une méthode plus radicale. Armée d'une immense louche elle tente, dès que la situation est propice, d'assommer un des personnages et de l'enfermer à la cave. Si Maman est une bonne bretteuse, les noeuds ne sont pas sa spécialité. A vous de laisser libre le personnage au moment le plus propice du scénario (rebondissement, sauvetage au dernier moment, etc).

Fille tente encore de charmer un (ou une, si rien n'y fait !) des musiciens et de l'emmener dans sa chambre où elle lui fracasse un vase sur la tête (si si, le vase en haut de l'armoire, prêt à tomber au moindre choc).

Automne

Le soir : Reste-t-il des personnages dans l'auberge ? Gageons que oui. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous directement au chapitre suivant **AMAURY, LE MAITRE DES DONGS**.

Sinon, c'est dans une lourde ambiance que se finit la journée. Disparitions, accidents louches, s'il manque un ou plusieurs musiciens, Papa, Maman et Fille restent plutôt calmes. Papa pousse même le vice jusqu'à déclarer que ce soir les cloches du village maudit n'appelleront pas une nouvelle victime. Juste à ce moment, apporté par le vent, un glas sinistre et grave le détrompe.

Dans un silence pesant un second son de cloche, tout proche confirme que ce soir emportera encore quelqu'un.

Et doucement, à l'extérieur, dans les brumes de la nuit, quelque chose gratte à la porte de l'auberge !

Papa et Maman ne tiennent plus. L'aubergiste monte dans sa chambre en courant et revient avec une immense arbalète et au lieu de la pointer vers la porte, il menace les personnages restants ! Maman sort de son tablier un gros hachoir alors que Fille se joignant au mouvement pointe un fin poignard sur celui qu'elle a réussi à charmer !

A l'extérieur le grattement sur la porte continue doucement mais un grincement sinistre glace toute l'assemblée : quelqu'un ou quelque chose bouge au premier étage !

Les personnages sont sommés de sortir de l'auberge et Papa accepte rapidement de leur révéler pourquoi ils vont mourir. En cas de résistance de la part des personnages Papa n'hésite pas à tirer, mais toujours dans le but de blesser !

C'est au moment où le groupe aura pris une décision (se battre ou sortir) que le grincement au premier s'arrête et que la porte explose !

Fille hurle quelque chose d'incompréhensible, Papa tire sa flèche au hasard et Maman tombe, clouée contre un mur par un large couteau de cuisine fiché dans la gorge !

Une épaisse fumée envahit rapidement la pièce et peut-être alors nos musiciens font enfin la connaissance du maître des Dong venu chercher sa victime !

AMAURY, LE MAITRE DES DONGS

La compagnie de Flutvent se composait de cinq membres, tous passionnés de recherches et de biologie.

En arrivant à Outretombe Amaury lui-même prévint ses compagnons de route (deux

hommes, deux femmes) qu'il leur faudrait être sur leurs gardes car le coin ne lui semblait pas sûr. Il avait raison et pourtant plus ses amis se méfiaient, plus Amaury s'entichait de Fille. Il devint tellement aveugle que ce fut quasiment lui qui entraîna les autres dans le piège que les villageois leur avaient tendu !

Quand il se réveilla, attaché dans la Mergrise et qu'il vit les Vaseux prendre ses amis et amies les uns après les autres, il sombra dans la folie et hurla à la vengeance. Les Dragons l'entendirent-ils ? La haine le motiva-t-elle ? Toujours est-il qu'il échappa aux Vaseux de la manière que l'on sait et qu'il s'enfonça dans les marais avec pour seul souvenir la promesse de Fille de lui donner son cœur et les cris de ses amis emportés à tout jamais dans la Mergrise.

C'est par hasard qu'il rencontra un énorme Dong et qu'il lui libéra la patte de sous un arbre tombé. Le gros crapaud, comme un chien, se prit d'affection pour Amaury et, en tant que chef d'une harde, lui assura la protection de tous les Dong de Mergrise. L'homme, connaisseur des bêtes, utilisa au mieux cet avantage pour survivre dans les marécages. Il y découvrit sa faune, sa curieuse flore et surtout ce que protège ce lieu insalubre : une forêt de cristal où les Flux Merveilleux s'arrêtent et disparaissent. Il n'est jamais allé très loin dans ce curieux endroit car c'est là que les Vaseux errent le plus souvent (précisément c'est là qu'ils amènent leurs victimes). Il a juste aperçu une colline tronquée et un large bâtiment transparent comme le verre. De plus, d'étranges flammes multicolores se concentrent là où un visiteur indésirable tente d'aller. Amaury a failli être brûlé vif par ces grands feux follets mais il a fui à temps et a préféré se concentrer plutôt sur sa vengeance.

On sait ce qui arriva. Le village paya pour son crime jusqu'à Gars et Maman, dernières victimes en date.

Vis-à-vis des joueurs le jeune homme se montre très méfiant au début. Il les teste durement en leur jouant quelques tours pendables. Pourtant, s'il est témoin d'une attaque de Papa envers celui qui l'accompagne dans la Mergrise pendant l'après-midi (70% qu'il soit en train d'espionner), il laisse faire et va délivrer le personnage soit pour le déposer au village, s'il est encore inconscient, soit pour se présenter à lui s'il est conscient.

Mais quel que soit le moment où il rencontre les voyageurs (pendant la journée ou après avoir liquidé Maman), il raconte son histoire et ce qu'il a découvert au centre de la Mergrise. Puis il présente ses Dong.



Il existe trois types de Dongs suivant l'âge :

- Les Dinngs (30 individus), c'est à dire les plus petits et donc ceux qui poussent le son le plus aigu. Ils s'avèrent inoffensifs et ne quittent que rarement les grands.

- Les Dings (15 individus), le stade le plus courant du Dong.

- Les Dongs (6 individus), les plus gros, les plus anciens, les plus intelligents et surtout les plus dangereux. Ce sont eux qui accompagnent Amaury dans ses courses nocturnes.

une de ses cachettes de la Mergrise relativement proche du village. Là, ils doivent attendre qu'il revienne, avec peut-être leurs compagnons. L'attaque de l'auberge dure plus de deux heures et toutes les demi-heures, il y a 30% de chance pour que plusieurs Vaseux fassent fuir les Dinngs et attaquent les musiciens !

Si ces derniers tombent sous les coups des entités, lorsqu'Amaury et les autres reviennent, il ne reste que quelques affaires et les traces d'un combat...

TAILLE	6/12/20	Vie	6/12/19
CONSTITUTION	6/12/18	Endurance	12/24/32
FORCE	9/15/20	Vitesse	14/38
PERCEPT.	10	+dom	0/+1/+2
VOLONTE	6/6/8	Protection	2/3/4
REVE	4/4/6		
	Niv	Init	+dom
Griffes et crocs	7/13/16	+1/+3/+4	9 0/+3/+4
Esquive-saut	16/13/11	+3	
Course-saut	16/13/12	+3	
Vigilance	8/10/12	-4/0/+2	

Au moindre geste violent à l'encontre de leur maître, tous les Dongs attaquent en même temps jusqu'à la mort des personnages.

Une fois les présentations terminées, Amaury propose un pacte aux voyageurs : il les mène là où les Flux s'arrêtent et, en échange, il veut qu'on le laisse seul pour terminer sa vengeance en paix.

S'ils l'ont rencontré dans la journée, il les laisse au soir en compagnie des Dinngs dans

AMAURY

Né à l'heure du Roseau

Age 25 ans, 1m85, 90 kg, cheveux blonds, yeux noirs, droitier, beauté 14 (beau).

TAILLE	14	VOLONTE	15
APPARENCE	13	INTELLECT	14
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	11
FORCE	12	REVE	18
AGILITE	15	CHANCE	10
DEXTERITE	13	Mêlée	14
VUE	11	Tir	13
OUÏE	13	Lancer	14
ODORAT-GOUT	15	Dérobée	10

NIV +dom Force

Couteau +3 +1

Esquive +1

Course 0/ Discrétion +3/ Vigilance +2/ Survie en Marécage +4/ Zoologie +2/ Hypnos +1/ Oniros +1.

Sorts : Non-agressivité

Egarement

Transmutation de Bois en Feu

Brouillard

Froid

Automne

Si la rencontre avec Amaury à lieu après l'attaque de l'auberge, les Vaseux n'interviennent que pendant la traversée de la Mergrise.

Un problème de conscience se pose alors aux joueurs : peuvent-ils laisser Amaury continuer sa vendetta ?

Si non, il n'existe qu'une façon de l'en empêcher : le tuer. Mais lui seul connaît l'accès à la partie vitrifiée de la Mergrise. De plus ses Dongs, fous de rage, bloqueraient sans aucun doute les chemins et la traversée du marais deviendrait difficile voire impossible. C'est, entre autre, durant ce périple que la découverte de la faune et la flore de la Mergrise peut-être exploitée.

Dans cette optique seuls les Vaseux pourraient aider les personnages à atteindre rapidement leur but mais d'une manière fort peu conviviale : en les emportant après les avoir noyés !

S'ils acceptent le pacte, Amaury conduit les

voyageurs là où se posent les Flux (traversée, découverte plus rapide de Mergrise et attaque des Vaseux en prime) et, le regard fou, il leur souhaite bonne chance. Dès lors, quand les personnages dormiront, ils rêveront des deux derniers crimes du jeune Amaury. Ils le verront obliger Fille à tenir sa promesse...

Au réveil, les instruments n'auront jamais joué aussi faux.

Alors quelle est la bonne solution pour nos voyageurs ?

Aucune. Mais qui n'a pas à commettre de mauvais choix dans sa vie ?

Lorsque l'Automne se termine enfin et que les musiciens, fatigués arrivent au coeur de la Mergrise, ils ont peut-être appris que l'Automne apporte la sagesse mais aussi la responsabilité qui va avec. A présent, avec l'Hiver, quand la nature va s'endormir et apporter la puissance du sommeil, il va falloir, pour une dernière fois assumer ce pouvoir.

FIN DE L'AUTOMNE

HIVER

The Garden of

the Arcane Delight

"Falling leaves turn to gold
Silver flowers on my window
Spirit of the fading year
Gently slips away
He knows not where...
He cannot say ... oh no."

Magna Carta



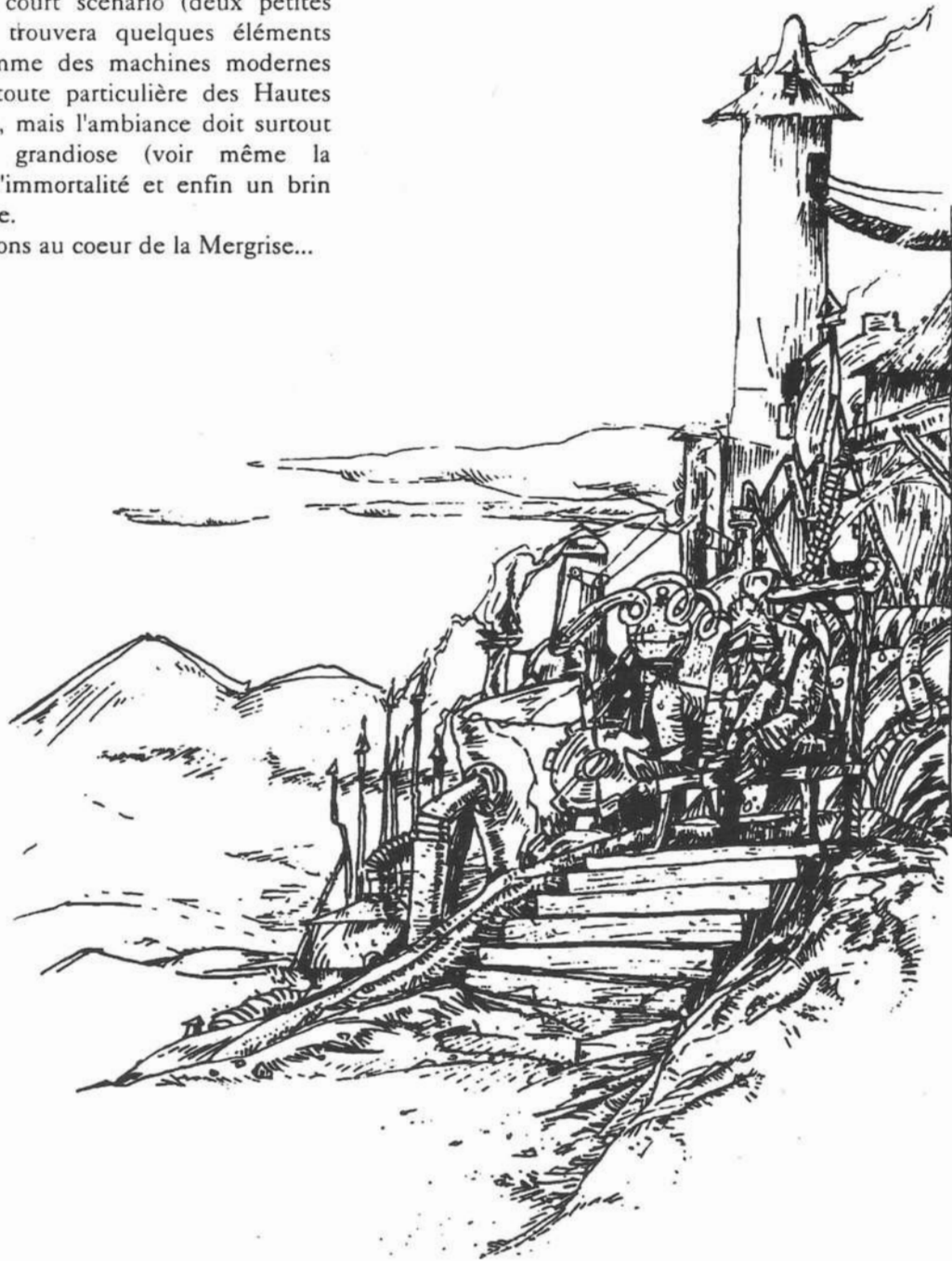
AVERTISSEMENT

L'Hiver enfin. Le temps de conclure est venu.

Dans Rêve de Dragon le sommeil n'est pas la mort, le réveil s'avère plutôt fatal. Aussi, à chaque début de printemps, c'est une année qui meurt. Les joueurs pourront-ils empêcher la destruction d'un cycle de saisons provoqué par la naissance d'un autre ? Probablement pas. Alors face à une fin tragique peut-être comprendront-ils leur rôle et peut-être l'assumeront-ils ?

C'est ce que nous allons voir dans cet ultime et plus court scénario (deux petites parties). On y trouvera quelques éléments iconoclastes comme des machines modernes ou une vision toute particulière des Hautes Terres du Rêve, mais l'ambiance doit surtout porter sur le grandiose (voir même la mégalomanie), l'immortalité et enfin un brin de souffle épique.

Mais retournons au coeur de la Mergrise...



(E.Z.) 92

PREMIERE PARTIE

WITHIN THE REALM OF A
DYING SUN

INTRODUCTION

La grande question va être :
Comment réunir de nouveau tous les
joueurs et surtout, où sont ceux enlevés
par les Vaseux ?

Pour y répondre, il va nous falloir un
peu décrire en quoi consiste cette forêt
de cristal et surtout qui l'habite.



REVE FIGE

Quand les quatre cavaliers noirs arrivèrent au village, ils descendirent dans l'ouverture qu'avait provoqué l'explosion au sommet de la colline. Là, ils trouvèrent les restes des quatres villes souterraines et un passage vers le repaire de Lordof Zyhaïdiz. Une gigantesque bataille souterraine s'ensuivit. Le gouffre empli d'Entités de froid fut partiellement comblé, les villes des Venteux, des Frappants, etc., détruites et, surtout, la larme de Dragon vitrifia tout à la surface. Les nécromants transformèrent certaines entités de cauchemar (Vaseux, chasseurs et entités d'échange de personnalité comme nous l'avons vu pendant le printemps). Mais malgré toute cette débauche de puissance, il n'y eut ni vainqueur, ni vaincu.

Pourquoi ? C'est ce que nous allons voir.

Le rythme des saisons continua mais avec ces défauts.

A la surface, comme en profondeur, des cycles plus ou moins naturels se mirent en marche. C'est ainsi que la forêt vitrifiée, malgré son aspect figé se peupla petit à petit, mais toujours aux dépens des voyageurs sacrifiés aux Vaseux.

Que se passe-t-il lorsqu'un humain est emporté par le bonhomme de vase ? Son corps est amené dans la forêt de cristal et l'entité de cauchemar modèle un arbre de boue. En quelques heures la terre se vitrifie ainsi que la personne qui se trouve à l'intérieur. Au début le prisonnier reste encore visible mais peu à peu son image disparaît et la victime se confond avec le cristal. C'est arrivé il y a bien longtemps aux voyageurs qu'étaient nos quatre musiciens.

Quand elle a totalement fusionné avec l'arbre, soit la personne prisonnière disparaît à tout jamais, soit la prison explose et un être de verre sort des débris. Ces humanoïdes se nomment les Cristalins et sont les gardiens du coeur de la Mergrise.

Ils indiquent aux Vaseux où mettre les nouvelles victimes et choisissent quels sont les arbres qui donneront des nouveaux cristalins.

Mis à part les Chevaliers cristal (voir plus bas) aucun d'entre eux n'utilise la magie.

Les cristalins sont des répliques transparentes de ce qu'ils étaient avant d'être emportés par les Vaseux. Aucun d'eux ne parle, ne respire et ne mange. S'ils restent indépendants les uns des autres, leurs actions sont coordonnées. Malgré leur comportement d'automate ils ne se montrent pas toujours



fermés à certaines formes de communication (sifflement, rythme, etc). Mais si leur occupations les appellent ailleurs, ils partent sans prévenir. Leur compagnie est donc aléatoire.

Attention, s'ils s'avèrent pacifiques, une seule chose peut les faire réagir hostilement : la musique des instruments des voyageurs. Le tambour provoque des explosions de cristal, la vielle fend le verre, la harpe le fait dangereusement vibrer et la flûte le polie !

Ils sont au nombre de deux cents et assument chacun une occupation précise ainsi qu'un lieu où l'on peut les rencontrer.

- Les Chevaliers cristal, protègent la forêt de glace et empêchent les voyageurs de jouer de leurs instruments.

Ils lancent trois fois par jour des illusions tactiles et visuelles (flammes multicolores) qu'un jet de Rêve/Vigilance-1 suffit à dissiper. Si les voyageurs résistent au sort et se montrent menaçants, vandales ou utilisent leurs instruments, les Chevaliers attaquent avec leurs épées Diamantines.

Sinon, une fois l'illusion dissipée, ils se contentent d'escorter les nouveaux arrivants là où ils le désirent.

La forêt de glace n'est que la continuité de la Mergrise. On retrouve ainsi des bambous musicaux figés au son cristallin. De même le froid hivernal forme des stalactites qui résonnent comme autant de cloches tubulaires. Par contre il n'existe aucune faune et la flore est entièrement de verre, d'où un silence inquiétant. De plus un brouillard givrant empêche de voir loin et interdit toute course sous peine de chute et de coupures.

CRISTALIN TYPE

Naissent à l'heure de la Lyre

Age de l'emprisonnement de la victime, idem pour la taille, idem pour le poids, cheveux de cristal, yeux transparents, beauté variable.

TAILLE	Var	VOLONTE	01
APPARENCE	Var	INTELLECT	06
CONSTITUTION	18	EMPATHIE	01
FORCE	15	REVE	Var
AGILITE	06	CHANCE	01
DEXTERITE	13	Mêlée	10
VUE	11	Tir	06
OUIE	18	Lancer	06
ODORAT-GOUT	00	Dérobée	06
Vie	05		
Endurance	40		
+dom	+2		
Protection	+0		

NIV +dom Force

Pic de sculpteur +3 +1

Epée Diamantine +1 +1

Compétences variables mais ils maîtrisent tous Musique à +6.

De l'intérieur de l'arbre il faut réussir un jet de Force/-6 pour se dégager et briser l'écorce.

De l'extérieur, pour libérer un ami, un jet de Force/-3 suffit. Bien-sûr il faut assumer la chute de l'arbre de verre, la projection violente d'éclats dans tous les sens et la propagation d'une poussière de verre lacérant les poumons si elle est respirée. C'est une occasion pour rendre aveugle l'un des personna-ges (votre meilleur joueur si possible).

Notez que les Jardiniers n'interviennent pas pour empêcher quoique ce soit mais ils se contentent d'observer les Voyageurs, pic à glace à la main. Ils attaquent ceux qui utiliseront leur instrument.

- Les **Virtuoses** jouent sans cesse de la musique aux portes d'un grand bâtiment placé au pied d'une colline tronquée. Cet édifice semble être la reproduction de verre (blindé) du Palais de la Chimère Peutiteubloretthalie ! De plus près pourtant ce ne sont pas des Chimères qui ornent le fronton mais des licornes couchées. Plus intéressant encore, les Flux effectuent un ultime tour au-dessus du Palais des Glaces (c'est son nom) avant d'aller se poser au sommet de la colline tronquée.

Les Virtuoses sont au nombre de quarante, dont quatre solistes. Les visages de ces quatre-

- Les **Jardiniers** assistent à la naissance des nouveaux cristalins et repoussent les Vaseux une fois l'arbre formé. Ils surveillent froidement la disparition des corps emprisonnés.

Le Jardin est un endroit insupportable.

En effet les voyageurs qui le visitent découvrent à travers les brouillards givrants des corps prisonniers du verre.

Le pire est que briser les arbres revient à pulveriser les victimes à l'intérieur, car ils ont déjà commencé à fusionner !

Les seuls à pouvoir être libérés sont personnages ayant leurs instruments. En effet, une fois de plus, ce ne sont pas les musiciens qui vont subir les dégâts de la fusion avec le verre, mais bien leurs précieux instruments (comme pour les rêves des six enfants de la Croisée des chemins). Ultime épreuve pour ces derniers qui deviennent alors quasiment inutilisables (mais suffisamment pour mettre en colère les cristalins).



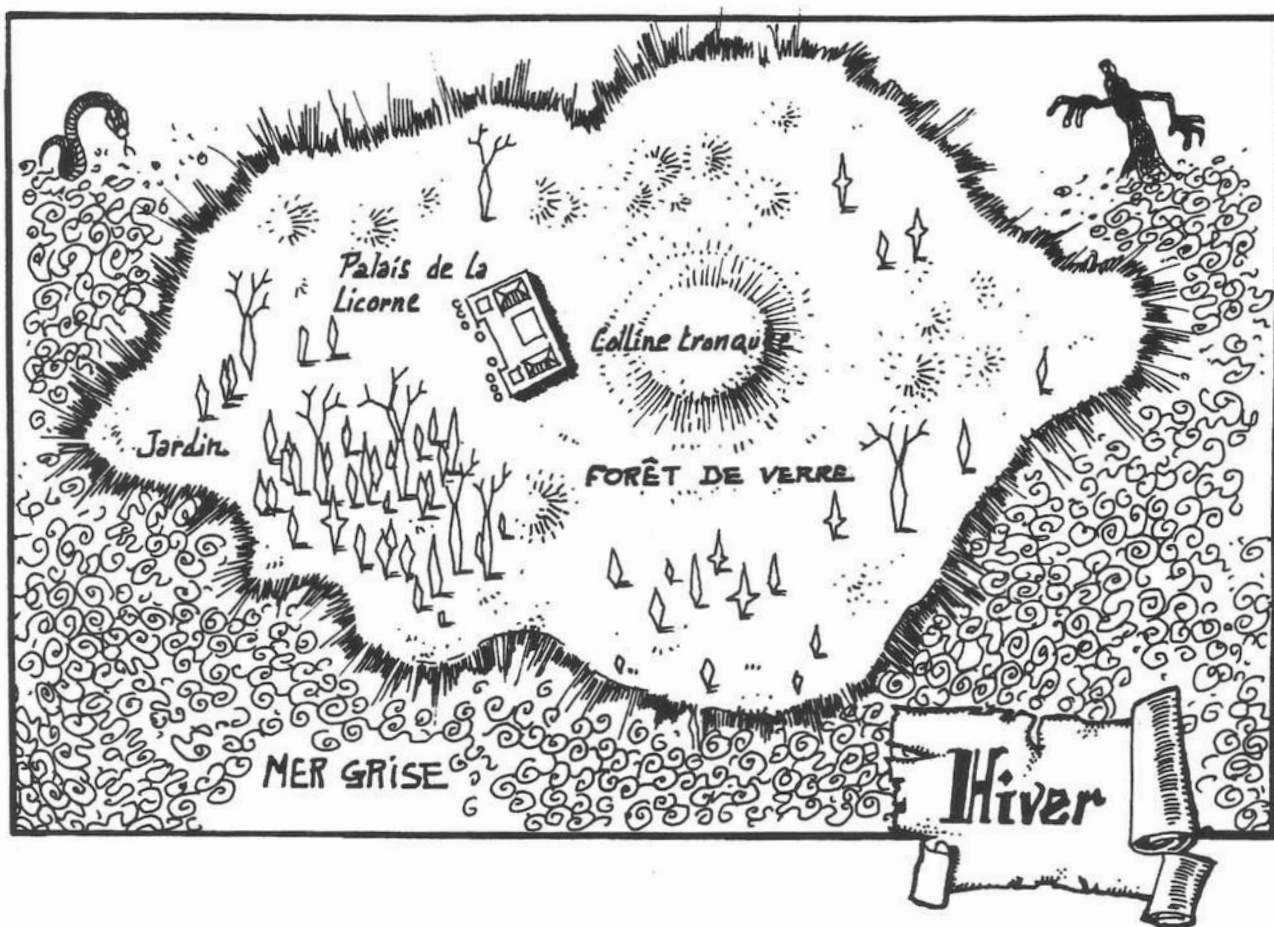
Hiver

là sont les parfaites répliques de chaque personnage ! Leurs instruments paraissent identiques (même état) mais leur dextérité à les manier aide à en sortir une musique céleste. Un petit détail change tout de même. La chaînette d'or qui lie les personnages est absente de leur reproduction.

Toutes les deux heures draconiques (Vaisseau, Faucon, Dragon, Lyre, Poisson Acrobat et Roseau) les solistes arrêtent de jouer pour pénétrer dans le Palais des Glaces.

Si on les attaque, aucun des Virtuoses ne se défend.

- Les Gardiens surveillent l'accès au Palais des Glaces et empêchent les voyageurs de jouer de leurs instruments. Il n'y a qu'une seule porte donnant sur l'intérieur et douze Gardiens empêchent quiconque d'entrer hormis les quatre Virtuoses.
- Les Flux, eux, se posent doucement au sommet de la colline et s'enfouissent dans des tunnels tortueux et étroits. Les voyageurs les voient descendre doucement à travers le verre et disparaître au loin...
- La Chimère attend que les voyageurs découvrent un peu ce monde de cristal, de pureté avant d'intervenir.



INTO THE LABYRINTH

Elle se pose doucement devant les musiciens et calme l'atmosphère si les cristallins en veulent à leur vie. Elle parle au nom de la "Licorne" qu'elle dit être leur maîtresse.

Après avoir salué chacun des personnages par leur nom (et non par les instruments) elle déclame avec emphase ces quelques vers :

Si rien ne fut, assurément, rien ne sera
Un palais de Chimère ou un palais de Glaces ?
Mais apparence ou transparence qui tranchera ?
Le divin hasard ou des musiciens qui passent ?

Reprenant son envol, elle virvolte autour des personnages en éternuant et leur explique que derrière les portes de ce palais, dit "de la Licorne", il y existe la solution à tous leurs problèmes. Ils y trouveront le passé, l'avenir et le présent. A eux d'en faire bon usage.

Si les musiciens n'ont pas encore vu que les Virtuoses ne portent pas de chaînette, la Chimère le leur dit, mais dans tous les cas, elle les libère de leur lien d'or. Les bracelets tombent des poignets et les personnages ne se sentent plus liés les uns aux autres, Ce qui se traduit par un soulagement et non une peine ou un manque.

L'entité de Rêve opère un dernier grand cercle et conclut en leur souhaitant bonne chance. Elle disparaît dans une pluie d'or fin qui, se déposant sur les musiciens, les revitalise (gain de tous leur points de Rêve, de Vie, de Fatigue, etc.). Attention, s'il y a un aveugle cela ne lui rend pas la vue.

Gageons que, forts de tous ces renseignements, les musiciens vont aller taquiner les Virtuoses et en particulier les solistes. Pour passer les portes, il suffit de mettre les bracelets aux Cristallins. Dès lors, non seulement les personnages peuvent entrer librement, mais, en plus, s'ils n'ont pas précipité dans les limbes le chasseur Thanataire (Cf. L'Automne), celui-ci apparaît mais attaque les répliques transparentes et non plus les voyageurs.

Il faut une certaine force pour pousser les larges portes du palais. On peut même demander de l'aide aux gardes. Ces derniers restent sur le seuil et ferment derrière le dernier à passer.

Le palais n'est semble-t-il composé que d'une pièce. Mais trois mètres après les portes, les visiteurs se cognent contre

un mur invisible. Ce geste maladroit est aussitôt commenté d'un rire aigrelet. En cherchant un peu on peut voir d'où vient le ricanement. De derrière ce qui semble être un miroir, apparaît une femme, extrêmement belle, dénudée et mesurant trente centimètres de haut. Si elle ne déployait pas ses ailes de chauve-souris, elle pourrait même sembler sympathique.

L'approcher n'est pas possible. Un mur (ou plusieurs) la sépare des personnages. Pourtant, il reste possible de lui parler.

Elle se présente sous le surnom de Duchesse et affirme l'avoir été, il y a fort longtemps. Si quelqu'un met en doute cette assertion, elle le menace de ses pouvoirs gigantesques et le transforme sur-le-champ en grenouille ! (Dông !). L'effet de la magie sera

DUCHESSE

Née à l'heure du Roseau

Age : inconnu, Taille 30 cm, poids 1kg. Cheveux noirs, yeux rouges, beauté 15 (très belle).

TAILLE	03	VOLONTÉ	12
APPARENCE	11	INTELLECT	05
CONSTITUTION	04	EMPATHIE	12
FORCE	05	REVE	20
AGILITE	15	CHANCE	10
DEXTERITE	15	Mêlée	10
VUE	18	Tir	16
OUIE	14	Lancer	10
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	16
Vie	03		
Endurance	07		
+dom	-04		
Protection	+0		

Compétences : Survie dans le palais des glaces +8, Hypnos +8 (tous les sorts plusieurs fois prêts à être lancés).

Duchesse était une petite créature dévoyée au service des quatre nécromants. Durant l'affrontement qui les opposa, entre autres à Lordof, elle fut liée au palais des Glaces avec pour tâche de perdre les visiteurs dans le Labyrinthe des Semblances. Les musiciens vont être les premiers visiteurs de Duchesse. Comme sa mission le lui impose, elle va vouloir les égarer. Comme sa faible intelligence le lui ordonne, son petit jeu s'avère vraiment facile à comprendre.

Duchesse dit toujours exactement le contraire de ce qu'il faut faire ! Il suffit de suivre exactement l'opposé de ses conseils pour se diriger dans le labyrinthe et arriver au-delà de la transparence.

Pour expliquer sa présence en ces lieux, elle raconte l'histoire déchirante et fausse de la belle princesse qu'elle a été et de la méchante Licorne qui refusait de se laisser toucher (sanglots). Comme Duchesse, malgré sa pureté naturelle, déclencha la colère de l'être onirique, celui-ci la transforma et l'enferma ici (deux sanglots) ! Pour sortir et retrouver sa taille normale, dira-t-elle, il lui faut aider des gens à passer le palais de Glaces (gros sanglot, et large mouchoir blanc).



Hiver

de courte durée.

Puis, elle part boudier derrière une glace.

Ce lieu est un sanctuaire d'Hypnos (l'illusion poussée à son paroxysme) qui ouvre sur l'esprit même du Dragon ! Aussi quiconque tentant de lancer un sort d'Hypnos, réussit automatiquement, tout en sachant que tout n'est qu'illusion et qu'elle demeure éphémère.

Mais le palais des Glaces peut, lui aussi, créer des illusions. Aussi quiconque chercherait à abuser de la magie en ce lieu devrait en subir les conséquences (inversion des effets, Queues de Dragon intempestives, etc.).

Une fois passés de l'autre côté du miroir, les voyageurs peuvent atteindre une Duchesse terrifiée à l'idée d'avoir échoué dans sa mission.

En la menaçant un peu on obtient d'elle ces quelques renseignements :

- Elle raconte sa véritable histoire, même si elle ignore le résultat du combat de ses maîtres.

- Elle sait pourtant que le Gnome est encore en vie, ainsi que les nécromants (la Chimère le lui a dit).

- Sa maîtresse n'est pas une chimère mais une licorne.

- Elle ne sait pas vraiment ce qu'il y a de l'autre côté des portes mais elle entend souvent de titanesques craquements et de grands cris.

Enfin, elle disparaît sans demander son reste, laissant les musiciens devant les portes du temps.



SECONDE PARTIE

DE L'AUTRE CÔTE DU MIROIR

Attention, cette ultime partie constitue la conclusion de Seasons (qui a dit enfin ?) et c'est la façon dont ont joué vos chers joueurs qui va décider de sa difficulté. En effet, ils vont être mis face à leurs actes une dernière fois. Aussi, avant de commencer, faites un bilan de leurs actes : "Ont-ils été bons ?" Quand cela sera fait, nous pourrons continuer.

IN ODR0. IN DRAGO. P'TITE INTRO

Derrière les grandes portes miroitantes se trouve un paysage peu commun : Les Hautes Terres du Rêve.

Mais pas toutes les Hautes Terres, uniquement celles du Dragon qui nous importe. En bref l'interprétation de ces lieux lui est personnelle et n'engage que lui (et nous, vous l'aurez compris).

En vous reportant à la carte vous verrez que ces Hautes Terres sont encerclées par des montagnes infranchissables et qu'elles sont divisées en quatre parties égales (une pour chaque saison). Au centre une immense colline, entourée d'un lac multicolore (nous y reviendrons), supporte une splendide ville partant en flèche et dont le point culminant semble être un arbre titanesque. Un fleuve, tout aussi coloré que le lac, vient le grossir. Notez aussi que, pour chaque saison, il y a un palais au pied des montagnes.

Il faut tout de même préciser que chaque partie est théoriquement contrôlée par une créature liée à Hypnos, Narcos, Thanatos et enfin Oniros (une licorne, Lordof, la Bête et Thalie la Chimère). Pour servir ces êtres des hordes de Kanaillous (tout plein) s'agitent en vain et ce sont eux qui habitent dans la ville (Kinskop). Quel que soit leur maître, ils possèdent tous les mêmes caractéristiques car on les considère comme des entités de Rêve :

Kanaillous : Rêve 10, NIV 0.

Ils peuvent virtuellement faire n'importe quoi sauf passer les eaux du lac ou se rendre dans une saison qui n'est pas la leur. Leurs

habits sont toujours délirants, sans parler de leurs moyens de locomotion.

En général, quand un Kanaillou prend une initiative cela se solde par une catastrophe. Ils répondent à des noms simples comme : Pou, Bou, Tou, Tchou, Clou, Blou, Trou, etc.

Ils aident les voyageurs si cela ne va pas à l'encontre de ce qu'ils pensent être l'intérêt de leur maître.

Une fois ces petits détails mis au point un constat va s'imposer : rien ne va plus !

Nous allons décrire ces saisons les unes après les autres sachant que moins les joueurs ont réussi le scénario qui y est lié plus le désordre s'avère conséquent. Pour vous simplifier la tâche nous avons, à titre d'exemple, rédigé trois degrés de désordre en considérant que le premier correspond à une réussite, le second à un échec, le dernier à une catastrophe.

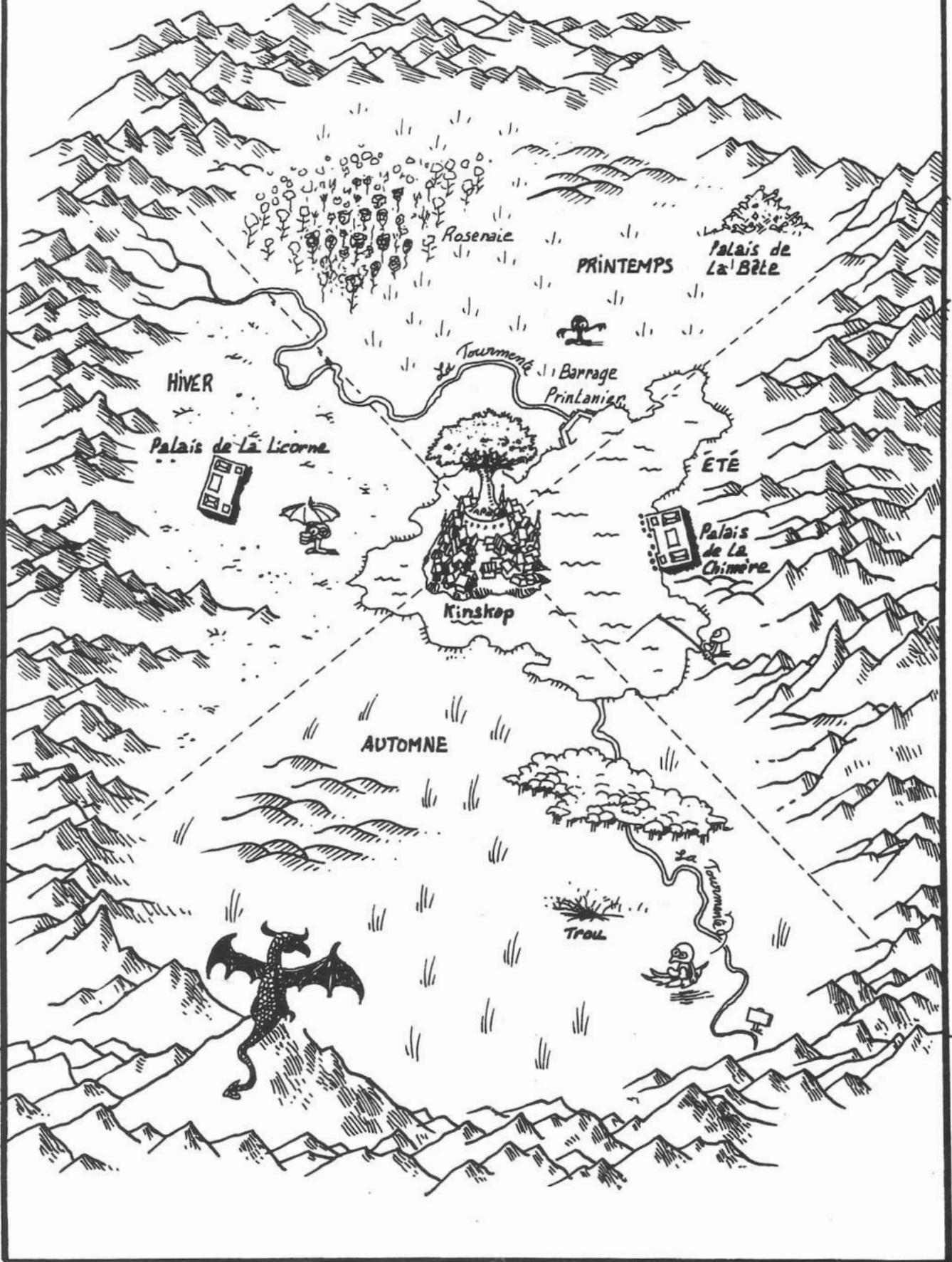
Evidemment votre choix reste subjectif.

L'HIVER : LE DOMAINE DE LA LICORNE

L'Hiver, tout comme la Licorne, est immaculé. Un manteau blanc recouvre et endort la campagne. Le Rêve en est d'autant plus puissant. Seulement ce n'est pas ce que vont découvrir les musiciens en arrivant du Palais des Semblances. Choisissez le degré de réussite en fonction de la première partie de l'Hiver.

Une plaine marécageuse, en partie gelée. Les arbres sont couverts de lichen et d'une foulditude de petits êtres marrons parce que maculés de boue : des Kanaillous ! Ils cavalent dans tous les sens en gesticulant. Disparaissant à volonté, apparaissant n'importe où, ils semblent pris de la panique la plus totale ! Le contact est possible et les musiciens s'aperçoivent que la couleur des petits humanoïdes n'est pas le marron mais que tous portent des combinaisons blanches très sales. Ils restent très dignes : purs, snobs et singeant le sérieux.

LES HAUTES TERRES DU RÊVE



La première question que posent les Kanaillous Blancs aux visiteurs est approximativement : "Jolabil Sephupère ?", preuve qu'ils ne parlent ni ne comprennent la langue du voyage. Devant cette impossibilité technique de communiquer, les Kanaillous font apparaître une boîte en bois verni, à manivelle. Elle est surmontée d'une grosse corne évasée dont la partie la plus fine est en contact avec une galette noire et tournante (un phonogramme quoi !) Les Kanaillous parlent dans le cornet et font tourner le disque noir. La question est : "Que faites-vous ici si tôt ? Qui servez-vous ?"

Les personnages, à partir de ce moment, peuvent communiquer grâce à la machine mais la traduction n'est que partielle. Voilà que qu'ils peuvent apprendre :

- Ils se retrouvent en haut (jamais les Kanaillous ne parlent des Hautes Terres du Rêve car ils ignorent ce que signifie ce concept). Ils disent simplement qu'ils vivent au-dessus du mont Kanaï.
- Ils servent la Licorne car ils sont les Kanaillous Blancs.
 - *Degré premier* : ceux d'en bas ont fait du bon boulot cette année mais les précédents n'ont pas nettoyé derrière eux (ils ne précisent pas qui sont ceux d'en bas).
 - *Degré second* : ceux d'en bas ont été mauvais cette année et en plus les précédents n'ont pas nettoyé derrière eux (ils ne précisent pas qui sont ceux d'en bas).
 - *Degré troisième* : c'est une catastrophe ! Le cycle des saisons est figé ! Il faudrait un miracle pour que l'année prochaine soit normale ! Nous sommes au bord du réveil pour le printemps prochain !
- La Licorne est bloquée et les entités de Froid se sont échappées dans les autres saisons. La Chimère en a éliminé déjà quelques unes mais les autres restent libres.
 - *Degré premier* : la Licorne est embourbée dans la Tourmente (le fleuve coloré qui traverse la carte) en partie asséchée. Les Kanaillous ne peuvent la sortir car ils ont peur de l'eau (même gelée).
 - *Degré second* : la Licorne est embourbée dans la Tourmente (le fleuve coloré qui traverse la carte) en partie asséchée et gelée. Le temps presse avant que leur maîtresse ne s'endorme encore pour une année et que les entités de cauchemar de Froid n'envahissent de nouveau l'Hiver. Les Kanaillous ne peuvent la sortir car ils ont peur de l'eau (même gelée).
 - *Degré troisième* : la Licorne a disparu. En fait, elle est embourbée dans le domaine du printemps mais ses serviteurs ne

peuvent pas le savoir puisqu'ils ne peuvent quitter l'hiver. Par contre ils soupçonnent qu'elle doit être mal en point car ils ont de plus en plus de difficultés à contrôler les entités de cauchemar de Froid comme ils le faisaient avant grâce à son pouvoir. Le temps presse car, si on ne fait rien pendant sa saison, elle demeure bloquée encore une année et les conséquences seront encore pires que pour les années précédentes !

- Kinskop est entourée par le lac et les Kanaillous bloqués en ville ne peuvent pas passer au-dessus de l'eau par la téléportation.
 - *Degré premier* : mais des embarcations de fortune (marmites, planches diverses) permettent de rallier l'autre rive du lac.
 - *Degré second* : il est impossible d'entrer ou de sortir de la ville sauf en nageant (un bon kilomètre).
 - *Degré troisième* : il est impossible d'entrer ou de sortir de la ville même en nageant car des Vaseux noient tout ce qui entre dans l'eau.
- Dans Kinskop, il y a la salle des machines que Lordof contrôle chaque année. On peut y trouver certains éléments saisonniers mais pas tous : la chaleur mais aussi quelques couleurs (C'est important pour la suite des événements). Voilà tous ce que disent les Kanaillous Blancs qui s'obstinent à se déplacer à ski dans les marécages. Si on remonte effectivement vers la Tourmente on voit la Licorne en plus ou moins bon état, embourbée dans une vase multicolore. Les Kanaillous expliquent que l'année précédente la rivière a disparu au moment où la Licorne s'y baignait pour en purifier l'eau (la rendre cristalline). Du coup, elle est restée bloquée. Aucun des petits êtres ne sait pourquoi la Tourmente a disparu mais tous ont remarqué que le lac est apparu au même moment. Evidemment ils ne sont pas assez intelligents pour comprendre qu'il y a un rapport entre les deux phénomènes.
 - *Degré premier* : pour la sortir il y a deux solutions. Soit les musiciens sortent la Licorne à la main, avec des cordes, c'est à dire en la touchant. Dans ce cas l'être draconique se laisse faire mais de mauvais gré et l'hiver prochain ne sera pas immaculé car les voyageurs ont sali la Licorne si pure. Soit les musiciens ouvrent les vannes du barrage printanier (voir plus bas) et la Licorne boit la tasse mais se libère de la boue. Les conséquences sont que l'hiver sera rude (la Licorne n'est pas

Hiver

contente) mais que l'on pourra admirer des splendides levers et couchers de soleil multicolores (comme la Licorne peinturlurée par la Tourmente libérée).

- *Degré second* : même chose, sauf qu'il va falloir résoudre deux problèmes en plus. L'eau de la Tourmente gèle et casse dès qu'elle est libérée du barrage printanier (voir toujours plus bas) et en plus la Licorne refuse de se laisser toucher. Donc pour que l'eau ne gèle pas il faut utiliser la chaleur de l'été dont les vannes se trouvent dans la grande salle des machines de Kinskop. On aura les mêmes conséquences (Hiver rude et coloré) mais avec un retard d'un mois (l'été sera plus long)

- *Degré troisième* : mêmes difficultés que pour le degré second mais en plus, il faut agir dans le domaine de la Bête (voir plus bas encore). L'affrontement s'avère donc inéducable. L'hiver sera violent, rude, coloré mais beaucoup plus long (la Bête du Printemps ayant été vaincue).

Quoi qu'il en soit, si la Licorne est libérée, son domaine redevient blanc et immaculé comme il se doit. Les Entités de Cauchemar de Froid qui hanteront les quatre saisons disparaîtront dans la neige hivernale. Les villages ne seront plus victimes de leurs attaques. Flora et le village natal des porteurs d'instruments seront libérés.

La partie du lac entourant Kinskop et appartenant à l'hiver est gelée et tous les Kanaillous Blancs bloqués dans la ville sont libres.

Ils rejoindront l'hiver en patins à glace.

Ainsi se déroulera l'hiver de l'année à venir.

LE PRINTEMPS : LE DOMAINE DE LA BÊTE

Comme nous le savons, le printemps résulte de l'habile dosage de la fin d'un rêve et du début d'un autre. Il échoit à la Bête d'achever le cycle. C'est sur le meilleur fumier que l'on fait pousser les plus belles fleurs. A ce titre (et comme les cimetières), la partie printanière devrait être fleurie.

Ce n'est pas tout à fait le cas.

En effet, en arrivant dans ce pays, les musiciens voient une file de Kanaillous habillés de noir joignant un immense mur (le fameux barrage printanier) à une grande étendue blanche bordant le cercle de montagne.

Le palais de la Bête se résume en fait à un amas d'ossements de cristal en partie couvert de mousse blanche (la mousse à raser).

Les Kanaillous noirs ne sont pas très communicatifs, sales, bêtes et méchants mais expliquent ceci par le biais de la machine à communiquer :

- La Chimère craignait une sécheresse l'année dernière et elle s'est alliée à la Bête et à Lordof pour construire un barrage. Ainsi l'été serait assez humide. Lordof a bâti le barrage dans le domaine du printemps mais la Bête n'a pas respecté le pacte de non agression et a emprisonné Lordof. Elle a renforcé le barrage cette année et a inondé l'été (d'où les orages incessants).

- Pour ouvrir les vannes du barrage il faut passer la Bête (les Kanaillous sont trop stupides pour la prévenir de l'arrivée des voyageurs) sans la réveiller car elle dort à côté.

- Les fleurs du printemps refusent de prendre des couleurs et personne ne sait pourquoi.

Les différents lieux à visiter sont :

- La roseraie de givre : l'immense étendue blanche est en fait un champ de roses de givre que les Kanaillous ne peuvent entretenir car dès qu'on les touche elles se cassent. Une chaîne joignant les eaux du lac à la roseraie permet de colorer un peu les fleurs mais sans plus, au grand désespoir des Kanaillous Noirs.

- Le barrage printanier : il est imposant mais on peut facilement le détruire. En effet de grandes vannes permettent de lâcher les eaux multicolores dans le lit asséché de la Tourmente. L'édifice comprend de grands ensembles mécaniques assez compliqués (l'oeuvre de Lordof) et grimpe sur trois étages d'échelles, de pivots, d'ascenseurs, etc. Les Kanaillous Noirs fuient en voyant les musiciens : ils ont trop peur de tomber à l'eau en les stoppant.

Degré troisième : ne pas oublier que des Vaseux n'attendent que de pauvres voyageurs pour faire des pâtés de boue (et pas des arbres de cristal cette fois)!

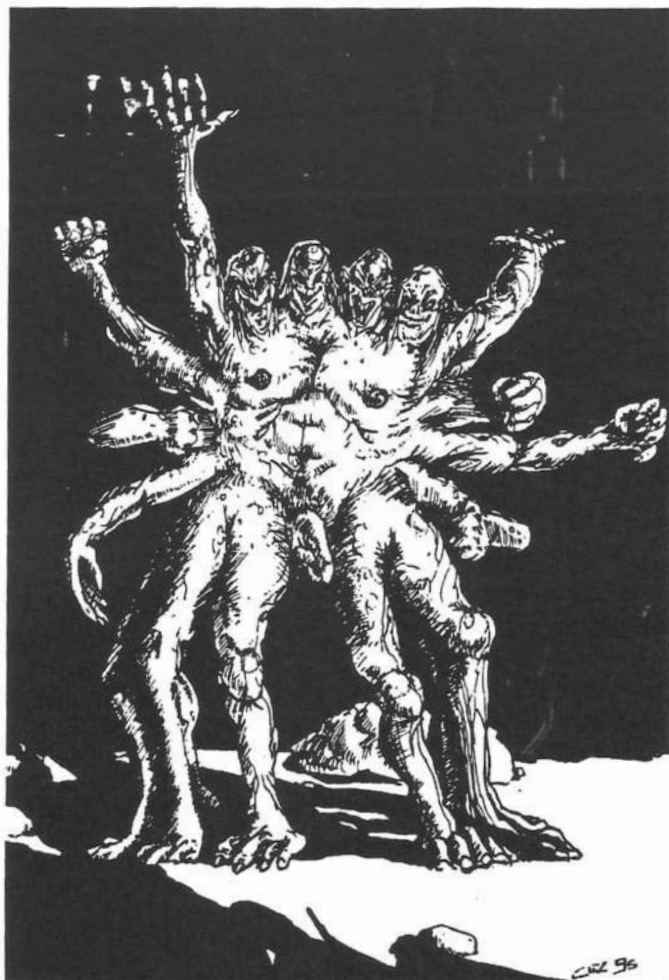
Pour accéder aux vannes il faut donc passer à côté de la Bête.

Un jet de Discrétion/Agilité à -1/-3/-6 de malus (suivant le degré) est obligatoire pour ne pas la réveiller.

Le bruit de l'eau qui s'échappe la tire de son sommeil et, dans ces conditions, il faut soit la combattre, soit la fuir.

Rappel

Degré troisième de l'hiver : dans le cas où la Licorne se trouve dans le printemps, la Bête attaque automatiquement.



Les quatre nécromants ont fusionné en une seule et même créature monstrueuse. Cette horreur est dotée de quatre têtes, huit jambes et huit bras. Ses mains se terminent par des griffes. Elle est très forte mais relativement peu rapide et peu agile. De plus les quatre nécromants coordonnent mal leurs attaques ce qui fait que seulement deux peuvent attaquer par tour. L'idéal pour la combattre est de lui poser une simple question. Non seulement il n'y a plus qu'une attaque par tour, mais en plus les quatre nécromants, jamais d'accord, se chamaillent et finissent par se taper dessus (mais pas trop tôt).

Sinon la Bête possède tous les sorts de Thanatos possibles. La première chose qu'elle fait en combat est de choisir une victime (toujours votre meilleur joueur et de préférence, mais ce n'est pas obligatoire, un dont le personnage est masculin). Elle lui lance une Cécité perpétuelle (jetez quelques dés derrière votre très beau paravent pour laisser croire que le joueur a une chance).

La Bête refuse de dire où se trouve Lordof Zyhaidgiz, et tente de faire croire aux voyageurs qu'il est la cause de tous leurs malheurs. Tout dialogue se termine en combat et cette fois personne ne peut remplacer les porteurs des instruments qui décèdent.

LA BÊTE

Née à l'heure de l'araignée

Age inconnu, taille 3 m, poids 300 kg, cheveux noirs, yeux rouges, beauté 2 (terrifiante).

Suivant les degrés de réussite la Bête possède des caractéristiques différentes.

TAILLE	30/35/40	VOLONTE	05
APPARENCE	06	INTELLECT	??
CONSTIT.	25	EMPATHIE	15
FORCE	30/32/36	REVE	beaucoup
AGILITE	10/15/20	CHANCE	15
DEXTERITE	15	Mêlée	20/24/28
VUE	20	Tir	17
OUIE	20	Lancer	23/24/27
ODORAT-Goût	20	Dérobée	05/03/02
Vie	30/33/38		
Endurance	10		
+dom	+4		
Protection	+0		
	Niv	+dom	Init
Griffes	+3	+3	12
Crocs	+2	+2	
Esquiver	-4		

Compétences : Survie extérieure +7, Course -7, Discrétion -7, Thanatos +10 (tous les sorts plusieurs fois prêts à être lancés). Ne sait pas nager.

La seule solution pour que les roses retrouvent leurs couleurs, c'est d'ouvrir les vannes du barrage.

Degré premier : toute la gamme chromatique peut être libérée en même temps et les couleurs du printemps sont toutes présentes.

Degré second : certaines vannes restent bloquées et la palette des couleurs n'est pas complète. Il manque une à trois couleurs du cercle chromatique. Une réparation s'impose dans la salle des machines de la ville.

Degré troisième : pendant l'ouverture des vannes, si la Licorne n'est pas libre, une entité de Froid va attaquer (Bien entendu il manque aussi des couleurs) !

Rêve 14, Vitesse 6, Possession +2.

Elle attaque le meilleur joueur pour l'aveugler en lui brûlant les yeux (si la Bête ne l'a pas déjà fait).

Notez qu'un personnage subissant cette torture a les cheveux qui blanchissent à tout jamais.

Si la Licorne est libre c'est la Bête qui attaque. Et si la Bête est abattue, les personnages peuvent opérer sur le barrage en paix.

Degré troisième de l'hiver : ne pas oublier que l'eau gèle en sortant des vannes et qu'il faut donc la chaleur de l'été pour la libérer vraiment ! Nous vous rappelons que, comme pour les couleurs manquantes, on peut obtenir ces éléments dans la salle des machines.

Si on ouvre pour aider la Licorne, il y a les conséquences que l'on sait.

Si on le fait ne sachant pas que la Licorne est embourbée, cette dernière est noyée et

Hiver

donc l'hiver sera terrible et sans protection contre les entités de Froid.

Libérer l'eau colorée provoque aussi une baisse sensible du niveau du lac (mais pas encore assez pour faire émerger totalement les arbres de la Chimère, comme nous le verrons pour l'été).

Enfin si on a abattu la Bête, la transition entre les deux années sera difficile (Lordof ou la Chimère le diront) car il faut vraiment que la majorité des éléments soient en ordre.

L'ÉTÉ : LE DOMAINE DE LA CHIMÈRE

L'été que nous avons vu flamboyant mais humide, fait honneur à son domaine. En effet l'immense lac coloré (engendré par le barrage) couvre la plus grande partie du domaine de la Chimère, y compris l'entrée de son palais.

Il n'y a pas beaucoup de Kanaillous. La plupart tentent de trouver un moyen de sortir de la ville de Kinskop et les rares qui sont sur les rives, passent leur temps à pêcher. Si le barrage a été libéré, des cimes d'arbres dépasseront de l'eau. Leurs habits sont dorés.

Ils restent très concentrés et il faut regarder en silence ce qu'ils tentent d'attraper. Attention ces Kanaillous comprennent la langue du Voyage mais ne la parlent pas. Chose intrigante, leur matériel de pêche se résume en fait à quelques outils de voleurs (ceux des quintuplés). Si on leur demande la provenance de ces objets, cinq (ou quatre) petits êtres identiques apparaissent et explosent de rire. En les observant bien, quelques traits de leur visage semblent familiers aux musiciens : les Quintuplés ont été transformés en Kanaillous !

Degré premier : la pêche est fructueuse et les Kanaillous d'or sortiront de l'eau de multiples jouets en bois colorés (des chimères, des grenouilles qui sonnent, des licornes, des petits gnomes, des petits monstres sans oublier des Flux et des brolutes). Ils les rangent dans des sacs identiques à celui du vieux colporteur aveugle.

Degré second : la pêche s'avère médiocre et les Kanaillous d'or sortent de l'eau quelques jouets (essentiellement des petits monstres) aux couleurs délavées. Ils les rangent dans des sacs identiques à celui du vieux colporteur aveugle.

Degré troisième : rien ne mord et de temps à autre un Kanaillou d'or est entraîné dans le lac par un Vaseux tirant sur sa ligne ! Si les voyageurs sauvent ce malheureux, il les aide par la suite partout où il le peut.

En communiquant avec les serviteurs de la Chimère, on apprend que les grands vergers ont tous été engloutis par l'eau. Les arbres à jouets sont de ce fait inaccessibles et les colporteurs (oui, oui *les* !) n'ont plus grand chose à donner dans les villages !

Il est probable que les voyageurs désirent en savoir un peu plus.

Les Kanaillous d'or (avec toutes les facéties qu'on leur connaît) annoncent que c'est à Lordof qu'ils doivent remettre les sacs pleins de jouets et qu'il les emmène ensuite dans la salle Haute. Là, il les distribue (on ne sait comment) à des colporteurs qu'il prétend aveugles.

Le problème majeur de l'été est que, même les vannes du barrage grandes ouvertes, le lac couvrant les vergers mettra au moins deux ou trois années (estimation de Kanaillous) avant de disparaître. Or, eux ont besoin d'accéder aux jouets qui poussent dans ses arbres !

Il existe plusieurs solutions, plus ou moins adaptées suivant les degrés de réussite.

- On peut apprendre aux Kanaillous à nager. Cette solution est taquine si les Vaseux traînent dans le coin.

- On peut construire des bateaux mais cela prend un certain temps et la matière première est difficile à trouver (peut-être en démontant le barrage).

- Si les voyageurs sont avec Lordof, il promet d'aider le domaine de la Chimère en bâtissant un appareil de cueillette sous-marine (ses Kanaillous s'y attellent dès qu'il l'a dit).



- Sinon, une solution à court terme reste de plonger soit même pour cueillir des jouets. Cela permet de gagner l'amitié des Kanaillous d'or mais cela n'offre aucune conséquence importante.

Quoi qu'il en soit, on ne peut pas empêcher un été pluvieux pour les années à venir.

L'AUTOMNE : LE DOMAINE DE LORDOF ZYHAIDGIZ

L'automne est la saison la plus calme et la plus normale, vue de l'extérieur. En effet, des arbres aux feuilles dorées attendront sagement l'arrivée de nos musiciens. Rien ne semble bouger de façon alarmante ou menaçante.

En fait, tout le problème est là.

En entrant dans l'automne, on ne voit pas un seul Kanaillou (même pas dans la ville) et aucune trace du Gnome "faiseur de temps". Pas un bruit, pas une averse automnale, pas de vent... Rien !

L'herbe est dure comme l'acier (pas pratique pour marcher), il est impossible d'arracher une feuille morte d'un arbre, tout est figé. Ici et là on trouve quelques vêtements et ustensiles de Kanaillous de couleur brune. L'eau du lac coloré (qui a disparu complètement si le niveau est tombé) est dure et la traversée possible.

Le palais de Lordof, contre la montagne, forme un ensemble mécanique de boulons, pistons, cornets et autres tuyaux cuivrés (déjà vu durant l'Automne pour la récupération des instruments lors du quatrième récit).

En visitant cette campagne morte, les voyageurs peuvent entendre appeler à l'aide. La voix provient d'un trou en partie bouché dont la profondeur doit être d'une trentaine de mètres. L'appel tient plus du gémissement que de la parole cohérente. Néanmoins aucun doute n'est possible : il s'agit bien de Lordof ! Il sacrifie apparemment son dernier souffle pour dire qu'il n'a plus la force de bouger.

Degré premier : le trou est un simple puits quelque

peu encombré par des herbes rigides. On doit descendre en faisant attention de ne pas se couper et de ne pas couper la corde (Agilité/Escalade+1). Une chute est arrêtée brutalement par la végétation incassable.

Degré second : le trou est aussi un simple puits mais encombré de branches, herbes et autres éléments difficiles à passer. On doit descendre en faisant attention de ne pas se couper et de ne pas couper la corde (Agilité/Escalade-1). Une chute est stoppée brutalement par la végétation incassable.

Degré troisième : le trou, là, est un petit gouffre envahi de racines, de branches et d'herbes très coupantes (sans compter les ronces qui le bordent). c'est un calvaire mortel de vouloir descendre car il faut réussir un jet d'Agilité/Escalade-5 pour arriver sain et sauf en bas. Là, pour remonter, il faut faire un autre jet.

Une fois au fond, dans le noir, il faut approcher le vieux gnome. On reconnaît ses habits mais physiquement il ressemble à un cadavre en voie de décomposition : orbites vides, mains décharnées, voix caverneuse. Pas de doute : Lordof est un mort-vivant.

Il ne bouge pas beaucoup, se contentant de gémir.

Degrés premier et second : dès que le voyageur descendu l'a touché, il se remet à parler et quelques Kanaillous Bruns apparaissent pour aider à la remontée. Plus le voyageur reste en contact physique avec Lordof plus l'automne reprend vie (pluie fine et glacée, noix dans les arbres etc.). Par contre le voyageur vieillit à raison d'au moins cinq années par minute et sans s'en apercevoir ! C'est une fois en haut du trou (en pleine lumière) que ses compagnons peuvent le lui faire remarquer.

Degré troisième : les Kanaillous Bruns n'apparaissent qu'une fois le gnome sorti du trou mais le vieillissement se fait à raison de sept ans par minute ! Il faut entre sept et dix minutes pour ressortir du trou !



Hiver

Note. L'âge maximum d'un personnage est de soixante dix années. Un vieillard ne peut pas porter le gnome.

Il en va toujours de même lorsqu'on touche le gnome. Mais plus il pompe la vie des voyageurs plus il reprend des forces et plus il est à même de les aider et de les conseiller. Contre cinquante années de vie d'un des voyageurs (l'aveugle, s'il y en a un) il accepte de raconter son histoire en entier et par la même tente de répondre aux questions que doivent se poser les joueurs (Cf. le récit de Lordof). Mais il n'accepte de parler que si on le mène dans la ville et si on remet un peu d'ordre dans les autres saisons (quand ce n'est pas déjà fait).

Si les personnages refusent de le faire ce sont ses Kanaillous qui le portent. Mais cela signifie aussi que jamais il ne peut sortir seul de sa saison (pour faire un bathyscaphe en été, par exemple).

Les Kanaillous Bruns utilisent tous des instruments et outils mécaniques (qui en règle générale marchent à la vapeur ou en pédalant et explosent très rapidement). Ces êtres sont les plus gaffeurs, les plus embrouillés et les plus désorganisés.

Notez qu'il n'y a pas de vent automnal et que Lordof doit y remédier dans la grande salle des machines.

Peut-être qu'un personnage curieux voudra savoir d'où vient la Tourmente qui commence en automne. En remontant son cours il arrive à un tunnel dont un vieux panneau indique la direction : Fleuve de l'Oubli ; "Ne pas aller plus loin". Si le curieux pénètre dans le tuyau plus avant, il est affligé de deux désirs lancinants par minutes resté dans l'eau et ce, jusqu'à la fin de la partie !

KINSKOP : LES RACINES DU REVE

De loin Kinskop ressemble à une simple ville sans fortifications couvrant une petite colline (une île quand les voyageurs arrivent). En regardant mieux on voit que les habitations varient architecturalement suivant la saison dans lesquelles elles se trouvent : chalets en hiver, chaumières au printemps, mas en été, manoirs lugubres et pointus en automne. De même, les Kanaillous de Kinskop ont des manières d'agir qui diffèrent tant sur le plan vestimentaire que sur le mode de vie (déplacement en traîneau, à ski, avec des palmes, parapluies apprivoisés, etc.).

Bref, Kinskop, comme les monts Kanaï forme une ville en constante ébullition (n'oubliez pas que les petits habitants ne peuvent pas sortir de leur quartier saisonnier).

Au sommet (et centre) de la ville un grand édifice blanc et circulaire trône majestueusement. Le point culminant de ce bâtiment (que les Kanaillous nomment la grande salle des machines) est un titanesque arbre à la jonction de toutes les saisons.

Voilà la vision sommaire de Kinskop, telle que l'on peut l'avoir des rives du lac par exemple. Ce que même l'oeil entraîné ne peut pas déceler tout de suite est que toutes les rues, tous les murs, sont percés, barrés par d'immenses racines, probablement celles de l'arbre. Plus intrigant encore, sur les racines, des visages humains apparaissent et disparaissent sans cesse. Certains semblent sereins, d'autres pris de panique, d'autres encore rient ou pleurent...

Impossible de communiquer avec eux quel que soit le moyen. Les Kanaillous ne disent rien sur ces apparitions et se contenteront de sourire énigmatiquement.



De plus près le bâtiment central est apparemment fait d'un seul et immense bloc de marbre. Seules exceptions, les quatre portes qui donnent sur l'intérieur. Elles font face aux palais respectifs de chaque saison. Elles sont toutes fermées et ne peuvent être ouvertes que par la Licorne, la Bête, la Chimère ou bien Lordof. Les Kanaillous expliquent que personne n'a le droit d'entrer dans la grande salle des machines et qu'elle se défend contre les attaques des Entités de Froid de façon efficace.

Les murs mesurent quinze mètres de haut et ne présentent aucune aspérité. Si quelqu'un tente l'escalade, les parois deviennent soudainement brûlantes comme du fer chauffé à blanc. Il est gravement touché (n'oubliez pas notre aveugle !) et les Kanaillous passent un bon moment à le soigner (pas les yeux évidemment).

Si on écoute aux portes, on entend un cliquetis et un ronronnement sourd.

En ouvrant les portes, Lordof raconte son histoire et fait visiter aux voyageurs la grande salle des machines.

Elle se trouve juste en dessous de l'arbre géant dont les racines forment une voûte inextricable.

C'est un labyrinthe de pompes, de poulies, de ventilateurs et autres instruments mécaniques. Aux éléments métalliques se sont mêlées des racines fusionnant ainsi avec les machines. Certains rouages sont en bois et entraînent d'autres en laiton ou en cuivre. D'immenses ballons se gonflent et se dégonflent à grand bruit comme des poumons alors que dans un coin une barre de fer est parcourue d'étincelles électriques. Un grand escalier en colimaçon monte à l'étage supérieur (il faut porter Lordof pour le gravir sinon l'escalier tourne sur lui-même et les voyageurs ne peuvent pas gravir les marches).

Mais pour le moment c'est dans ce bazar qu'il va falloir remettre certains éléments à leur place, écoutant Lordof Zyhaïdgiz et son histoire.

Ce que les musiciens vont découvrir, c'est que comme les murs, la grande salle des machines possède ses protections. Si l'on touche aux mécanismes de façon inconsidérée, des pointes sortiront des racines et attaqueront les intrus.

Racines : Mêlée 11, Strangulation +2/ Assommer +2.

Vu le nombre de racines il vaut mieux éviter les coups et se réfugier à côté du gnome, qui n'est pas attaqué. Attention pour être protégé, il faut toucher Lordof et donc vieillir.

Cette surprise peut aussi permettre de blesser quelqu'un aux yeux par exemple si votre choix n'a pas été encore fait ou que l'occasion ne s'est pas présentée.

Malgré le danger il se peut que les voyageurs doivent :

- Remettre en marche le vent : certains ballons sont crevés il va falloir les recoudre (chirurgie ou maroquinerie à +1).

- Trouver certaines couleurs manquantes : dans un coin des cuves en cuivre sont vides. On peut trouver des seaux comme ceux qu'utilisent les victimes des Enfants-rêves pour repeindre les pavés des routes colorées. Comme ils ne sont jamais vides, il suffit de verser les bonnes teintes dans les bonnes cuves et de mélanger. Attention de ne pas tomber !



- Utiliser la chaleur de l'été pour que l'eau du barrage puisse couler. Une grande forge est éteinte. Il y a du charbon, du bois et il ne reste plus qu'à rallumer le feu. Là il faut être très rapide car les racines y sont farouchement opposées (elles ont peur du feu).

- Enfin, à vous d'en ajouter dans ce bric à brac rutilant comme les machines infernales d'antan.

Une fois tout remis à sa place (ou pas), Lordof invite les voyageurs à finir leur périple.

LE RÉCIT DE LORDOF

Attention ce que va raconter le gnome constitue en partie l'explication de toutes les aventures de Seasons.

Nous précisons en partie car c'est la vision du gnome et non celle du Dragon (chacun sa vérité). Il faut donc prendre cette explication de façon nuancée et critique car, tromperie oblige, c'est à partir de ce récit que se conclut la campagne.

Au premier Age, les Gnomes créèrent la Magie à partir des larmes des Dragons. Parmi les enchantements qu'ils imposèrent aux grands rêveurs, il en fut un qui se nommait le Mont Pétré ou le mont météorologique. Les gnomes avaient creusé l'intérieur d'une montagne et bâti une machine à faire les saisons dont le cœur était une larme de Dragon. Pour les raisons que l'on sait, la montagne fut détruite. Mais elle s'effondra quelques secondes avant le grand réveil du premier Age ! De ce fait, certains Dragons révèrent, quelques instants de trop, que le temps se dérégla complètement. Ce cauchemar marqua certains d'entre eux dont un plus particulièrement qui se souvint de Lordof, ce qui permit au gnome de survivre.

Survivre, mais pour quoi ?

Le Dragon avait été traumatisé par la destruction de la montagne dont il avait intégré le fonctionnement. Ses nouveaux rêves ne possédaient plus aucune saison ni plus aucune cohérence météorologique ! Lordof fut donc condamné à vivre éternellement tant qu'il n'aurait pas trouvé un moyen de remettre le cycle des saisons en place. La larme de Dragon lui fut confiée et il fut placé dans divers lieux susceptibles de l'inspirer dans ses recherches (dans les Terres Médiannes du Rêve d'où il s'échappa, par exemple). Sa dernière prison fut souterraine. C'est là que lui vint l'idée que tenter de dompter les saisons était stupide et qu'il fallait les charmer (partant de l'idée très Gnome que le Dragon est un serpent ailé et qu'on peut donc le charmer comme un vulgaire reptile). A force de rencontrer des musiciens (devinez qui), il pensa à une mélodie chantant le rythme des saisons mais tintée de Draconique. Il forma quatre clans d'humains à la musique : les Venteux, les Frappeurs, les Pinceurs et les Grinceurs. Chacun devrait assumer le rôle d'une saison en jouant trois mois par an, scandant un cycle régulier. Les clans devinrent des peuples et s'enfoncèrent partiellement sous terre pour être plus proche de leur maître de musique. Pendant un certain temps la machine humaine de Lordof

fonctionna (un bon tiers du Second Age) et les saisons reprirent leur rythme. Ce n'était pas parfait et le Dragon refusa de donner la mort à Lordof.

Mais, comme les sages le savent, le Second Age fut le temps des Haut-révants. Cette puissance inimaginable à leur portée, ils pervertirent les quatre peuples et il s'ensuivit une guerre qui dura plusieurs siècles. Les Venteux sortirent vainqueurs et les espoirs de mort du gnome furent réduits à néant.

C'est au moment de la dernière bataille des Venteux contre les Frappeurs que les voyageurs arrivèrent encore une fois et lui donnèrent la solution : les instruments de musique.

Comment expliquer que nos musiciens ont pu aller dans le passé pour aider le gnome ? Et bien il ne faut pas oublier que la Croisée des Rêves est commune à tous les Dragons et qu'à ce titre ils savent si l'un des leurs à des problèmes. Ce sont donc TOUS les Dragons qui ont permis de rêver (exceptionnellement) du Second Age pour modifier le cours du rêve d'un de leurs frères.

Donc Lordof, à la fin du Second Age, a eu les instruments en main et a pu les étudier à loisir et modifier ainsi la suite du rêve.

Ayant compris qu'il ne fallait pas confier les saisons aux humains (et encore moins aux gnomes), il décida que seul, il ne pouvait rien faire. Aussi, il en appela à des créatures de rêve (Chimère et Licorne) ainsi qu'à des créatures de cauchemar qu'il connaissait bien (les Entités de Froid).

Pour modifier le rêve il lui fallait un accès le plus direct possible vers l'esprit du Dragon. Il décida donc de monter dans les Hautes Terres du Rêve pour mettre son nouveau plan en marche. La Licorne s'occuperait de l'hiver, la Chimère de l'été, lui de l'automne et les Entités de Froid du printemps.

Chacun devrait user de sa nature pour influencer sur le Rêve et imposer sa saison. Des instruments de musique issus des Hautes-Terres (de l'inconscient du Dragon) se baladeraient de domaine en domaine pour charmer le Grand Rêveur et faciliter l'influence. Pour simplifier les choses avant que le cycle ne commence, Lordof laissa une trace de son passage derrière lui pour que nos voyageurs reprennent leurs instruments (la petite aberration météorologique sur la colline). En passant, cet endroit était précisément au-dessus du grand gouffre où avait vécu le gnome (d'où la statue avec une Chimère, une Licorne, une Bête et un doigt placé vers le bas. C'est la Chimère qui l'a montée jusque dans les Hautes-Terres).

Malheureusement le signal fut aperçu par quatre nécromants de la pire espèce qui, suivant les traces du Gnome (le village, le gouffre, les quatre villes souterraines) pervertirent tout en créant des monstres, en invoquant des Vaseux, etc... Avec le temps, ils ouvrirent une brèche sur les Hautes-Terres du Rêve comprenant d'où venait le cycle bien étrange des saisons (les printemps à cette époque restaient frisquets avec les entités de froid pour le gérer).

C'est là que Lordof, la Licorne et la Chimère les combattirent en vitrifiant tout. Comme les nécromants étaient aussi forts que les trois réunis, un compromis fut décidé par le Dragon lui-même (auto-médication) qui confia la mort et la naissance du cycle aux quatre démons. Ils fusionnèrent et donnèrent la Bête.

La brèche qu'ils avaient ouvert sur les Hautes-Terres fut vitrifiée, protégée, même si Lordof avoue ne rien avoir pu faire pour que les Vaseux disparaissent. De même, les entités de Froid qui n'ont plus rien à faire échappent de temps à autre à la surveillance de la Licorne. Il n'a plus d'influence sur le rêve lui-même.

LA FIN DU VOYAGE

En montant l'escalier étroit les personnages se sentent (malgré la vieillesse et la cécité de certains) plus légers, plus enjoués. La raison de ce changement est que leurs instruments tombent doucement en poussière dorée. Ce processus est inéluctable.

Ils parviennent dans un couloir qui doit se trouver au sein de l'arbre et, effectivement ils débouchent sur une des branches. Dans le feuillage ils peuvent voir des Flux se reposer en chantant doucement. Des escaliers, des échelles, des cordes permettent de se déplacer où l'on veut (chaque branche mesurant plus de vingt mètres de large sur une centaine de long). Si on regarde les feuilles on s'aperçoit qu'elles ont la forme de notes de musique et que, plus que tout, des fruits poussent sur cet arbre ! De minuscules instruments ! Il en pend de toutes sortes mais tous sont transportables (pas de piano à queue ou d'orgue symphonique).

Si on veut les cueillir la voix de la Chimère résonne alors : "Patience, ils ne sont pas tout à fait mûrs. Cette plante est un instrumentier. Il pousse lorsqu'on plante en Haute-Terre une larme de Dragon."

Dans le coin où Lordof demande à être déposé, il y a dix miroirs ovales encadrés d'or. A première vue, ils ne reflètent que la végétation luxuriante de l'arbre et les rondes aériennes des Flux. Mais, en y regardant mieux, l'image change et un paysage vu de très haut apparaît. En se concentrant l'image plonge vers le sol et sur un chemin un vieux colporteur aveugle se précise. Il tourne ses orbites vides vers le miroir et demande : "Qu'y a-t-il maître ?"

Lordof répond que tout va bien et que tout est rentré dans l'ordre à présent.

Il explique aux musiciens curieux que c'est par les yeux des Flux Merveilleux que l'on observe le cours des saisons.

Sitôt dit, des sacs apparaissent avec des jouets plus ou moins délavés et disparaissent aussitôt. Neuf voix résonnent alors derrière les glaces : "Merci..."

Une autre voix dit : "Tout est prêt et je sens qu'ils arrivent ! Adieu donc."

Si on le lui demande, le gnome explique que le colporteur connu des musiciens est mort la nuit où ils se sont retrouvés dans la clairière. Celui qui a tenté de tuer le Flux dans Buliande était un de ceux qui ne voulaient pas la mort du cycle qu'ils avaient préparé mais qui devait se finir.

Lordof hoche la tête sans préciser plus ses paroles et rassemble les personnages autour de lui. Soudain la Chimère apparaît et se pose sur une branche. Si la Licorne a été libérée, elle approche et, si la Bête est encore vivante, elle descend en silence d'une échelle.

Lordof prend la parole.

"Tout ce que je vous ai dit est vrai. Sauf une chose. Nous pouvons encore agir directement sur le Rêve. Il y a bien longtemps vous avez été d'autres personnes, d'autres voyageurs. Et vous avez été pris par les Vaseux comme beaucoup. En fusionnant avec le cristal votre âme a été prisonnière de ce lieu pendant longtemps. Elle a attendu. Quand le Dragon vous a rêvé, votre âme absente a été remplacée par celle d'un instrument : celui que nous vous avons confié. Pour que vous soyez solidaires nous avons dû vous lier par des chaînettes d'or. C'est vous qui avez guidé le rythme des saisons et qui peut-être en avez modifié la nature prochaine.

Notre système n'est pas parfait car il spolie des voyageurs de leur vie. Mais c'est le seul que nous ayons trouvé. A présent choisissez chacun un nouvel instrument."

Hiver

A vos joueurs de décider des instruments qui parcourront la saison prochaine.

Une fois le choix fait Lordof prend les petits instruments et les dépose dans un sac.

Puis il conclue : "A présent, je vous remercie et vous rends votre liberté... sauf à toi."

A ce moment il pointe son doigt vers le personnage aveugle et c'est la dernière chose que voient les trois autres.

Une image apparaît dans l'esprit de l'aveugle. Trois corps allongés dans une rue et que la neige recouvre.

"Ils n'auraient jamais dû quitter cette place et ainsi les choses rentrent dans l'ordre" dit la Chimère.

"Quant à toi, mon ami, la liberté, tu vas devoir l'attendre encore un peu. Voici un bâton, voici un sac plein de jouets et contenant quatre instruments à donner.

Tu auras dix années pour préparer leur périple, dix années pour donner un rythme à la vie.

Cours, colporteur, cours par monts et par vaux, car ainsi vont les saisons dans ce Rêve de Dragon".



EPILOGUE

Around and around all has nearly turned full circle
 The warm lazy days of sunshine, and brown rivers
 Winding through the meadows are a tale of yesterday.
 The pilgrim sighs and draws his mantle close about him
 in the

Smoky evening.

He watches the leaves wither and fall

Frost has rimmed the pools with ice and hung Diamonds
 in the

Spider's web

For this is the turning of the year, the final scene

before the

Curtain falls

And now beside the road there stands...

The pilgrim of the year to be...

Magna Carta : Seasons

Ailleurs, trois petits enfants vont naître, heureux et libres. Peut-être se rencontreront-ils de nouveau et peut-être pourront-ils s'étonner de porter la même chaînette en or ? Ils pourront alors reprendre leurs voyages d'antan, chanter et faire de la musique. Mais confusément, certains soirs, alors que les notes ne parviendront pas à sortir de leurs doigts ou de leurs voix, ils regretteront.

Ils regretteront une année lointaine et chèrement payée où, comme dans un rêve, ils ont crû être un moment les instruments du Dragon...

Elysium, Flora, Jamaël et Spad