

Les grimoires des gratteurs de lune

TOME 4

La Geste des Bancouleurs



Les Grimoires des Gratteurs de Lune

TOME 4

Rêve de Dragon est un jeu de
Denis Gerfaud édité par Multisim.

Les Grimoires des Gratteurs de Lune sont
une libre association de gens de Fortune.

Les grimoires des gratteurs de lune
67, rue saint Jacques,
75005 Paris

tél. : 01.56.24.26.11

internet : guillaume.talon@insee.fr

Chèques à l'ordre de Vladimir LECOINTRE

Les publications des Grimoires sont distribuées par
Millennium (05.34.36.40.50).

Équipage :

Laurent GERLAUD, Vladimir LECOINTRE,
Yann LEDORNER, Guillaume TALON

Dessins & Maquette : SMYRN

Cartes : SMYRN & Laurent GERLAUD

Corrections : Olivia DEJEAN

Gratteurs de Lune n. m. pl - 1725, de l'anglais *moonrakers*. LÉGENDAIRE.



Le 10 février 1722, la flotille pirate de Bartholomew Roberts, dit Black Bart, est défaits par le vaisseau royal *Swallow*. Roberts est tué. Le *Neptune*, commandé par le capitaine Hill, échappe à la capture. La poudre d'or volée par Roberts n'est retrouvée qu'en toute petite quantité. Hill en cède une partie au gouverneur de la Barbade, qui meurt peu après dans des circonstances peu claires.

Début 1723, sur les côtes du pays de Galles, les hommes du Roi recherchent le *Neptune*, qui y aurait jeté l'ancre clandestinement. On dit que Hill aurait noyé les sacs d'or au fond d'un marais, avant de disparaître dans la foule de Portsmouth.

En mars 1723 apparaissent les premiers chercheurs de trésor. La nuit, ils draguent les marais, traqués par les hommes du Roi qui les prennent pour des complices de Hill. Prenant les reflets de la lune pour l'éclat de l'or de la Barbade, rêveurs et policiers se consument dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

in *Dictionnaire légendaire*,

A. Grammond-Déville,

coll. Cosmos Logos, Prague, 1952

— SOMMAIRE —

La Geste des Sancouleurs	p. 3
Chapitre 1 : <i>Une balade en montagne</i>	p. 5
Carte de la Haute-Broëme	p. 5
Chapitre 2 : <i>Le Marché aux Rêves</i>	p. 15
Plan du Marché	p. 18
Chapitre 3 : <i>La chair fraîche</i>	p. 23
Chapitre 4 : <i>La fuite des couleurs</i>	p. 32
Chapitre 5 : <i>La voie de l'arc-en-ciel</i>	p. 45
Synopsis de la campagne	p. 62
Grimoire de l'Invocateur, première partie : Hypnos	p. 63
Rituels de conjuration	p. 65
Rituels d'invocation	p. 65

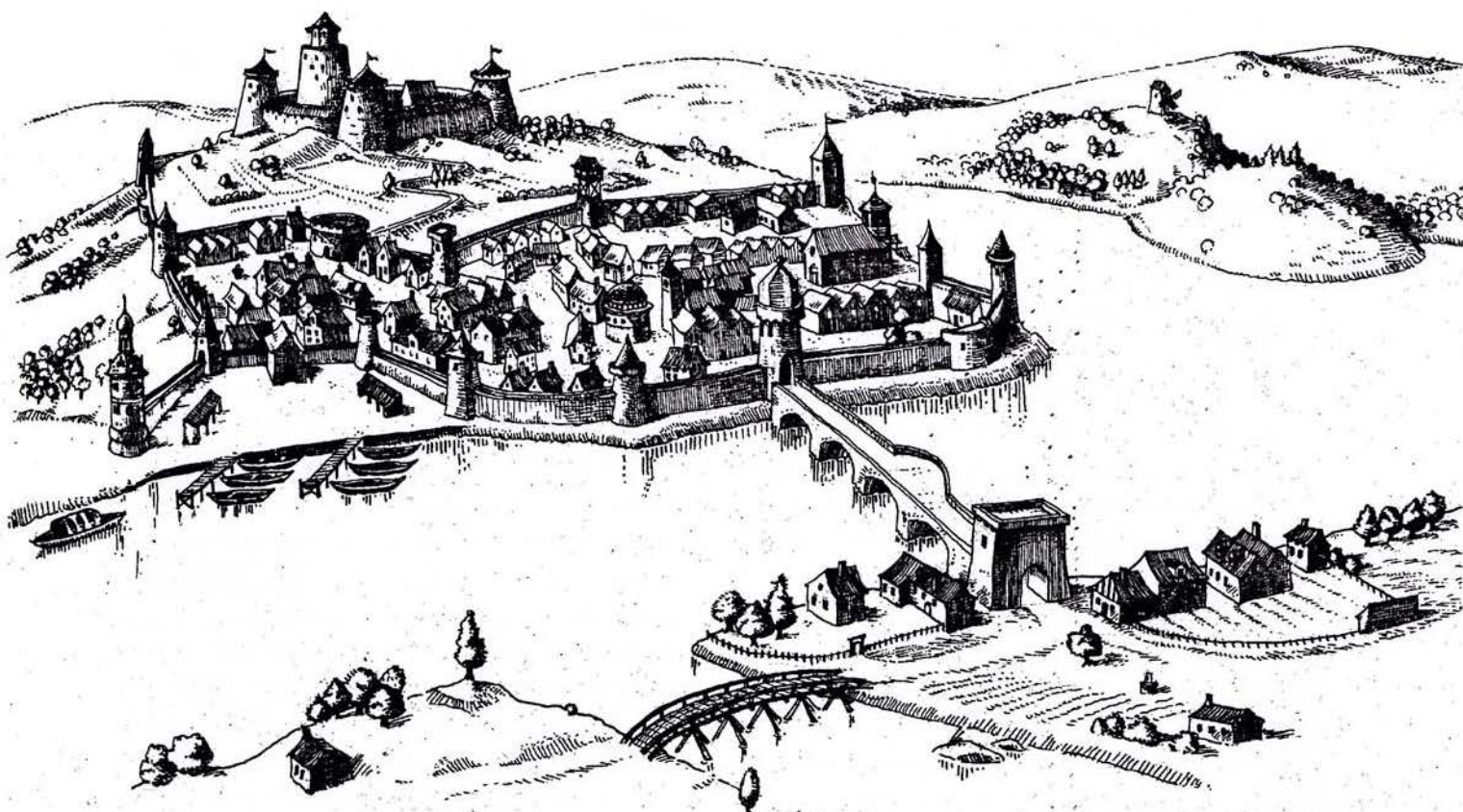


Maître Laurent GERLAUD

pieusement assisté de
Guillaume Talon & Vladimir Lecointre

La Geste des Bancouleurs

Une épopée chromatique qui vous conduira
de la Haute-Broëme jusqu'aux confins du monde rêvé



Vue de la cité de Sinelis depuis la rive gauche de la Broëme ; au premier plan, l'embouchure de la Saperlotine.

Voilà les Voyageurs, qui poursuivent leur bout de chemin au pied des immenses Crins de Neige. La bonne fortune leur permet d'assister à une foire exceptionnelle - durant laquelle le mauvais sort, jaloux, permet à des voleurs de les dépouiller. Histoire commune lors d'une foire... Volés. Si ce n'était qu'une bourse coupée, de l'or, des habits, des bijoux, des bêtes, des marchandises, qu'importe ! Ces biens se perdent et se trouvent, la Roue de Fortune y veille. Mais dans un Marché aux Rêves, les voleurs ont des talents étonnants ; ce dont les Voyageurs ont été volés, ce sont leurs couleurs...

:

Leur vie colorée s'écoule goutte à goutte. Ils pâlisent, grisailent, pour devenir, au terme de la métamorphose, des ombres sans substance : la découverte d'une connaissance des Voyageurs, également volée, ne laisse plus aucun doute sur l'issue fatale... Pour résister à ce noir destin, les Voyageurs vont devoir défier les mystères cachés dans les hauteurs des antiques Crins de Neige. Il existe plusieurs voies pour parvenir à mettre la main sur les voleurs de couleurs : l'alliance avec un Ogre peu banal, qu'il faut peut-être aller cueillir dans la cité de Sinelis, les conseils du vieux Seigneur de la Montagne, ou la faiblesse amoureuse d'une Sancouleur.

:

Dans tous les cas, les Voyageurs réalisent que leurs voleurs, représentants de l'étrange peuple des Voyageurs, sujets secrets de la reine Faëria, sont atteints du même mal qu'eux : ils perdent leurs couleurs. L'espoir réside peut-être dans la citadelle de Lucresne, capitale haut perchée des voleurs de couleurs. Les Voyageurs vont-ils rejoindre les Voyageurs, qui ne volent que pour survivre, et, à les en croire, pour éviter au monde d'être dévoré par un arc-en-ciel avide de couleurs ? Ou bien vont-ils se déclarer leurs ennemis, rejeter l'offre d'alliance ? En ce cas, s'ils veulent parvenir jusqu'à l'arc-en-ciel

et Lucresne, ils ne peuvent compter que sur la force, la trahison ou le savoir des douteux ombriers du Val de Rongeoye... L'arc-en-ciel est bien gardé par la reine Faëria, et son secret n'a pas de maître. L'arc-en-ciel est-il le dernier rempart contre l'ombre, comme le disent les légendes de l'Empire gnome de Palimpseste et le Seigneur de la Montagne ? Ou est-il, au contraire, la cause de la destruction des couleurs ?

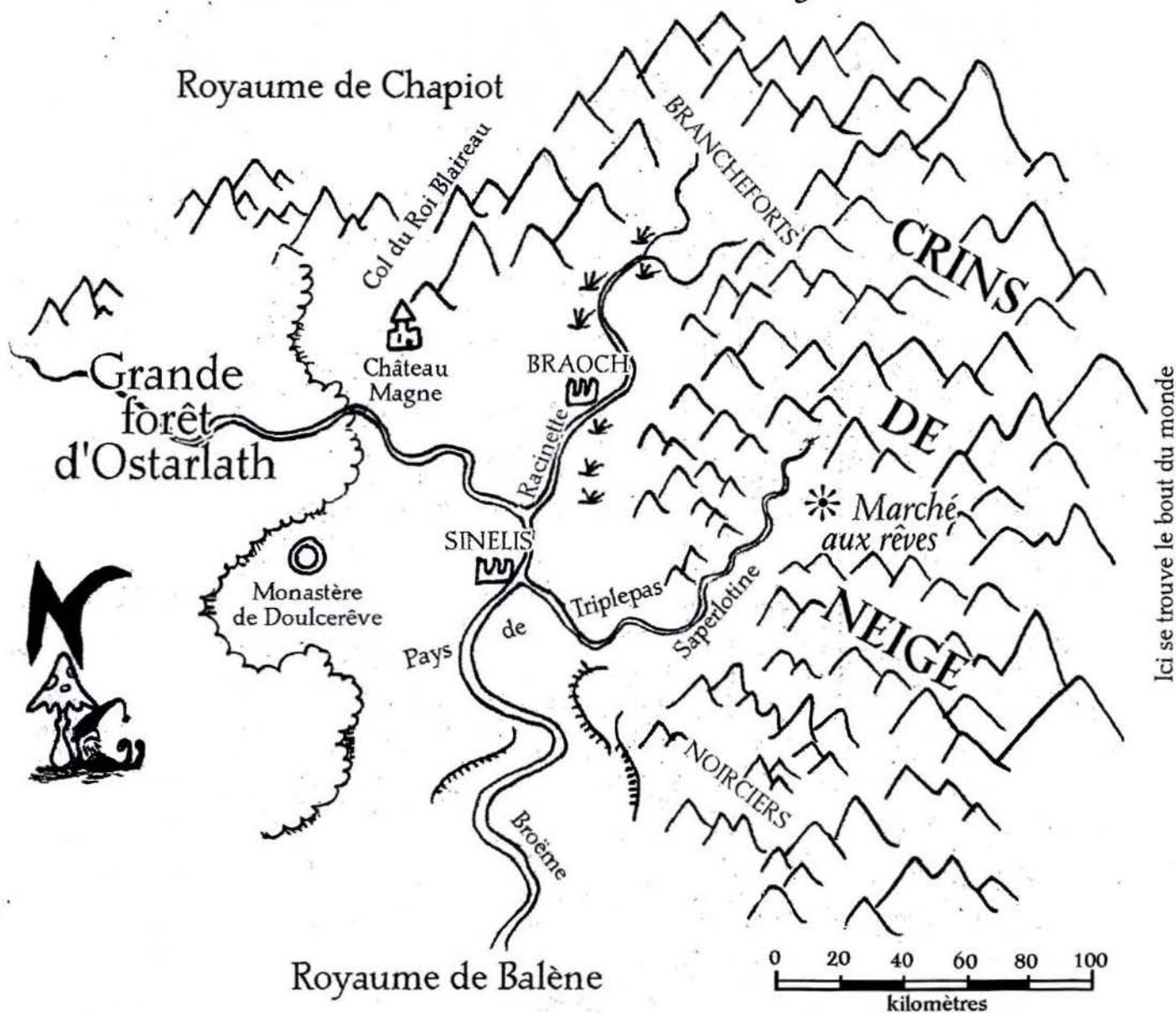
L'ultime voyage de leur quête, c'est le bout de l'arc-en-ciel, au-delà du bleu. Ce qui s'y trouve permet d'inverser le mal, et si les Voyageurs savent jouer aux échecs, ils ont une chance de non seulement retrouver leurs couleurs, mais aussi soigner tout le pays de Lucresne, et rendre aux Voyageurs leur liberté. L'acharnement des Voyageurs leur aura aussi permis de regarder en face les ruines mortes et vives du Second Âge, avec ses trésors de science, de magie, de folie. Car au bout du compte, tout le mal venait de la politesse des Gnomes et de la curiosité d'un grand aigle...

Les Voyageurs sont dans cette histoire confrontés à de grands dangers et des merveilles plus grandes encore : ils doivent être expérimentés, et compter de nombreux haut-révants dans leur bande. La sagesse et le haut-rêve sont très utiles : Alchimie, Légendes, Vigilance, rituels d'analyse magique, sorts de LUMIÈRE ou de LANTERNE... Un des Voyageurs au moins doit maîtriser les principes du Jeu (niveau 0 ou plus). Comédie et Commerce sont des talents bienvenus. D'autres, possédés à un bon niveau (+4 et au-delà), sont presque indispensables, même si des personnages de l'histoire peuvent pallier à leur absence : Serrurerie, Survie en Montagne, Travestissement. Enfin, au début de l'histoire, les Voyageurs devraient être suffisamment riches, ou posséder de quoi vendre ; ils ne vont pas aller au Marché aux Rêves la bourse et la tête vides !



CHAPITRE 1

Une balade en montagne



La Haute-Broëme

Là où le vif fleuve Broëme prend sa force, dans l'entre-deux des royaumes de Chapiot et de Balène, il est un pays de haute marche, écrasé par la chaîne définitive des Crins de Neige à l'est. Comme chacun sait, les Crins, qui élèvent sans trêve de longues successions de crêtes enneigées - si lointaines que l'étranger les croit irréelles - forment un obstacle infranchissable avant le Bout du Rêve : élevés par les Dragons, gardés par les Gnomes du temps des Grandes Folies, les Crins veillent aujourd'hui à ce qu'aucune créature rêvée n'aille tomber du bord du Rêve. Ces hauteurs sont vite laissées aux seules créatures sauvages : montagnards, Ogres, Gigants, chamois, puis abandonnées - nuage et neige... À l'ouest, personne n'empêche qu'on aille se perdre dans l'immense Forêt d'Ostarlath, Mère de toutes les Forêts, douaire de la Reine Flore ; mais il n'existe pas de chemins, et il paraît que les arbres n'aiment pas les caquètements des Hommes. Aussi le fleuve Broëme garde-t-il le secret de sa source...

La Haute-Broëme s'insinue entre ces deux forces de la nature, la montagne et la forêt, mais en conserve l'âpreté et la grandeur.

Le pays ouvre la voie vers le belliqueux royaume de Chapiot au nord, par le Col du Roi Blaireau, creusé par ce souverain en personne ; en souvenir de quoi les Chapiotins tiennent les blaireaux pour des animaux sacrés. C'est pourquoi la Haute-Broëme est une chasse (mal) gardée du royaume de Balène, vieil ennemi du Chapiot. Château Magne veille au grain à l'entrée du col, mais le seigneur qui y vit, comme tous les autres hobereaux de ces montagnes, n'est pas très fidèle. Les étroites vallées dont les cours d'eaux (principalement la Racinette et la Saperlotine) alimentent le fleuve Broëme ne semblent avoir été percées qu'à grand peine, surplombées par des massifs rocheux épais ; leur fond est souvent marécageux, au gré des saisons. C'est là que se trouvent les plus grands élevages de

zyglutes (Livre III p. 55) qui font la fortune de la région, en particulier de Sinelis. Appelés *zyglutas*, les élevages, propriétés des seigneurs, sont délimités par des barrières de joncs, basses mais suffisamment épaisses pour que toute zyglute normalement formée s'y prenne bêtement les pattes en voulant fuir. Les zyglutes ne s'y essaient que rarement, car elles font peu la différence entre les marécages domestiqués et les autres. Elles vivent bêtement, persuadées que leur plumage écarlate est dissimulé par les brumes. Les grands oiseaux retrouvent presque toujours leurs œufs grâce aux zyglutiers, auxquels elles s'habituent au point, à la saison des amours, de les confondre avec un partenaire. Les zyglutes sont élevées comme montures de selle ou de bât, plutôt efficaces dans ces pays instables où les pluies emportent facilement les chemins, mais on utilise aussi leur chair et leurs plumes : à Sinelis, on en garnit les chapeaux et on en fait des manteaux de Cour très recherchés. Certaines espèces de zyglutes, subtilement élevées, conservent des paillettes argentées dans les plumes de leurs queues : cet ingrédient est payé à prix d'or par les alchimistes et les médecins... Braoch, cité forte de taille modeste, ébauchée près de méandres d'eau sale, vit uniquement de la zyglute.

Sise dans le verdoyant pays de Triplepas, à la confluence des trois rivières, au plus bas de la Haute-Broème et dans l'ombre vigoureuse des Noirciers à l'orient, Sinelis a des murs blancs et puissants ; de ses collines, elle jette avec hauteur sa qualité de cité franche. Outre (on l'a compris et on en est malade) le commerce engendré par la prolifération des zyglutes dans les Brancheforts, Sinelis bénéficie d'une situation d'intermédiaire entre Chapiot et Balène. Qui plus est, c'est à Sinelis que les forestiers d'Ostarlath mettent à flot leurs billes de bois, montées en radeaux chargés de peaux et d'autres marchandises – dont les précieux blés de Triplepas. Mais là, pas touche ! Ce sont les moines de Doulerève qui ont la main haute sur le trafic de blé. Habillés de noir et de blanc, la tête tonsurée en souvenir des martyres faits par les Chèvre-Pieds (qui, comme on le sait, mangent les cheveux de leurs ennemis encore vifs), ces dévoués ermites vivent en communauté, à l'orée de la Grande Forêt, en un lieu aimé des Dragons. Ils sacrifient leurs vies pour le bien de tous : pour que le Rêve ne soit pas maigre, pour que les cauchemars s'évanouissent, les moines aux justes songes passent leur vie à rêver, rachetant auprès des Dragons inquiets les cauchemars nés des vices et des méchancetés d'autrui. En d'autres termes, les moines dorment toute la sainte journée. Cela leur donne certains avantages : leur communauté est une grande dame, qui possède par plein droit ou par vassalités interposées le meilleur de Triplepas, ses grasses prairies et ses beaux champs. D'où le blé, qui vaut son pesant de deniers.

Un travail facile et bien payé

C'est le mois de la Couronne. Alors que les Voyageurs, fraîchement arrivés à Sinelis, se détendent dans une taverne ou remuent les étalages du fripier à la recherche de nouveaux

Onymus

TAI08 AGI12 DEX14 VOL13 EMP12 RÉVE16
 Vie09 END24 +dom-1 Prot0
 Mêlée10 Tir13 Lancer11 Dérobée12
 Esquive0 Bricolage+3 Chant+1 Course, Saut+6
 Discrétion+3 Vigilance+1, Commerce+5
 Équitation0 SURVIES : en extérieur, forêt+2, cité+6
 Botanique+6, Légendes+4, Astrologie +5
 Alchimie +9 Oniros +3 Hypnos +6 Narcos +8
 SORTS : tous sortillèges utiles pour sa défense au gré du Gardien des rêves (NON-AGRESSIVITÉ, ÉGAREMENT... et INVOCATIONS diverses (choisir en fin de volume)

pourpoints, un valet vient à leur rencontre avec la plus extrême politesse. De taille moyenne, tout en rondeurs, fort souriant, le nouvel arrivant se présente : il se nomme Toulpin et est au service de maître Onymus, alchimiste de renom. Il se trouve que maître Onymus a besoin de personnages de leur trempe, habitués aux longues marches, inspirant la crainte aux brigands et d'esprit ouvert (tandis qu'il parle il examine les Voyageurs discrètement et successivement ; si l'un des aventuriers réussit à cet instant précis un jet de résistance à la magie (RÊVE en %) il aura l'impression d'être sondé intérieurement, comme si son archétype avait été inspecté). Non, non ce n'est pas dangereux. Oui, Oui, c'est fort bien payé. Combien et de quoi s'agit-il ? Il vaut mieux que maître Onymus leur en parle directement, tout ce que peut dire Toulpin c'est que lorsque le maître est satisfait, il est prêt à payer en or ! Si ces messieurs-dames veulent bien le suivre, dès qu'ils auront fini leurs emplettes ou leur chopine, bien entendu, Toulpin est prêt à les accompagner auprès de maître Onymus. S'ils souhaitent se rendre auprès du maître plus tard, qu'ils fassent comme ils l'entendent, Toulpin leur indique alors l'adresse, s'ils se perdent ils n'auront qu'à demander en chemin, maître Onymus est connu et respecté. Toulpin leur précise alors que maître Onymus se couche généralement de bonne heure et il leur recommande de ne pas passer après l'heure des Épées.

Toute DÉTECTION D'AURA lancée sur l'étrange et jovial valet se révélera fructueuse et pour cause, Toulpin est une créature invoquée (voir CHASSEUR DE TÊTE DE LA CITÉ VIDE, p. 68 dans le présent volume). L'expérience a en effet convaincu Maître Onymus que les Chasseurs de la Cité Vide étaient plus efficaces que son propre valet pour reconnaître les individus aptes à lui procurer tel ou tel ingrédient.

Que Toulpin les conduise, ou qu'ils s'y rendent seuls, les Voyageurs parviennent à la demeure de Maître Onymus : une haute maison, plutôt étroite, tout en angles et en toits, pourvue d'une petite tour se dressant bien au-dessus des cheminées environnantes. Si les Voyageurs, prudents malgré l'affabilité de Toulpin (ou justement à cause d'elle), et peut-être échauffés par un précédent rêve dans la cité de Snavol (cf. *Rêve de Marionnette* dans *Petit Théâtre*) se renseignent auparavant sur la réputation de l'alchimiste, il n'auront que la confirmation de ce que leur a dit le valet. Onymus est un homme d'un grand



sérieux, fort poli, qui s'est rendu indispensable à ceux qui peuvent le payer en soignant leurs maladies et problèmes bénins. Est-ce qu'Onymus ne serait pas quelque part un cauchemar ? Mais vous n'y pensez pas, jeune homme ! C'est un Monsieur !

Si les Voyageurs ne se rendent pas à l'invitation, Toulpin reviendra les voir, où qu'ils se trouvent, le lendemain, puis le surlendemain... Gageons que ne trouvant rien d'autre à faire, les rechigneurs finissent par se rendre chez l'alchimiste duquel ils n'ont rien à craindre.

L'huis est ouvert par un valet, gris et enrhumé. S'il est encore là et laisse passer les Voyageurs et Toulpin. «le Maître est au premier» indique-t-il lacociquement, puis, reniflant et se mouchant il les conduit lentement à l'étage. Si Toulpin est là, le véritable valet s'épargnera la peine de monter et retournera à l'office surveiller la température de son infusion. Maître Onymus est un petit homme barbichu et voûté, au sommet du crâne dégarni et au nez proéminent. Son caractère semble être forgé d'un mélange de détermination et de lassitude. Après un instant de mutisme la voix aiguë de l'alchimiste s'élève faiblement mais sans hésitation dans la pénombre ambiante. «Je vous remercie d'avoir accepté mon invitation. Je serai direct. J'ai besoin d'un ingrédient assez rare. Il s'agit d'huile de fées. Du jus de fées si vous préférez. Je sais où vous pourrez en trouver : non loin d'ici, pour quelques jours va se tenir un marché, mais pas n'importe quel marché. Le Marché suprême – le Marché aux Rêves ! (Onymus s'anime quelque peu), il se tiendra du côté de Vernoise, près de Draconeuf, un bourg perché sur les rives de la Saperlotine». Les Voyageurs en ont peut-être déjà entendu parler (INTELLECT / Légendes à 0) par un ermite familier des signes qu'on lit dans les racines des vieux arbres, par un chasseur de Cauchemars à l'œil clos, par une diseuse de bonne aventure grelottante ou par un scribe passionné au front plissé... Il paraît que non seulement l'alchimiste et le sorcier peuvent y faire leurs emplettes comme de simples ménagères, mais qu'aussi tous les rêves, importés des Basses, Médianes ou Hautes Terres du Rêve, peuvent être trouvés dans les étals. Des merveilles sans noms sont à la portée du fouineur, le tout dans la ligne d'une belle tradition : les Marchés aux Rêves (INTELLECT / Légendes à 0) étaient une institution au Second Âge, au temps des magocrates... Sur demande insistante et au gré du Gardien des rêves, Onymus peut leur dévoiler quelques indices choisis (voir **Chap. 2, Au Marché**). Mais il vaut sans doute mieux que la découverte soit innocente...

Le voyage ne devrait guère prendre plus d'une dizaine de jours et s'ils lui rapportent deux



Maître Onymus est un petit homme barbichu et voûté...

fioles d'huile, Onymus les récompensera par 3 pièces d'or (les Voyageurs peuvent marchander jusqu'à 6 pièces d'or s'ils insistent sur les dangers de la route dans les Noirriers...). Par ailleurs l'alchimiste insiste sur le fait que le Marché devrait être fort intéressant pour des gens du Voyage comme eux... et que si ce qu'il sait est vrai il ne serait pas étonnant qu'ils y trouvent aussi leur compte. Pour leurs frais de voyages il leur donnera une bourse contenant une soixantaine de deniers. Alors, acceptent-ils de faire cette commission pour lui ? Pourquoi ne le fait-il pas lui-même ? Mais pardi, parce qu'il est bien trop vieux et qu'ils ne peut délaissier ses affaires en ville : aux Voyageurs le voyage, aux alchimistes l'alchimie et les zyglutes seront bien gardées ! Si les voyageurs questionnent Onymus sur la nature magique de Toulpin, le vieux savant dira simplement «bien que fort mal considéré, le haut-rêve rend plus d'un service, mais je ne dois rien apprendre sur ce sujet à des voyageurs dignes de ce nom...».

Si les Voyageurs déclinent son offre et ne souhaitent pas se rendre au Marché, l'aventure risque de se clore aussi vite qu'elle a commencé. Précisons que si Onymus est attaqué, il a les moyens draconiques de se défendre, ce qu'il fera avec plus de vivacité que sa frêle stature ne pourrait le laisser supposer. En cas d'accord, Onymus remet aux Voyageurs un cylindre de cuivre, long d'une vingtaine de centimètres, fermé par deux bouchons de bronze. «Pour le paiement de l'huile...», daigne-t-il expliquer.



La route de la foire

Le marché conclu, la maison de l'alchimiste hors de vue, les voyageurs, travaillés par la curiosité qui les caractérise, ouvriront probablement le curieux cylindre... Il contient une liasse de parchemins étroitement roulés. Il s'agit d'une longue épopée rédigée en heptasyllabes saynekiens : *Le Dit de la Sorcière aux Ombrelles* (Lecture à -6, 8 points de tâche, l'épopée est de qualité 8, 10 points d'expérience en Légendes). Un chef d'œuvre inconnu, mais qui cela peut-il bien intéresser ?

En ville, les Voyageurs se renseignent sur la route à suivre et se préparent. Le mois de la Couronne est déjà bien entamé, le trajet jusqu'à Draconeuf dure quatre jours - il ne faut pas tarder. Si les Voyageurs évoquent le Marché aux Rêves, les marchands sinelins font montre d'une ignorance feinte ou réelle, prennent des airs gênés, ne veulent pas le savoir. Un tel Marché fleure fort le haut-rêve,



Les Ogres sont trois, dégoulinants.

on ne peut pas déceimment en parler, bien qu'ils soient nombreux, parmi les notables et les seigneurs, à s'y fournir discrètement en herbe de lune, en rumeurs ou en faux songes... Sinelis est également l'endroit rêvé où amasser les deniers, brader les marchandises et les bouts de trésor trouvés au hasard du Voyage, ou se servir habilement dans le gousset des naïfs (l'or n'est pas la seule monnaie employée au Marché mais les Voyageurs ne le savent pas encore).

Les bonnes gens donnent aux Voyageurs deux importants conseils : d'une part, ne jamais goûter au saucisson de chèvre qu'on commet dans la montagne ; d'autre part, s'ils emportent des marchandises ou des richesses là-haut, partir armés ou escortés : les Ogres et les brigands, qui sont parfois les mêmes, sont réputés nombreux et féroces dans les contreforts des Noirciers.

À moins d'avoir la jambe faible - mais seraient-ils des Voyageurs si c'était le cas ? - le voyage jusqu'à Draconeuf est presque sans histoires (Survie en montagne à -1). Les

Noirciers en cette saison sont plutôt verts, les chemins faciles, courant sur les pentes herbeuses, près des cascades et des ruisseaux vigoureux, les étapes suffisamment confortables grâce à une bergerie, une caverne sentant encore l'ours ou un hameau de montagnards où l'on peut trouver quelques œufs, du jambon fumé ou de la mauvaise farine pour presque rien : quelques deniers, un couteau, un coup de main... À une journée de Draconeuf, la montagne fait aux Voyageurs la mauvaise surprise d'une averse. Le bleu trop pâle du ciel, depuis le matin, n'annonçait rien de bon : l'heure de la Sirène, dévoilant son jeu, brise le charme du printemps. En quelques minutes, une grosse averse fraîche inonde le val de la Saperlotine, trempe les Voyageurs, fait patauger le chemin et dégouliner les flancs pierreux des monts. Un éclair muet rompt parfois la grisaille. Les Voyageurs, cherchant un abri, se hâtent vers un bois qu'on devine, non loin de la rivière, malgré le

brouillard qui s'élève du sol, si soudainement gorgé d'eau après avoir été accablé de chaleur. C'est pourquoi les Voyageurs ne les voient pas avant qu'ils ne soient tout proches. Leurs appels résonnent par-dessus les ruissellements de la montagne sous la pluie. "Gourrgan ! Gouuurrgan !"

L'Ogre et la fleurette

De grosses voix, aux accents rocailleux, deux ou trois. Ils sont en amont, à cinquante ou cents pas. L'humidité affaiblit leur odorat, aussi les Voyageurs ont-ils la possibilité de les approcher et de les épier

sans trop de risques d'être repérés. S'ils font vite, ils peuvent même gagner une cachette plus haut dans les bois et éviter ainsi la rencontre. Ne leur a-t-on pas dit, à Sinelis, de prendre garde aux Ogres (INTELLECT / Légendes à +2) ? Ceux-là sont trois, dégoulinants, leur peau et leurs habits grossiers luisant sous la pluie. Leurs yeux lourds cherchent à droite et à gauche, leurs naseaux palpitent. Leurs gueules épaisses s'ouvrent pour appeler, révélant des rangées jaunes de crocs torves. Sanglés de sacs qui leur servent aussi de manteaux et de couvertures, appuyés sur de longs bâtons, taillés en pointe à un bout (bâtons de marche, gourdins, ou lances ?), les Ogres sont de toute évidence en expédition ; mais pourquoi diable - ou pour qui ?...

En les observant quelque temps, on comprend qu'ils paraissent chercher quelqu'un. Ils s'arrêtent souvent, pointent l'autre rive de la Saperlotine, hésitent à traverser. Les deux plus vieux ne sont pas d'accord sur la marche à suivre et grognent dans la langue des Ogres. Le jeune bâille et se gratte sous son tricot de poil de loup. En étant



d'assez près, on constate que tous les trois portent de volumineux sacs, qui ne semblent pas très lourds : malgré leur taille, ils ne font pas ployer les Ogres, et pendant les haltes, ils ne sont pas posés à terre. Il est facile aux Voyageurs d'éviter de croiser le chemin incertain des Ogres. Mais s'ils se montrent, par accident ou volontairement, le trio ne cherche pas du tout à les attraper pour les manger. Les deux Ogres âgés parlent assez bien la langue des Hommes, et demandent aux Voyageurs s'ils n'auraient pas vu, par hasard, un Ogre appelé Gourgan, un gros, avec des fourrures sur le dos et un sac. Ils se sont disputés avec, pour des vétilles, et l'ont perdu lorsque l'averse a frappé le pays. Les Voyageurs n'ont rien vu. Quelle que soit la réponse qu'ils donnent, les Ogres ne tiennent pas à s'attarder, ni bavarder. Ils éludent les questions concernant le but de leur voyage ou le contenu de leurs sacs. D'abord, on ne tient pas salon sous une pareille averse ! Mais si les Voyageurs insistent, les ogres finiront par leur jeter un « Des fleurs ! » peu courtois, avant de s'engager dans les hauteurs.

Les Voyageurs peuvent toujours décider de suivre les Ogres à marche forcée : mais ceux-ci connaissent la montagne mieux que quiconque, et leur instinct les rend infailibles. Ils ne peuvent manquer de remarquer tôt ou tard les indiscrets. Ces Ogres détestent les petits curieux et pourraient bien les croquer ou leur casser la tête s'ils voulaient jouer aux plus fins... Ils est improbable que les Voyageurs l'apprennent à ce stade, mais les Ogres se rendent

Ogres à fleurs

PERCEPTION13 VOL10 EMP12 RÊVE11

Vie16 END31 +dom+3 Prot3

Mêlée14 Tir11 Lancer13 Dérobée09

Lance 1 ou 2 main+4 Masse 1 ou 2 mains+5

Javelot+5 Corps à corps+6 Esquive+6

Bricolage+3 Chant+1 Course, Saut+6

Cuisine0 Discrétion+5 Escalade+4

Vigilance+6

Comédie, Commerce-5 Survie en extérieur,

forêt, montagne+9, sous-sol+4

Maroquinerie+3

Botanique, Légendes, Zoologie-6

également au Marché aux Rêves, pour une affaire secrète. Et leurs gros sacs contiennent effectivement des brassées de fleurs encore fraîches, des fleurs de prairie, jolies et colorées, mais banales (INTELLECT / Botanique à +3), coquelicots, pâquerettes, boutons d'or, clochettes blanches, bleues ou mauves... Drôles d'Ogres que ces Ogres là !

Draconeuf

Le lendemain au plus tôt, les Voyageurs parviennent en vue du bourg promis, quinze maisons de pierres plates nichées entre deux collines herbues, au flanc d'une combe d'où coule un gros sourceau. Des forêts timidement essartées, des cabanes de bergers, des vignes de poche, des champs maigrichons : seuls les rocs, hardiment levés, sem-

blent bien pousser dans le pays. Les habitants du bourg, les Draconoves, gens osseux, colorés, aux cheveux et à la barbe blonds, ne sont point timides avec les étrangers. Ils ne sont pas trop hospitaliers non plus et ne se précipitent pas les bras ouverts pour serrer les arrivants sur leur cœur. Non, les Draconoves restent dans une espèce d'indifférence, jetant aux étrangers de vagues regards, hochant la tête et passant leur chemin : seuls les plus jeunes se moquent des Voyageurs. D'habitude, on se comporte ainsi vis-à-vis des étrangers dans une cité, pas dans un village d'une centaine d'âmes... À travers le patois grumeleux des paysans, les Voyageurs finissent par comprendre qu'il existe une Maison des Voyageurs à Draconeuf, au coin de la grand'place (le croisement de rues avec la pierre couchée). Il faut demander après maître Keumèche.

Quand ils posent des questions sur un lieu appelé Vernoise, les Voyageurs déclenchent l'hilarité des Draconoves : ces paysans au patois bouilli se gaussent des étrangers incapables de causer comme tout le monde ! Aller à Vernoise, comme le bélier va à la chèvre ? Un peu de sérieux. Vernoise n'est pas un val, un village ou un bois. C'est un homme, un montagnard. Il n'habite pas à Draconeuf, d'ailleurs, à ce qu'on sache, il n'a pas de maison. Il cueille des herbes tout là-haut et fait métier de guide pour les Bizarres - pardon, les étrangers. Les Bizarres... Il en vient tous les six ou sept ans, à la même époque, au début du mois de la Couronne. Tout en eux est anormal, leurs vêtements, leurs paroles, leurs gestes, leurs attitudes. Et le plus drôle, c'est leur manière de jouer ceux qui sont comme tout le monde, de dissimuler leurs secrets de polichinelle... Les Draconoves n'ont que peu de rapports avec les Bizarres. On ne demande pas, par exemple, pourquoi ils viennent à Draconeuf, ce ne sont pas les affaires des villageois. D'ailleurs, ils ne restent pas longtemps : Vernoise vient les chercher au bout de quelques jours. Et on ne les revoit pas toujours, ou alors ils ne font que passer, des semaines plus tard, allant cette fois vers la vallée.

Obtus et dépourvus de curiosité, les Draconoves sont protégés des bizarreries des Bizarres. Mais cela a des inconvénients, ils sont par exemple incapables de décrire précisément des Bizarres aux Voyageurs ; d'ailleurs, ceux-ci sont bien placés pour savoir à quoi ressemble un Bizarre, non ? En creusant de ce côté lors d'une soirée au hangar de Keumèche, qui fait office de tavernier, les Voyageurs n'obtiennent que quelques rares anecdotes, qui trahissent clairement des haut-révants frappés de queues de Dragon... Certes indifférents, les Draconoves, du moins, ne brûlent personne et laissent les magiciens cachés où ils sont. C'est pas leurs affaires. Mais les Voyageurs doivent se douter de la destination finale des Bizarres, dont ils sont : le Marché aux Rêves... Les Draconoves n'ont jamais entendu parler d'un Marché de ce genre et ne veulent pas le savoir. Il semble qu'ils n'aient plus qu'à patienter en attendant Vernoise.



Quenotte

Née à l'heure du Roseau, beauté 09
 APP11 VOL10 INT12 EMP12 RÉVE11
 VUE09 OUÏE11 ODO-GOÛT15
 Commerce0 Botanique+4 Médecine-1

Keumèche

Né à l'heure du Château dormant, beauté 10
 APP12 VOL09 INT10 EMP13 RÉVE14
 VUE14 OUÏE10 ODO-GOÛT11
 Commerce+2 Vigilance+3 Sculpture+1



Draconeuf n'offre pas de grandes distractions. Mais les Draco-noves savent ce qu'il faut aux Bizarres. Sont-ils fatigués ? Un peu

fiévreux, le dos douloureux ?

La mère Quenotte a ce qu'il faut pour les Voyageurs. Cette grosse paysanne, aux rides tendres et à l'air endormi, fabrique de l'Élixir des Gnomes - le seul, le vrai, l'unique, selon une recette transmise de mère en fille depuis sinon la nuit des temps, du moins le Crépuscule des Gnomes. La mère Quenotte et son forestier de mari tirent assez d'argent de l'Élixir, fabriqué dans le secret de leur cave. Le prix demandé est assez modeste : 40 deniers. Mais cet Élixir des Gnomes vendu dans de petits flacons de terre n'a rien à voir avec le fameux médicament. Ce n'est qu'un remède de bonne femme, à l'efficacité variable et discutable (ODO-GOÛT / Médecine à -3), fait à base de vin clair et de pâquerette fermentée. Ça ne veut pas dire que la mère Quenotte soit une voleuse. Elle appelle sa mixture Élixir des Gnomes comme l'ont fait ses ancêtres, et au village, tout le monde en prend, quel que soit le mal, quand la *piquette* chaude ne fait pas effet...

Allons maintenant à la Maison des Voyageurs. Il ne s'agit que d'un hangar et de sa dépendance, toujours encombrés et pas aménagés du tout, mais les Voyageurs ont vu pire, pas vrai ? Et pour 2 deniers la nuit... L'hôte, maître Keumèche est occupé à travailler la pierre à l'ombre d'un hangar, au coin de la prétendue grand'place. C'est un bonhomme rouquin, solide, rouge, aux yeux clairs et globuleux. Voyant venir les Voyageurs, il se frotte le nez, se lève, pose ses outils, s'essuie les mains et en frappe son tablier blanchi par la poussière de pierre. Enfin, il leur tend la main. Maître Keumèche est d'un bon naturel, poli avec les gens bien, et finaud. Il invite les Voyageurs à s'asseoir à l'ombre du hangar, où ils peuvent, et leur sert un verre de *piquette*. C'est le vin du coin, un rosé piquant, comme son nom l'indique ; pas que ce soit bon, mais ici, on n'a

que ça pour se donner du cœur à l'ouvrage. À propos, qu'est-ce donc que sculpte maître Keumèche ? L'hôte rosit. C'est une statue de Gnome, simple voire naïve (un bonnet pointu, un gros nez, une barbe jusqu'aux pieds et des chaussures à retrousses) mais bien faite, dans une pierre pâle des anciennes carrières. Keumèche n'a aucune intention de vendre son Gnome. Fermier aisé, veuf tranquille, il ne sculpte que par délassément, comme d'autres taillent des flûtes ou font des petits bonshommes avec des marrons et des bouts de bois.

Si les Voyageurs s'intéressent, par politesse ou par curiosité, à l'engouement de Keumèche pour les Gnomes de pierre, l'hôte ne tarde pas à leur montrer ses six autres Gnomes déjà faits et entreposés dans le hangar, sous une bâche. Tous sont dotés d'un outil de jardinage - ça semblait plus adéquat, puisqu'on dit que les Gnomes sont, ou étaient, les maîtres de la terre. Keumèche n'a pas encore décidé de l'outil que tiendrait son septième Gnome, d'autant plus que la pierre qu'il a choisie pour le tailler comporte un bloc dur, une avancée gênante devant les futures jambes du Gnome. On verra bien. Mais d'où vient l'idée de sculpter des Gnomes ? C'était il y a trois ans. Un des métayers de Keumèche, en labourant une ancienne friche, y a trouvé une pierre taillée : la plus grande partie de la tête d'un Gnome. Une antique sculpture en pierre pâle - les Voyageurs peuvent même la voir, la toucher et confirmer (un jet d'INTELLECT / Maçonnerie, limité par Légendes, à -5 certifie qu'il s'agit d'une sculpture gnome). Depuis, Keumèche s'est inventé un agréable passe-temps. Le champ se trouve à l'ouest du village, du côté de Châteaugnome. Ce n'est que le nom d'une colline, un lieu-dit, nom commun dans les Crins de Neige au passé si gnomique. Si les Voyageurs veulent aller se promener de ce côté sur-le-champ, rien ne les empêche - voir plus loin, **Les grincements de Châteaugnome**. Mais peut-être est-ce déjà l'heure de la Couronne ?...

La Couronne interdite

Si Keumèche ou un autre Draconove voit les Voyageurs s'éloigner pour une longue promenade alors que la matinée s'étire, il les avertit du danger. Sinon, dès la fin de l'heure du Faucon, les Voyageurs remarquent une étrange agitation : les paysans reviennent des champs, calmement, laissant en plan les gros travaux du printemps. Pour manger ? Que nenni. Ils rentrent chez eux, ferment porte et volets, tandis que les femmes ramassent leurs derniers rejets égarés. Keumèche est occupé à accrocher une roue de charrette à la poutre d'angle de son hangar. Qu'est-ce à dire ? "C'est l'heure de la Couronne, voyons." En se renseignant poliment sur cette coutume, les Voyageurs apprennent qu'ici, durant toute l'heure de la Couronne, chacun reste enfermé chez soi. À cause des Ogres. C'est que, voyez-vous, autrefois, aux temps de la Création, une charrette de chiffonnier est passée par ici. Une charrette énorme, à la taille des Dragons, faite avec des nuages. Elle conte-



nait tous les couples de créatures ratées, monstrueuses, bancales ou mauvaises que les Dragons avaient décidé de jeter dès leur sortie du four. Les Hommes, à l'approche de cette charrette, se cachaient prudemment. Mais un jour de misère, il se trouva un petit malin pour aller fouiner près de la charrette. Il avait très faim et espérait ramasser une créature bonne à manger. Le cheval draconique fit un écart, le chiffonnier perdit les rênes et la roue de la charrette donna dans une ornière : cette ornière, c'était le val de la Saperlotine (c'était une très grande charrette, faut dire). Les pierres soulevées par la roue avaient écrasé le petit malin, preuve qu'il y a une justice. Hélas ! L'embarquée avait fait passer par-dessus bord un couple d'horribles bêtes à tête d'Homme - des Ogres. Affamés, ils mangèrent les restes sanglants du curieux : voilà la raison du goût des Ogres pour la chair humaine, et voilà pourquoi les hauteurs du pays sont infestées de ces monstres.



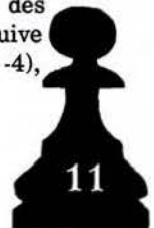
Les Draconoves ne prennent pas tous cette légende au pied de la lettre, mais attachent une grande importance au rite : aussi prient-ils les Voyageurs de rester dans leur hangar durant la Couronne. En lorgnant au-dehors pour voir ce qui s'y passe, les Voyageurs ne voient rien : le village est comme mort, aucun événement extraordinaire à signaler. Un rite, voilà tout. Cependant, les Voyageurs ont souvent un goût immodéré pour l'interdit, et pourraient aller, par bravade ou par curiosité maniaque, voir ce qui se passe s'ils restent dehors durant l'heure de la Couronne. La réponse est la même : rien. En revanche, si les Voyageurs se font voir alors qu'ils perpètrent leur petit sacrilège, les Draconoves se renfrognent. Il y a Bizarre et Bizarre. Ces Bizarres-là font preuve de mépris et d'impiété en sortant à l'heure de la Couronne. Désormais, on les bat froid. Maître Keumèche, outré, ne fait plus que les tolérer dans sa Maison des Voyageurs. L'impair inutile des Voyageurs va bientôt prendre une grande importance...

Les grincements de Châteaugnome

Lorsque le jour finit, personne n'est venu chercher les Voyageurs. Ils n'ont plus qu'à aller s'étendre dans la Maison, entre les planches et les outils. Douce nuit... Mais l'heure du Poisson acrobate joue des tours aux dormeurs : leur sommeil est éraflé, malaxé, broyé par de petits coups de vent plaintifs. Les Voyageurs sont bientôt tout à fait réveillés. Du dehors, par intermittences, le bruit continue. Est-ce bien le vent ? Les couinements ressemblent plutôt aux gémissements d'une mécanique mal ajustée. Quand on prête mieux l'oreille, on perçoit également le crissement de la terre, le claquement d'un gravier projeté, le tremblement de légers cahots... Le grincement d'un essieu ? En jetant un œil dans la grand'rue endormie, on découvre, solitaire, droite, immobile sous la lumière lunaire, une grande roue. La voilà qui s'en va soudain, descend la rue jusqu'au vieux puits et tourne à l'angle. Les Voyageurs vont-ils suivre ?...

La roue n'est pas seule. Elles sont quatre, libres, absurdes et dangereuses. Animées d'un esprit de vengeance, elles ne songent qu'à attirer les êtres humains dans un guet-apens et les écraser : elles utilisent pour ce faire leurs grincements, et attendent le bon moment pour se jeter silencieusement sur leur victime, la renverser et lui passer sur le corps. Les roues sont, comme le confirment les rituels d'analyse magique, des Entités de Cauchemar. Bien que plus d'un ait été, comme les Voyageurs, réveillé par les grincements des roues, aucun habitant de Draconeuf ne va oser sortir : les lugubres bruits de charrette éveillent en chacun une terreur sacrée. Si les Voyageurs sont confrontés aux roues, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes. Aussi est-il plus prudent de rester à l'intérieur de la Maison en tâchant de dormir : les roues, suivant leur nature, ne peuvent pénétrer dans un bâtiment et restent dans les rues et sur les chemins.

Si les Voyageurs sortent et cherchent à détruire les roues, celles-ci les affrontent furieusement, mais dès qu'elles sont en nombre impair (trois puis une), elles essaient de fuir Draconeuf vers le nord. Les roues peuvent être brisées par l'épée, mais également exorcisées ; si des sorts de transmutation de BOIS EN *** sont utilisés, les roues peuvent être physiquement détruites (elles ont droit à un JR standard, à -8) mais deviennent en ce cas des Entités désincarnées, apparaissant comme des roues muettes et fantomatiques. Et si elles parviennent à posséder un Voyageur, celui-ci se comporte désormais comme une roue animée : il se déplace en faisant des galipettes et se bat en donnant des coups de pieds (son Corps à corps et son Esquive sont limités par Acrobatie, minimum -6 et -4), jusqu'à ce qu'il soit exorcisé.



Roues

TAILLE 07 RÊVE 17 ENDURANCE 24
Vitesse 16 / 32 +dom+1 Prot (RÊVE à -4)
Attaque 12 +4 (+dom+4) Esquive 15 +4
Rouler 17 +4 Perception 12 +4

Terre d'attache : Plaines Sans Joie (G8)

Les roues attaquent en charge dès qu'elles ont environ six mètres d'élan.

Si elles se désincarnent, leurs caractéristiques sont les suivantes :

RÊVE 17 Possession+4
Vitesse 24



Animées d'un esprit de vengeance, les roues ne songent qu'à attirer les êtres humains dans un guet-apens et les écraser...

Si les Voyageurs restent au village, qu'ils aient ou non détruit les roues, rien d'autre ne se passe. Si les Voyageurs suivent une roue (ou un de leurs compagnons possédés), ils réalisent que la fuyarde prend le chemin de Châteaugnome... Ce lieu, situé à une demi-heure draconique du village, surplombe quelques prairies, à la lisière des pinèdes. Les traces légèrement imprimées des quatre roues (VUE / Survie en extérieur à +1 avec une bonne lumière) y mènent. Ce qu'on appelle Châteaugnome n'est qu'une falaise d'une vingtaine de mètres de haut, abrupte, qui constitue le flanc ouest d'une colline. À

mi-hauteur, dans le roc nu, on remarque une fente verticale régulière, longue comme un homme, qui évoque une meurtrière. C'est tout. Si on prend la peine de s'encorder pour regarder à travers (AGILITÉ / Escalade à -1, 2 points de tâche), on devine qu'il doit y avoir une salle ou une caverne à l'intérieur, mais la meurtrière est épaisse d'un mètre et demi, et on voit mal comment on pourrait y glisser de la lumière... En cherchant une entrée qui n'existe pas, les Voyageurs découvrent, s'ils avaient déjà été à Châteaugnome dans la journée (voir Draconeuf), un changement : au bas de la colline, vers le sud-est, une pente herbue a été bouleversée, éventrée comme si un animal géant y avait creusé un terrier. Mais il suffit d'examiner les traces (VUE / Survie en extérieur à 0) pour comprendre que ce sont les roues qui ont, à coups de boutoir, creusé ce trou, et qu'elles l'ont fait de l'intérieur vers l'extérieur ; ensuite, elles ont filé vers Draconeuf. Le travail est frais, il date de la nuit même.

Rideau d'ombre

Le passage des roues a provoqué un éboulement, et si les Voyageurs veulent fouiner à l'intérieur, il va falloir qu'ils retroussent leurs manches (FORCE / Survie en sous-sol ou en extérieur facultativement à 0, 15 points de tâche, avec les outils nécessaires). Comme d'habitude, un bon sort de TERRE EN *** vaut tous les coups de pelle. Les Voyageurs pénètrent dans une cave, vaste mais basse de plafond (moins de deux mètres). Les traces innombrables des roues se devinent sur le sol. Les torches des Voyageurs révèlent des piliers trapus encadrant des porches triangulaires, des rideaux gris de toiles d'araignées, des escaliers aux petites marches, des murs bombés, et fumés, des huilières sèches en marbre bleu céruleen. Bien que tout soit d'architecture simple, pratique, les dimensions de ces anciennes salles ne laissent pas de doute sur l'identité des bâtisseurs : les Gnômes (INTELLECT / Maçonnerie limité par Légendes à -1 le confirme). Les Voyageurs arpentent une dizaine de salles abandonnées, ne rencontrant que vide et débris.

La seule pièce qui possède une ouverture vers l'extérieur est la salle à la meurtrière, avec ses mangeoires de pierre, sa source tarie et les ossements brunis qui jonchent le sol : on peut les identifier (INTELLECT / Zoologie à -6) comme les restes de *dragondins*, les fameux rats-lions géants qui servaient de montures et d'animaux de bât aux Gnômes, et qui, comme leurs maîtres, ont aujourd'hui tous disparu. Les salles situées plus au nord ressemblent à des débarras. On y trouve des amoncellements voilés de poussière, faits de pièces mécaniques éparses, entassées sur des étagères de pierre ou pendues aux murs : essieux, engrenages, moyeux, arbres de transmissions... Si le Gardien des Rêves veut faire une fleur à ses Voyageurs chiffonniers, il peut mettre sous leur main une poignée de gemmes, incrustées dans des mécanismes ou en vrac. Ce sont principalement des zébraïdes, et bien que l'essentiel des enchantements se soient évaporés avec les siècles, certaines gemmes en possè-

La cinquième Roue

TAILLE05 RÊVE18 ENDURANCE22
Vitesse 17 / 34 +dom+1 Prot (RÊVE à -4)
Attaque 13 +5 (+dom+5) Esquive 16 +5
Rouler 17 +4 Perception 12 +4

Terre d'attache : Plaines Sans Joie (G8)

RÊVE 18 Possession+4 Vitesse 24

dent peut-être encore des débris. Une bonne monnaie d'échange pour le Marché aux Rêves ! Cependant, tout paraît démolé et sans usage : impossible de savoir ce à quoi on travaillait là. Peut-être (INTELLECT / Serrurerie à -4) était-ce l'atelier d'un charretier gnome, occupé à perfectionner le principe de la roue ? Où sont-elles, d'ailleurs, ces roues ?...

C'est juste à l'entrée d'une salle d'angle qu'on les aperçoit, incomplètes, à demi-travaillées, vieillissant, rouillant, plantées de clous qui les tiennent au mur. Leurs cercles sont incomplets ou garnis de crampons, leurs rayons tordus ou démultipliés... Ces roues sont-elles des expériences ratées ou en cours ? Quand on approche pour s'en faire une idée, seul un léger vrombissement avertit le Voyageur de l'attaque : une roue, embusquée au-dessus du seuil, se laisse tomber sur le visiteur. La cinquième roue ! Petite, agile, solitaire, hargneuse, garnie de pointes, la roue représente un danger mortel. Elle poursuit de sa haine les Voyageurs, multipliant les embuscades, les pieds écrasés à l'improviste. Au nom de toutes ses compagnes crucifiées depuis des siècles... Une fois cette nuisance écartée, les Voyageurs peuvent arpenter les caves gnomes en toute sécurité. Tout au fond, un puits où se déroule un escalier en colimaçon conduit plus bas. Il existe aussi deux accès par des escaliers simples, sous des dalles de la salle aux colonnes. Mais quelle que soit la voie choisie, dès que les Voyageurs veulent mener leur curiosité plus bas, le résultat est le même.

Les escaliers débouchent dans d'autres caves aussi sobres et désolées. Mais les Voyageurs n'ont pas l'occasion d'en voir beaucoup. La lumière meurt dès qu'ils s'enfoncent dans les sous-sols. Magique ou non, elle ne peut chasser les traînées d'obscurité qui se trouvent ça et là, comme des fumées figées, et qui deviennent bientôt trop nombreuses pour qu'on puisse voir où l'on marche. Si les Voyageurs continuaient malgré tout, ils devraient renoncer en rencontrant des ténèbres absolues, qu'aucune lumière ne révèle. Le pire est que cette obscurité invincible reste inexplicée : DÉTECTION D'AURA n'indique rien. Dans une salle ronde située près de l'escalier du puits, les Voyageurs remarquent sur un mur des inscriptions au charbon, entachées d'obscurité. Ces graffitis sont

Zébraïdes enchantées

Taille 5 Pureté 5

ENCHANTEMENT (r14) en Cité de Brilz (C11)
PERMANENCE* (r5) en Sanctuaire de Plaine (E6)

écrits en gnome ancien, souvent illisibles : le peu qu'on parvient à en lire (jet d'INTELLECT / Écriture à -7) est dépourvu de sens.

*la barbe de Dazarqil brûle
les tambours les tambours
ils viennent
absurde*

Méditant ces fortes paroles, les Voyageurs n'ont plus qu'à retrouver Draconeuf, où doit les attendre Vernoise. Qu'était-ce donc que Châteaugnome ? Que signifient ces ruines de charretterie, ces graffitis de dément, ces roues encauchées ? Mystère des temps passés. On ne le saura pas. Ça n'a pas d'importance directe pour cette histoire : mais la visite de Châteaugnome est un grand atout pour que les Voyageurs comprennent vite ce qui va leur arriver par la suite.

Vernoise

Matin glauque ou riant ? Cela dépend beaucoup du respect que les Voyageurs ont eu de l'interdit (voir **La Couronne interdite**). Si les Voyageurs ont été vu dehors lors de la Couronne, les Draconoves sont hostiles, entre le mépris et la crainte. Les grincements de la nuit, voire l'attaque des roues, sont imputés aux Voyageurs mécréants. Inversement, si l'interdit a été apparemment respecté par les Voyageurs, et les roues vaincues, les villageois sont reconnaissants et pour conjurer le maigre sort, ils brûlent les restes des roues près de l'Arbre aux Fées et vont jeter des brassées entières de fleurs et de paille de blé à la rivière. Pour les Draconoves, les Voyageurs ont agi courageusement, comme il était juste de le faire : ils ne songent donc pas à les récompenser ou les payer comme des mercenaires. Mais si les Voyageurs décident de s'attarder un peu, ils peuvent glaner quelques cadeaux (de l'Élixir de la mère Quenotte, de l'herbe à fumer pour rêver - herbe de lune de qualité 3, des baisers volés aux timides femmes draconoves...). Si les Voyageurs n'ont pas détruit les roues ni bravé l'interdit, rien ne leur arrive. Les paysans, apeurés par les grincements, vont offrir des poulets en sacrifice : ils sont retrouvés écrasés, mais les roues continuent à hanter les nuits de Draconeuf. Même un porcelet n'y fait rien... Cependant, Vernoise attend.

Il est arrivé avec le soleil. Assis au pied d'un pilier du hangar de Keumèche, il a étendu ses longues jambes, défait le bonnet qui lui couvre le crâne, et il se laisse chauffer par le soleil. Il a tout son temps. Émacié, vêtu comme l'est un vagabond des montagnes, Vernoise a un sourire tout en dents, des joues rouges et des yeux tendres sous un buisson de boucles blondes. Il parle avec une lenteur d'endormi. Quand il marche, le bâton léger et la besace nouée autour du corps, il ondule et boîte bizarrement : mais son pas est ample, et peut durer des heures et des journées entières. Distract, lointain, Vernoise se tait longtemps avant de répondre soudain, en plein milieu d'un bavardage, à une question anodine posée une heure plus tôt. Et il répond souvent par

Vernoise

Né à l'heure de la Sirène, beauté 09

APP12 VOL09 INT12 EMP16 RÊVE18 VUE15 OUIE14 ODO-GOÛT11 ENDURANCE27

Vigilance+6 Survie en montagne+9 Jeu+7 Botanique+7 Écriture-3 Légendes+4 Zoologie+5

Oniros+7 Hypnos+7

Sorts O / BROUILLARD, CHALEUR, CROISSANCE VÉGÉTALE, LUMIÈRE, MIROIRS, PONT, QUIÉTUDE, SILENCE, ÉLARGISSEMENT DE ZONE, BOIS TRANSPARENT, TERRE TRANSPARENTE, ANNULATION DE SES PROPRES SORTS

H / NON-AGRESSIVITÉ, REPOS, SÉRÉNITÉ, SOMMEIL, TRANSFIGURATION, MÉTAMORPHOSE, TYMPAN D'HYPNOS, VENT D'HYPNOS*, MIROIR D'HYPNOS, VOIX D'HYPNOS, INVOCATION DE KANAÏLOUS, ANNULATION DE SES PROPRES ILLUSIONS

Bonus d'usage : environ 30%

Têtes de Dragon : Don de Double-Rêve

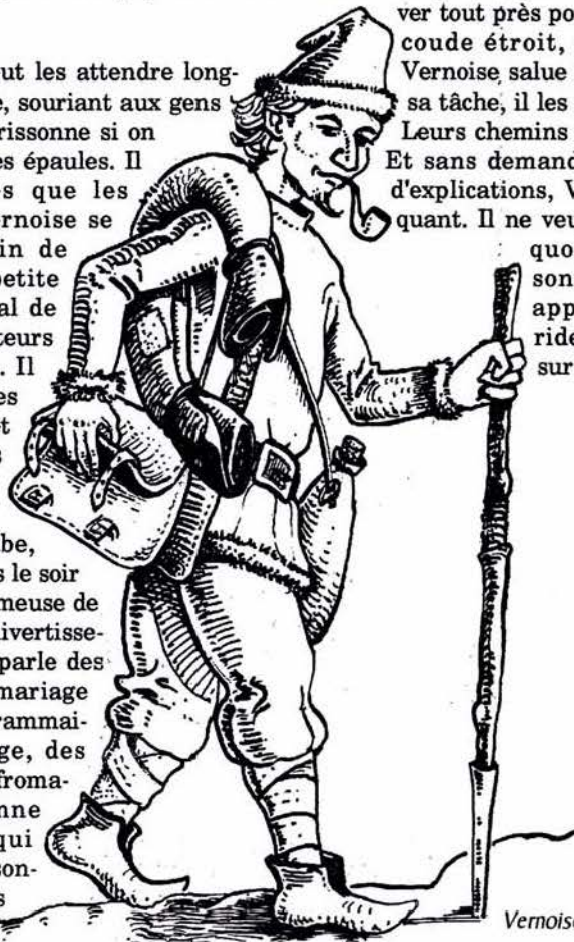
* C'est une variante du rituel HARPE D'HYPNOS, mais qui requiert une brise au lieu d'une harpe.

des questions qui en appellent d'autres, en troupeaux : ce garçon est un vrai berger de questions. Vernoise n'a pas de secrets, il n'est que le rêve d'un nuage de montagne. Comment a-t-il su que les Voyageurs l'attendaient ? "J'ai vu que vous m'attendiez". Haut-rêvant, Vernoise ne fait pas de différence entre magique et normal, entre surnaturel et naturel. Il vit dans un monde simple, enrêvé. Il est très gentil. Il vient de cueillir de la bonne herbe de lune (qualité 7), et s'il ne la vend pas, il en offre sept brins frais à quiconque lui fait un beau sourire (au Gardien des Rêves de juger de la franchise et de l'amabilité des risettes que lui font ses joueurs !). Vernoise n'est qu'un avant-goût de la population du Marché...

L'étrange guide peut les attendre longtemps, en fumant son herbe, souriant aux gens et parlant aux enfants. Il frissonne si on parle de roues, et hausse les épaules. Il n'y peut rien. Mais dès que les Voyageurs sont prêts, Vernoise se met en route. Le chemin de chèvres qu'emprunte la petite troupe s'éloigne vite du val de Draconeuf et gagne les hauteurs plus qu'à demi-sauvages. Il faut six heures draconiques de marche à travers bois et rocs, suivant des sentes inconnues, pour parvenir au Marché. Si les Voyageurs sont partis à l'aube, ils peuvent donc être rendus le soir même. La conversation brumeuse de Vernoise constitue le seul divertissement durant les haltes. Il parle des rites de célébration d'un mariage chez les Gigants, de la grammaire des étoiles de neige, des secrets lunaires de la fromagerie, d'une bouffonne révolte des chèvres qui expliquerait que personne ne vive dans ces hauteurs. Le

guide maîtrise également les échecs draconiques, et possède dans sa besace les pièces nécessaires, faites de pierre grossière. Vernoise prétend que le jeu est d'origine gnome : il raconte que ces deux pics inaccessibles, proches l'un de l'autre, qu'il appelle les Joueurs, servaient autrefois de sièges à deux magiciens amateurs d'échecs. Pourquoi jouer au sommet de deux pics ? Eh bien, à cette époque, on ne faisait rien simplement...

Les Voyageurs marchent maintenant sur un plateau couvert de sapins, qui s'élèvent en vain à l'assaut d'une muraille de roche où s'accrochent des herbacées jaunes et vertes. Il faut vraiment se trouver tout près pour voir la faille, qui après un coude étroit, se prolonge en un défilé. Vernoise salue les Voyageurs : il a accompli sa tâche, il les a menés au seuil du Marché. Leurs chemins se séparent ici. Bons rêves ! Et sans demander de pourboire, sans plus d'explications, Vernoise s'éloigne en claudiquant. Il ne veut pas aller au Marché. Pour quoi faire ?... Les Voyageurs sont seuls. Un léger vent les appelle, faisant onduler les rideaux de lichen qui pendent sur les parois du défilé.



Vernoise

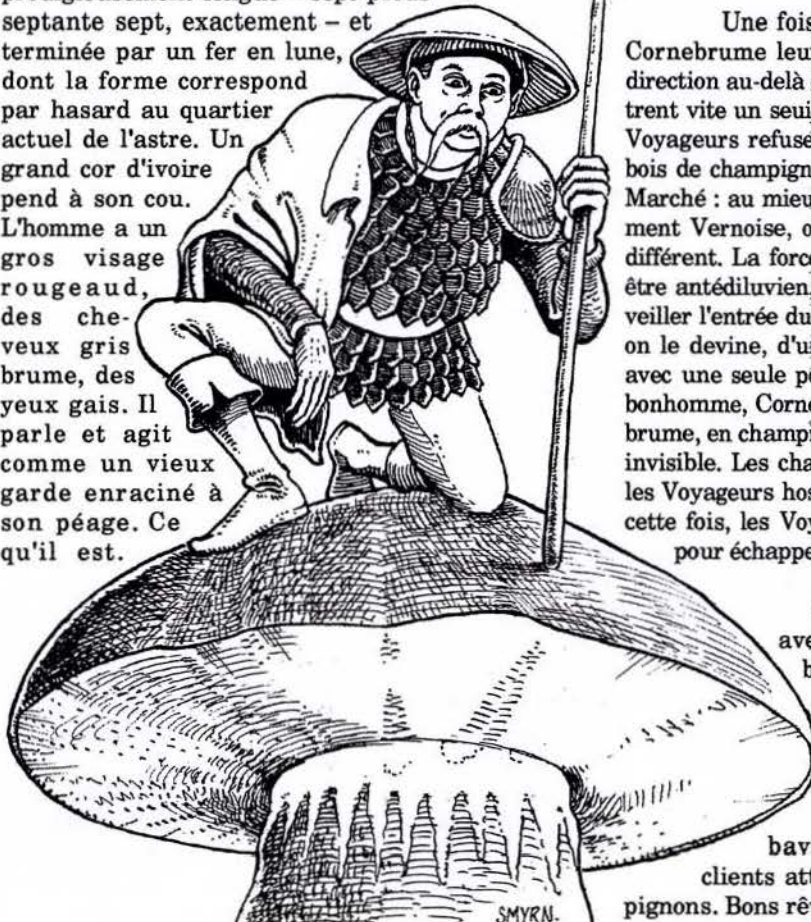
CHAPITRE 2

Le Marché aux Rêves

Cornebrume

Le défilé moussu se prolonge sur une trentaine de pas. Au fond, une ouverture rectangulaire a été creusée à même la roche : parfaitement régulière, assez haute et large pour qu'un couple de Gigants y passe bras dessus bras dessous. Il n'y a pas de porte. Un brouillard épais se devine juste au-delà du seuil. Pas un souffle ne s'en échappe : le brouillard forme un mur gris, mouvant, exhalant une fraîcheur de caverne... C'est la seule entrée, à moins de faire demi-tour ! Les Voyageurs vont à l'aveuglette, mais leurs pieds ne rencontrent pas d'obstacle. Le sol est lisse, la caverne pleine d'échos sans appels. De vagues lueurs bleutées scintillent dans les trouées... Oui, pas de doute, le blurève (Livre III, p. 14-15) ! Bientôt, la brume est dissipée, les Voyageurs ont l'impression de marcher sur des nuages morts, baignant dans une luminescence à peine bleue. Des champignons aussi hauts que des arbres poussent par bois entiers. Vers le haut, des bleurures et des étincelles imitent les étoiles sur un ciel de velours roussâtre.

Au détour d'une haie serrée de girofles, les Voyageurs aperçoivent, accroupi au sommet d'un bolet plat, un guerrier. La bedaine sanglée dans une cotte d'écailles argentées, un manteau bleu sur l'épaule, il tient dans son poing une lance blanche, prodigieusement longue - sept pieds septante sept, exactement - et terminée par un fer en lune, dont la forme correspond par hasard au quartier actuel de l'astre. Un grand cor d'ivoire pend à son cou. L'homme a un gros visage rougeaud, des cheveux gris brume, des yeux gais. Il parle et agit comme un vieux garde enraciné à son péage. Ce qu'il est.



Cornebrume est le préposé à l'octroi du Marché. Dame, il faut bien qu'il vive ! Le Marché, bien sûr. Il sert aussi à tenir à distance les Chimères alléchées à l'idée d'un tel bouillonnement de rêves. Sa lance ne sert qu'à ça. Et son cor sert à alerter les Gardes-Chimères en cas de coup dur ; mais ça n'est pas arrivé depuis longtemps. Les brigands et les faussaires, Cornebrume en fait son affaire...

Le prix pour le passage ? Un des sept plus beaux rêves de chaque pénétrant. Ni plus, ni moins. On peut évidemment offrir au garde un ou deux petits rêves en pourboire, mais il ne faut pas songer à le corrompre : le vieux bonhomme est honnête. Chaque Voyageur doit donc, à son tour, lui raconter un de ses plus beaux rêves. Cornebrume reconnaît sans erreur s'il s'agit d'un rêve authentique, c'est-à-dire personnel et ayant bel et bien été rêvé, pas des fariboles de conteur. Une fois le rêve raconté, le Voyageur l'a bel et bien oublié : il ne souvient plus que du récit du rêve, pas du rêve lui-même. Bien qu'il soit préférable que les joueurs imaginent ou reprennent des rêves importants de leurs personnages, et les racontent par le détail, le Gardien des Rêves peut autoriser les moins éloquents à faire un jet de RÊVE / Comédie à -1 pour s'acquitter du prix demandé. Car nul ne peut entrer sans avoir déboursé l'octroi onirique !

Une fois que tous les Voyageurs ont payé, Cornebrume leur indique du bout de sa lance une direction au-delà des nuages, où les Voyageurs rencontrent vite un seuil rectangulaire lumineux. Si certains Voyageurs refusent de payer, ils vont errer dans les bois de champignons sans jamais trouver l'entrée du Marché : au mieux, le défilé où les a conduits initialement Vernoise, ou un passage conduisant à un rêve différent. La force ne sert à rien. Cornebrume est un être antédiluvien, une Entité de Rêve chargée de surveiller l'entrée du Marché - un défilé constitué, comme on le devine, d'un blurève ouvrant sur divers rêves, avec une seule porte vers le Marché. Malgré ses airs bonhomme, Cornebrume est capable de se changer en brume, en champignon, en flamme bleue ou de devenir invisible. Les champignons lui obéissent et harcèlent les Voyageurs hostiles. On se demande bien pourquoi, cette fois, les Voyageurs se donneraient tant de mal pour échapper à un octroi somme toute modeste.

Si les Voyageurs ont été aimables avec le vieux garde (petits cadeaux, bavardage...), celui-ci, qui connaît très bien le Marché, peut par avance leur en expliquer certaines lois et avantages - voir plus bas. Mais il ne peut pas non plus se permettre de bavarder des heures. D'autres clients attendent à l'ombre des champignons. Bons rêves !...

Cornebrume

TAILLE13 RÊVE23 ENDURANCE36
Mêlée18 Dérobée15
Vitesse 12 / 24 +dom+4 Prot (RÊVE à -7)
Lance, Corps à corps+7 Esquive+7
Course, Saut+7 Discrétion+7 Vigilance+7
Commerce, Légendes+7

Champignons en colère

TAILLE16 RÊVE12 ENDURANCE28
Vitesse 6 +dom+2 Prot0
Mêlée14 Dérobée08
Corps à corps+1 (+dom+4) Esquive+1
Course+1 Discrétion, Vigilance+1

Les considérer comme des Bluettes.

Au Marché

La porte indiquée par Cornebrume débouche dans un cirque de pierre, qui ne doit pas mesurer dont le diamètre peut atteindre sept lieues, cerné de hauts monts aux pentes nues. Les Voyageurs l'ignorent, mais cet endroit se trouve quelque part dans les Crins de Neige, dans le même rêve par lequel ils sont entrés : simple tour que leur joue le blurêve. Le cirque offre d'antiques bois de pins, mais des prés d'herbe grasse en constituent la plus grande partie. C'est là que s'est établi le Marché : un troupeau disparate de tentes aux couleurs variées, certaines aussi grandes que des châteaux, riches et armoriées, la plupart simples et carrees, couleur de saleté. Aux piquets et aux mâts sont pendus des lampions et de longs parchemins qui servent d'enseignes ou portent des messages : vend, achète, échange, cherche... S'il fait jour, le Marché est comme mort. De nuit, il bat son plein.

Le Marché est une institution étrange, héritée du Second Âge. Ce qui s'y passe est donc naturellement incroyable. Ainsi, et ce n'est pas le moins, le Marché n'a pas d'intendant ni de maître. Pas de gardes ni de juges, pas de loyers ni d'impôts. Chacun y suit son propre rêve, ses propres vengeances et filouteries s'il le veut : nul autre que les ennemis qu'il aura pu se faire ne viendra lui tirer l'oreille... Quant à prendre possession du Marché, personne n'a apparemment été assez audacieux, ou assez désœuvré, pour s'y essayer. Être le maître du Marché, c'est bien beau, mais pour quoi faire ? Il existe certes quelques officiers (garde-rêves, changeurs...), mais ils sont choisis parmi les marchands. Quand l'heure est venue d'établir le Marché, c'est-à-dire à peu près une fois tous les vingt et un mois (la prochaine fois que le marché se tiendra au mois de Couronne sera donc dans sept ans) tous ceux qui connaissent ce secret, venus de divers pays et de plusieurs rêves, se mettent en route et viennent planter leur tente près des Trois Pierres. Celles-ci sont le seul établissement permanent du Marché : trois globes de pierre de six mètres de diamètre, flottant à quelques pas du sol ; ils sont en fort mauvais état, à tel point qu'un seul conserve, bien que couvert de fentes et de fissures, sa forme originelle. C'est de cette pierre-là qu'une eau pure transpire de temps en temps, annonçant que le temps du Marché est venu : Vernoise et d'autres guides donnent la nouvelle, qui se répand vite. Lorsque l'eau cesse de couler,

généralement au bout de trois à cinq semaines, le Marché prend fin. Le secret des Trois Pierres est perdu depuis longtemps (LECTURE D'AURA indique le Fleuve, sans précisions, et aucune magie ne les affecte), mais elles servent de repère au Marché.

Autour des Trois Pierres flottantes et de la mare qui se forme sous elles, les tentes délimitent une des rares places du Marché : vaste, bordée de débits de boissons et de tavernes, elle sert aux festivités. Comme on l'a compris, le Marché se tient de l'heure de la Lyre jusqu'à celle du Château dormant : de jour, la plupart des établissements ferment, et chacun dort ou se repose. Ceux qui n'ont pas leur propre tente peuvent louer un emplacement dans un des nombreux dortoirs ou révoirs. Les uns et les autres sont supposément très différents : les dortoirs ne coûtent rien ou presque, juste le prix de la location d'un hamac, mais leur situation dans le Marché en fait des endroits où les rêves sont pauvres et rares ; les révoirs sont très similaires, mais l'emplacement et les soins apportés (des garde-rêves experts dans l'accouchement des songes – la science oniro-maïeutique – et des pêcheurs de rêves sont présents, on y brûle de l'encens, la règle du silence est observée tout le jour et on peut fumer son herbe de lune sur place...) permettent d'y faire des rêves merveilleux. Or, le rêve, au Marché, c'est la fortune...

Songes, poèmes et deniers

Trois monnaies sont d'usage commun au Marché, bien qu'en aucun cas un marchand ne soit obligé d'accepter indifféremment l'une ou l'autre : chacun est libre, et certains utilisent des monnaies bien plus louches ou bizarres... Les monnaies ordinaires, quelle que soit leur origine, sont acceptées, pesées, converties, et ainsi de suite : pièces d'or, argent, étain, bronze, cuivre, ivoire... Mais les rêves et la poésie ont souvent plus de valeur. La valeur attachée à la poésie est un héritage de la cité de Saynek, dont les sujets venaient en foule à chaque Marché, autrefois ; bien qu'une ou deux portes du blurêve y conduisent encore, il semble que la cité n'est plus ce qu'elle était, et les Saynekins sont rares. La tradition est restée.

La poésie saynequine est quantifiée en vers, le vers classique comptant sept pieds. Trois vers font un tercet, quatre un quatrain, quatorze un sonnet, soixante une fredaine, sept cents une épopée et sept mille une saga. Les poésies s'échangent par écrit, mais la bienséance exige, au moins pour les gros achats, que la monnaie soit lue avec une bonne diction - heureusement, il existe des copistes et des lecteurs qui se louent contre quelques maigres vers. Ce système serait simple si seule la poésie de Saynek était acceptée. Or, la versification en runes d'Ostarlath utilise généralement dix ou douze pieds par vers, les poèmes gnomes sont constitués de vers à douze pieds, et on a même vu des nomades étranges qui n'utilisaient que des vers à un seul pied. Comme les noms et le contenu des différentes formes de poèmes changent également, le change entre poésies et de poésie en or (ou inversement) est extrêmement complexe.

Aussi, pour toute transaction d'importance, les gens du Marché ont recours à des docteurs ès prosodie, tous Saynekins ou supposés tels. Enfin, la poésie a une valeur esthétique qui dépend entièrement du jugement de chaque marchand, ce qui fait que les mêmes vers vont être dépréciés ou surestimés jusqu'à dix ou vingt fois leur valeur. C'est le cas des poésies anciennes, connues de tous et usées jusqu'à la corde : même si elles sont très belles, elles ne peuvent être prises pour argent comptant. Certains auteurs immortels, ainsi que quelques poètes célèbres et vivants sont protégés ; leurs œuvres sont marquées d'un sceau émis à Saynek qui signifie qu'elles ne peuvent être recopiées. Seuls la cité ou la dynastie à qui est dédiée l'œuvre, ou l'auteur dans le cas d'une œuvre récente, ont le droit d'émettre cette monnaie. Évidemment, des faussaires agissent dans l'ombre : mais il paraît qu'à Saynek, on les gorge d'encre en place publique jusqu'à ce que mort s'en-suive...

Malgré toute la gloire de Saynek et de ses rimes, la monnaie la plus estimée, la plus noble, reste le rêve. Bien qu'il existe des changeurs de rêves, la monnaie onirique n'a aucun cours fixe : la valeur qu'on lui attribue est du domaine du relatif absolu : elle n'a que celle que les deux parties lui attribuent lors d'un commerce. S'il arrive qu'on échange des rêves contre de la poésie ou d'autres objets, il est inimaginable, dépravé, honteux de monnayer en deniers le rêve. Ce vieil interdit pèse lourd sur le Marché, même si l'on trouve toujours des col-



Prosodiste-copiste de l'école de Yannek, reconnaissable à son curieux chapeau baptisé « assiette » par les étudiants de Chandrapore.

porteurs de rêves érotiques à soixante deniers ou des misérables bradant leur dernier rêve pour quelques sous... Donner un rêve est très simple : il suffit de le raconter à la personne qui reçoit, qui, dès lors, en est considérée comme propriétaire. Pour preuve, les gens du Marché font observer que le rêve perd en force une fois raconté, voire est totalement oublié : c'est bien la preuve qu'il n'est plus en vous et ne vous appartient plus. Les riches marchands font fréquemment don public de leurs rêves : avoir le rêve maigre, le songe rare, le Mur du Sommeil épais sont des expressions qui désignent l'avarice.

Comme monnaie, le rêve est examiné par les changeurs de rêves : ces gens prospèrent par douzaines, assis devant leur balance et une pile de cristaux, et ne chôment pas. Les changeurs ne peuvent pas évaluer la rareté du rêve, sa beauté ou son intérêt - c'est à chacun de juger. En revanche, ils peuvent le peser.

L'opération est simple. Le possesseur du rêve vient, souffle sur un éclat de cristal et le pose dans la balance ; puis le changeur pèse le cristal embué, dont le poids propre (d'habitude un pépin un onzième) a augmenté. Plus un cristal est lourd, plus le rêve qu'on y a soufflé est supposé dense, intense. C'est la seule indication objective de sa valeur qu'on puisse avoir... Une fois pesé, le cristal est déposé dans un gobelet d'eau alchimiquement pure (additionnée d'eau de rose ou de liqueur chez les changeurs les plus huppés, avec des pâtisseries à disposition). Au bout de sept minutes, le possesseur du rêve boit, absorbant tout ce qu'il aurait pu laisser

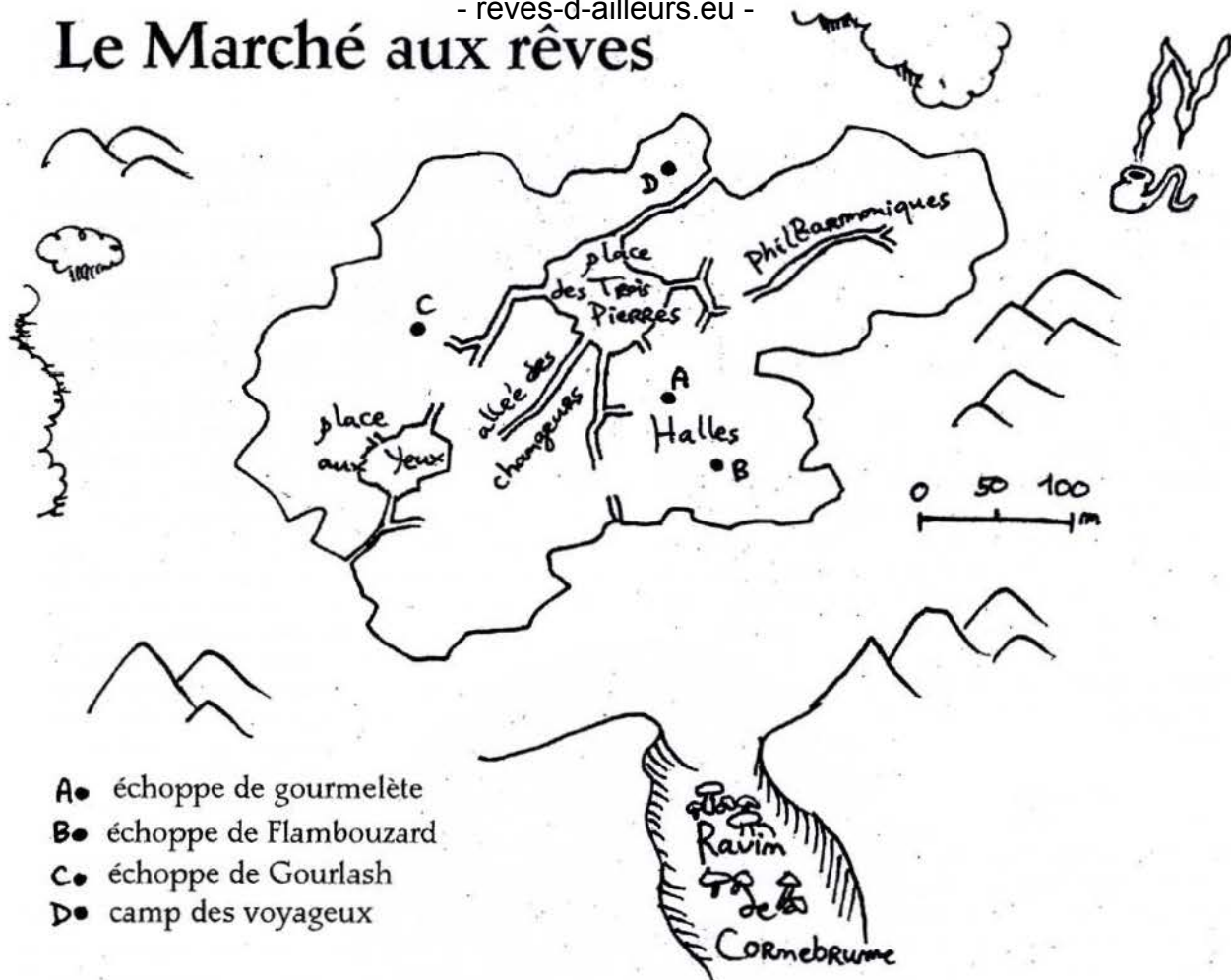
Les monnaies du Marché

La poésie

Les services d'un docteur ès prosodie de qualité coûtent environ 1/16 de la valeur de la transaction, sans compter les petits cadeaux que les deux parties font à cette occasion pour le remercier de ses services. Si les Voyageurs marchandent sans l'aide d'un docteur, leur compétence de Commerce est limitée par Légendes. Disons que l'équivalence en argent de la monnaie poétique de référence (celle de Saynek) est de deux vers pour un denier.

Si les Voyageurs veulent faire leur propre monnaie-papier poétique, ils peuvent se contenter de recopier de la poésie apprise par cœur (avec 0 en Écriture et tout le matériel nécessaire, un copiste produit l'équivalent de 50 vers de Saynek par H.D.). Ce faisant, ils risquent de n'avoir à proposer que des œuvres mineures ou trop connues, malgré leur génie, pour être de grande valeur (on estime qu'à moins de réussir un jet de CHANCE à - qualité de l'œuvre, sa valeur appréciée est divisée par la qualité de l'œuvre). Pour éviter cet inconvénient, des Voyageurs poètes peuvent proposer leurs propres créations (à moins qu'elles ne soient déjà écrites, il faut un copiste et réussir EMPATHIE / Légendes, difficulté libre, périodicité 1 H.D., et réunir autant de points de tâche qu'on le veut ; chaque point de tâche valant 10 vers de Saynek). Lors d'échanges avec des gens de goût, la valeur des œuvres inconnues a une chance d'être bien plus grande que pour de la monnaie poétique galvaudée (jouer une appréciation classique, EMPATHIE / Légendes facultativement à + qualité, et multiplier la valeur par la qualité en cas de réussite ; diviser en cas d'échec particulier ou total).

Le Marché aux rêves



- A● échoppe de gourmelète
- B● échoppe de Flambouzard
- C● échoppe de Gourlash
- D● camp des voyageurs

dans le cristal de son rêve. Les changeurs demandent pour ce service quelques rêves communs, ou de la poésie, rarement de l'argent. Le cristal de roche utilisé pour cette opération est ramassé dans le lit des rivières de haute montagne. On connaît à cette matière (INTELLECT / Alchimie à -4) des propriétés pondéreuses particulières : son poids augmente, de façon erratique, facilement lorsque l'air se déplace à la surface, ne serait-ce que par le souffle d'un homme. Par ailleurs, à aucun moment de l'opération, une quelconque aura de rêve n'est perceptible (DÉTECTION D'AURA). À cette objection des haut-révants, les changeurs répondent que la quantité de rêve absorbée par le cristal est trop infime pour être perçue par un rituel aussi galvaudé. Alors, qu'en penser ? Escroquerie ? Illusion collective ? Mystère.

Les métiers du rêve

Le rêve, objet de commerce par excellence, fait l'objet de nombreux métiers, la moitié au moins de ceux qu'on peut identifier au Marché. Les pêcheurs de rêves travaillent le plus souvent en che-

ville avec les changeurs. La main leste et l'œil perçant, ils sont experts dans l'art de repérer et capturer un rêve au petit matin, à l'heure oubliée du Château dormant, au moment où les rêves se défont, voire disparaissent tout à fait. Pour des gens économes ou cherchant la fortune, les services d'un ou deux pêcheurs sont précieux. Il suffit de dormir avec le visage non loin d'une vasque d'eau, de préférence enchantée ou lustrale. Lorsque, alourdi par le petit jour, le rêve sort par la bouche, il va presque à coup sûr tomber dans la vasque. Là, le pêcheur peut le voir et le faire prisonnier en tendant un petit filet sur le récipient. Le dormeur n'a plus qu'à boire toute l'eau au petit jour pour conserver le rêve... Les pêcheurs ont souvent des méthodes secrètes pour assommer les rêves, les charmer, les saisir à main nue ou même les assassiner : mais il faut se méfier des escrocs. Étant donnée la valeur accordée aux rêves, il arrive que des miséreux se réveillent riches par la vertu d'un seul rêve. Dans certains révoirs crasseux, des foules de malheureux ronflent obstinément, assommés par de la mauvaise herbe de lune, rêvant, à la recherche de la fortune...

Les monnaies du Marché

Le rêve

Le Gardien des Rêves a toute liberté en ce domaine (sinon il n'aurait pas ce nom-là). Si les Voyageurs ont de la bouteille et de nombreux rêves d'archétypes, symboliques et récurrents en tête, le moment est venu de les utiliser. Bien des gens ne sont au Marché qu'à cause de certains rêves étranges qu'ils font...

Si les Voyageurs utilisent les services d'un changeur de rêves ou d'un pêcheur de rêves, utiliser CHANCE ou RÊVE (le meilleur des deux) à 0. Seules des réussites significatives ou mieux donnent des rêves originaux et lourds. Des échecs particuliers ou pire peuvent entraîner des cauchemars pénibles, des rêves idiots obsédants ou encore un inquiétant passage de gris rêve (l'angoisse du rêve gris !) qui a ruiné plus d'un marchand bien en vue...

Onirologues, oniromaïeutes, oniromanciens, oniracles, cryptonirologistes... On n'a que l'embaras du choix. Les arts et les méthodes diffèrent, mais le rêve reste, pour la divination, la voie d'honneur : l'astrologie ne joue qu'un rôle d'auxiliaire. Beaucoup sont haut-révants, mais ce n'est pas la règle. Au Marché, plutôt que de s'arracher la langue à prononcer leurs titres, on appelle les gens de ce métier les onis. Ils ne se contentent pas d'interpréter, de surinterpréter et de prononcer des paroles sybillines au prix fort : certains soignent le rêve, guérissent les cauchemars, comme des médecins du rêve, tandis que d'autres forgent les rêves en artistes - changer un détail dans les rêves récurrents, créer un rêve de toutes pièces, ou même le voler à quelqu'un... Dans l'art de la manipulation des rêves, rien n'est introuvable dans l'ombre d'une tente. Le principal est de suivre son rêve jusqu'au bout.

Que faire au Marché ?

Oui, tout est possible si l'on cherche. Voilà la seule règle. Les Voyageurs ont l'occasion rare de participer à un Marché aux Rêves. Ils ont bien des histoires oniriques derrière eux, des quêtes et des intérêts propres, et rêvent chacun comme dix. Onymus avait raison, ils ont bien fait de venir : ils vont pouvoir mêler l'utile à l'agréable, l'agréable au merveilleux. Bien évidemment, toutes les herbes et décoctions ordinaires (celles des règles : soins, alchimie, poisons...) sont disponibles, et bien d'autres encore. On peut trouver des prix intéressants en sachant marchander. L'herbe de lune se vend aux étalages par bottes entières, comme du persil à une foire paysanne. Il existe même des établissements particuliers, plus ou moins reluisants mais toujours connus sous un nom bizarre (le Lampion pantelant, le Passe-assiette subtil, Au Cinquième Poil...), où l'on vient pour fumer l'herbe de lune et suivre les rêves qu'elle évoque. Les fumeries sont toujours bien closes et surveillées, à cause des débordements que provoque souvent la consommation d'herbe bleue. L'herbe de lune de basse qualité (1 à 3) est bon marché - on peut la trouver aux 3/4 du prix normal - tandis que l'herbe la plus délectable (qualité 7 à 10) est très demandée - une fois et demi à deux fois le prix. Les ingrédients destinés à l'alchimie se vendent également au grand jour, même les plus merveilleux. Beaucoup de gens ne viennent d'ailleurs au Marché que pour cela, et non à la recherche de rêves évanescents : mires de Cour, astrologues, haut-révants cachés, savants citadins, moines et ermites...

Le haut-rêve est également un commerce honorable du Marché. On ne songe pas à cacher son don, on débat librement de théorie magique, on rit de ses déboires, on incendie (par la parole, en général) un collègue ou on cause de ses ambitions en mangeant son omelette au lard, dans une taverne... Un agréable changement ! Il arrive même, bien que ce soit rare, que l'on évoque Thanatos sans passion, en dissertant comme d'une quatrième voie draconique, sans parler de brûler ou anéantir personne. Ceci étant, ce n'est pas un sujet de conversation

Marchands

APP13 VOL11 INT11 EMP13 RÊVE14
VUE12 OUIE10 ODO-GOÛT11
Comédie+3 Commerce+5 Légendes+2

commun, ni apprécié... Les comportements déments des haut-révants tirant le Dragon par la queue sont observés avec curiosité mais sans surprise. On essaie juste d'éviter les débordements néfastes. Les Voyageurs ont l'occasion de rencontrer des haut-révants et d'enrichir réciproquement leurs savoirs s'ils s'entendent bien avec leurs nouvelles connaissances. Si le Gardien des Rêves admet encore la possibilité d'une langue draconique écrite (suivant le système de magie de la première édition des règles), les Voyageurs peuvent échanger des sorts, travailler ensemble à des rituels complexes ou des traités théoriques. Même sans le draconic écrit, des Voyageurs liants et débrouillards se voient offrir des bouts de glou fossiles ou des parfums subtils où l'on peut percevoir des signes draconiques, apprennent de nouvelles méthodes de méditation, notent des recettes utiles, échangent des grimoires... Bien que ce soit un lieu commun, au Marché, de répéter que "autrefois, c'était autre chose", l'endroit est un petit paradis pour les haut-révants du jeune Troisième Âge.

Qu'il soit bien entendu que le séjour au Marché ne doit pas être ressenti par les joueurs comme une introduction, un "entre-deux-scénarios" en attendant la quête. Les négociations et les recherches menées par les Voyageurs vont largement les occuper, et ils risquent de trouver le temps trop court ! D'ailleurs, un certain nombre de petites aventures devraient survenir suite aux faits et gestes des Voyageurs : conséquences de queues et souffles de Dragon, escrocs, magiciens vexés, mauvais payeurs... Mais les Voyageurs sont libres : ils font l'histoire plus qu'ils ne la subissent. Si les Voyageurs sont peu imaginatifs, le Gardien des Rêves n'a qu'à improviser quelques mésaventures de haut-rêve qui tombent sur les Voyageurs sans qu'ils en soient la cause. Une vieille haut-révante tombe folle amoureuse d'un Voyageur (suite à une queue de Dragon) et prend toutes les apparences pour le séduire. Un tavernier détrouse ses clients en les saoulant à mort grâce à un seul verre de vin, qu'il fait enchanter auparavant. Plus tard, une bande de fondamentalistes d'Oniros propose un très bon prix aux Voyageurs pour qu'ils arrondissent de gré ou de force tout ce qu'ils trouvent, objets et êtres, pour rappeler à tous que la sphère est la forme primale et éternelle du Rêve... Et ainsi de suite. La promenade qui suit va sans doute donner d'autres idées au Gardien des Rêves. L'essentiel est que les Voyageurs flânent au gré des étalages, ils auront bien assez de temps plus tard pour chercher de l'huile de fée pour Onymus. S'ils se renseignent trop promptement sur l'endroit où on peut se procurer de l'huile de fée, que le Gardien des Rêves fasse durer les recherches... Chez Ménadre l'Avantageux on est en rupture de stoc, à l'échoppe des Sœurs Danawell on s'étonne qu'ils ne préfèrent pas plutôt un peu

d'Élixir de Haut-Rêve... Il est préférable que les Voyageurs se délassent un peu avant d'obtenir le nom de Gourmelète l'Elficologue qui est sans conteste le distillateur d'huile de fée vivant le plus régulièrement fourni...

Un tour du Marché

Pour illustrer la belle théorie de la liberté onirique proposée aux Voyageurs, voici une ballade parmi les tentes du Marché, et ce qu'on y a vu en l'espace d'une seule nuit.

En remontant l'allée des Philharmoniques jusqu'à l'impasse Clef de Croche, avec ses luthiers, ses musiciens, ses vendeurs de notes censées émouvoir les Dragons (on nous a proposé une mélodie de trilles joyeuses capables d'appeler un oiseau-oracle, puis un calme concerto capable de faire taire même les hurlements de chiens de la mort), nous avons croisé plusieurs de ces chevaliers inquiets, porteurs de loups, qui vont rencontrer des baladins célèbres et leur acheter des exploits. Il faut beaucoup d'or, et même d'avantage, pour qu'on chante bientôt sur toutes les routes qu'Uctar de la Demi-Clairière a vaincu le Chevalier Vert, conservé jusqu'au bout sa fidélité au Roi de Balène ou assommé le Drôle du Pont de Marjouas... Pauvre Uctar sans bravoure ! Sur une place, la première sorcière nous a proposé des cornets de papier avec des surprises dedans (un grouillement de cafards et de vers blêmes). Sa collègue, en ricanant, offre pour un denier des cauchemars à emporter : bestioles monstrueuses, cornues, barbelées, torves, chimériques, prises dans une pâte grasse et frites. Qui voudrait manger ça ? Les sorcières sont plusieurs au Marché, une bande de vieilles hideuses, dégoûtantes, restes séniles de générations de sabbats, ridicules à force d'être méchantes, mais pas inoffensives - oh non ! Outre d'infâmes potions, elles proposent de la méchanceté ou de la haine pour les gens qui en manquent, des buissons d'ossiphage en pot et des coqs à triste, animaux enchantés qui deviennent objets de l'obsession jalouse et aveugle de celui qui les achète. Il paraît aussi qu'elles tiennent une boucherie puérile secrète quelque part dans les Halles - oui, une boucherie qui offre de la viande d'enfant... Leur seul commerce qui paraît avoir quelque succès est celui du parler aux ancêtres. Là, si l'on amène le crâne d'un ami défunt, on peut parler avec lui par l'entremise de la sorcellerie. Si on n'a pas le crâne avec soi, il y a une chance que les sorcières l'aient dans leur cagibi : à force de piller les tombes, allez savoir !

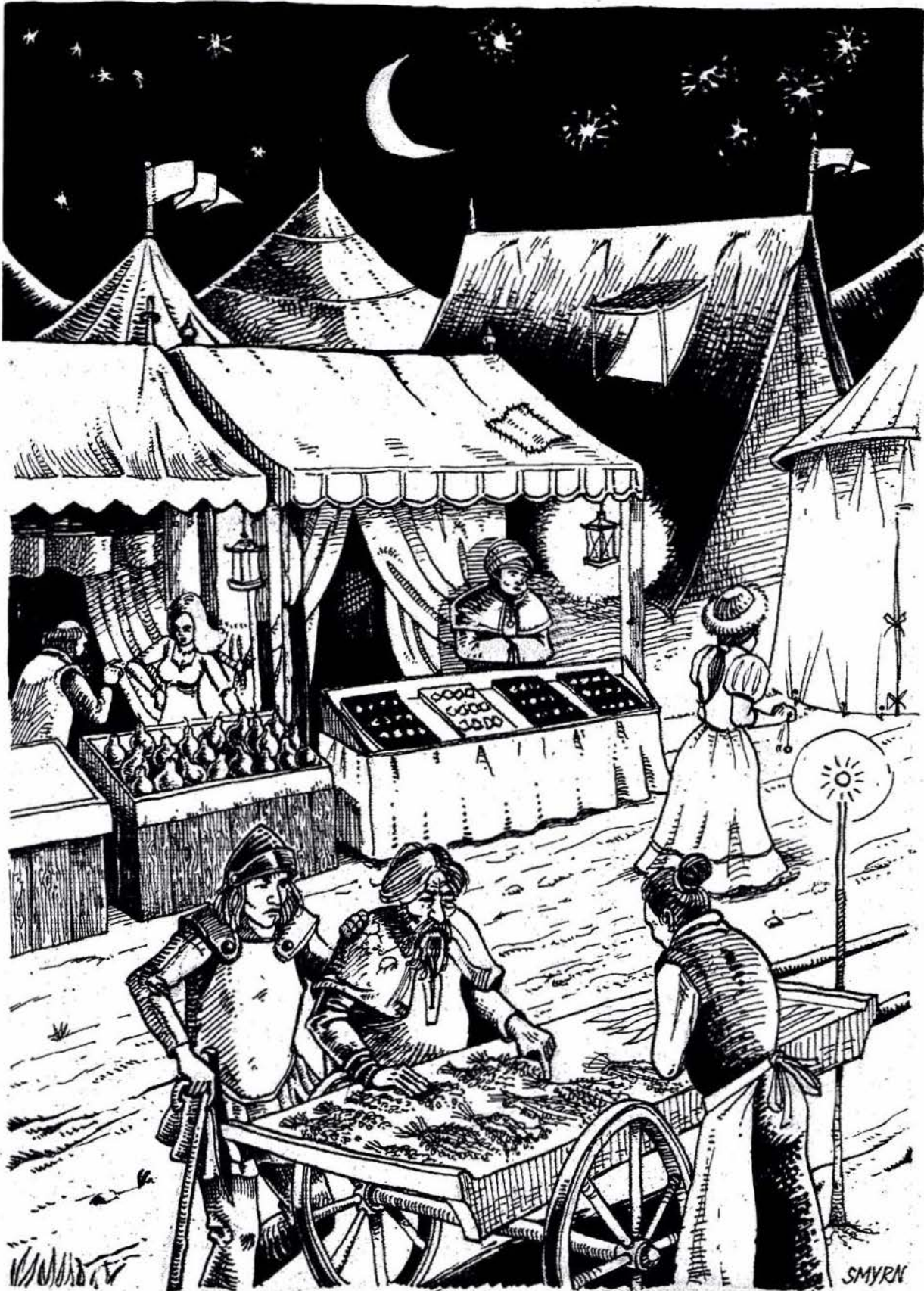
Voici un colporteur qui propose différents articles de mercerie, tous enchantés. Un dé à coudre magique, la joie de la ménagère ? Ou bien un lacet de chasse qui se noue toujours sans problèmes ?... Non, merci. Nous préférons aller passer quelques heures à la boutique de Robadi, le bradeur onirique. Replet, éloquent et toujours à l'aise dans sa grande robe bleue à poissons d'argent, impitoyable comme personne sur les prix, Robadi propose en seconde main toutes sortes d'ouvrages magiques. Il est cher, mais prêt aux échanges, et en

fouillant les amoncellements de parchemins à la lumière des lanternes magiques, on peut trouver plus que son bonheur. Les antiquaires aux alentours proposent toutes sortes d'objets anciens venus de tous les horizons, chargés d'histoire, de mystique ou d'enchantements. Celui-ci échange des lampes toutes neuves contre des vieilles lampes ! Un riche marchand, jeune et très parfumé, vient nous entretenir au sujet du *Narconomicon*, le fameux et redoutable grimoire persécuté et brûlé, censé avoir disparu ; ses pages révèlent des secrets narcothanataires qui, paraît-il, rendent fou. Contre le grimoire, le jeune homme demande votre vie, assurant que vous serez ressuscité juste après par les soins de l'école thanataire de Scholomance. Il nous assure que même si ça a l'air idiot, comme ça, c'est très intéressant. Le marchand, malgré ses parfums, sent mauvais, et soudain s'éloigne avec quelques mots d'excuses en prétextant un rendez-vous important. Il vient de réaliser que sa joue droite, putréfiée, est tombée avec un bruit mou à ses pieds...

En coupant par l'allée couverte des Fumebols, où, suivant la tradition, on négocie sous des ombrelles parfaitement rondes tenues par des garde-rêves, nous rejoignons les Halles. Au passage, nous admirons un peigneur de chats au travail. Les tavernes des Halles font le coup de feu ; on mange vite, en continuant les affaires. Un groupe d'hommes en robe grise à capuche, très fardés, affables, viennent nous tâter le lard (avec notre permission) et proposent d'acheter nos peaux, tout ou partie. Il paraît que ces gens viennent de Csixi, un pays où sévit une pénurie de peau : les enfants naissent tout vifs et écorchés, ils ne vivent que quelques jours... Très peu pour nous, nous tenons à nos peaux ! Sous un chapiteau décoré, un joyeux sculpteur de têtes expose ses modèles de cire et attire le chaland. Qui n'a jamais rêvé de changer de tête ? Têtes de prince, de matrone, de crapaud, de belle, de croquant, de chat ou de cafard, tout est offert si on y met le prix. Quant à la méthode employée, elle est secrète, l'opération, très intime, se fait à l'abri de tous les regards, au roulement du tambour. Têtes à vendre !... Dans un coin, emmitoufflée dans des haillons immondes, une Goule en exil, affamée, mendie.

Rassasiés, nous flânons, en chemin vers le quartier des gemmiers les plus fameux. Accrochés à un mât, un groupe de petits Elfes aux yeux vifs, sombres et maigres comme des brindilles, propose un coup de vin de lune, quémande une danse. Leurs murmures évoquent aussi bien des bruissements de feuilles que des ricanements étouffés. Sous leurs auvents, les gemmiers plongent leurs mains dans des caissons de pierres précieuses, en vantant les riches coloris aux narcociens, alchimistes et joailliers fouineurs qui se pressent entre les étals. La criée des gemmes est une des plus grosses activités du Marché - les Crins de Neige, et d'autres rêves encore, ont des entrailles généreuses... Certaines des gemmes vendues ont même reçu des enchantements, mais elles sont très coûteuses. Nous observons un Cyan au





Un passage tranquille du Marché, à l'heure du Serpent

visage épais constellé de petites cicatrices. Ce marchand propose des gemmes taillées, toutes arrachées à la face d'un Cyan en proie au bleu rêve. Ces gemmes ont paraît-il de nombreuses et dangereuses vertus. En tout cas, le Cyan semble prendre plaisir à ce commerce : il faut le voir montrer les infimes croûtes de sang qui marquent encore certaines gemmes...

L'heure du Château dormant commence. En retournant au révoir du Bilboquet sceptique, nous entrons par curiosité dans la boutique d'une sommière. Elle propose, nerveuse, des sommières magiques qui plongent dans le sommeil, avalent les dormeurs ou les emmènent dans les nuages. Il y a aussi des étagères remplies de chapeaux enchantés : des chapeaux sauvages, en peau de tigre vert, des

qui se tournent toujours vers le nord, des qui se soulèvent tout seuls pour saluer... Nous apprenons que le mari de la tenancière est chapelier. Elle tient à préciser qu'il n'est pas fou. Prétextant l'heure tardive, elle nous pousse vers la porte au moment où des ricanements déments s'échappent de l'atelier. En prenant congé, nous manquons d'écraser un loir. Il est temps de dormir !

Gourmelète perdu

Les Voyageurs, entraînés par le bizarre bazar, s'en souviennent-ils ? Ils sont venus chercher de l'huile de fée pour maître Onymus de Sinelis. Peut-être ont-ils déjà glané le nom de Gourmelète. On leur décrit un bourgeois âgé, le poil et la barbe blanche, le teint rouge, étrié dans des vêtements qui sentent leur avare. Certains l'ont jugé très poli, d'autres déplaisant voire lunatique, avec sa manie de scruter tout à travers son monocle à chaînette. Marchand de la cité de Lonelys du Royaume Balène, Gourmelète consacre une bonne partie de son temps à l'elficologie. Cette science étudie le Petit Peuple, c'est-à-dire la farandole des Lutins, Elfes, Gnomes et autres Gobelins qui semblent constituer un monde à part parmi les Entités de Rêve. Pointilleux, rigoureux, persévérant, observateur, servi par des dizaines d'années d'études in vivo, Gourmelète se targue aujourd'hui d'être docteur ès elficologie, sans diplôme, par le seul mérite.

Qu'on n'aille pas imaginer cependant que Gourmelète est elficologue pour le plaisir des yeux, pour sourire aux Parisettes ou bavarder avec un savant Gnome klok'tonte ! Ce serait très mal le connaître. Le marchand a plus d'une fois prouvé qu'il savait saisir les occasions, faire du neuf avec du vieux et se montrer industriel. Observant le Petit Peuple grâce à son étrange monocle, Gourmelète s'est dit qu'il était inimaginable qu'une telle quantité d'êtres, d'énergies et de ressources magiques ou alchimiques reste inexploitée, cachée à tous sauf aux idiots et aux enfants. Le monde est dur - un tel gâchis est inhumain ! Gourmelète utilise donc l'elficologie pour faire de l'utile avec l'Autre Monde. Les Voyageurs apprennent par les marchands les mieux renseignés qu'effectivement Gourmelète est venu au Marché avec des tonnelets d'huile de Fée. Faite avec des Fées (mal)traitées et passées au pressoir. Quel utilité a-t-elle donc cette huile ? Certains disent que sa seule vertu est de prendre la couleur préférée de la personne qui la fixe, d'autres qu'elle change de couleur au gré des désirs de ses possesseurs ; mais tous s'accordent pour dire qu'une telle huile est sûrement précieuse pour de nombreuses recettes magiques. Le Petit Peuple ne doit pas porter maître Gourmelète dans son cœur... Sans écouter tous ces bavardages, les Voyageurs peuvent se contenter d'aller trouver aussitôt que possible Gourmelète, qui a dressé sa tente, d'un vert uni, au nord de la grand'place des Halles.

neau accroché au cordon de la porte indique en grosses runes plates : FERMÉ POUR CAUSE DE DRACOCAUOSE. La dracocaouose (INTELLECT / Légendes ou Draconic à 0) est un nom savant qui désigne l'état de démence provoqué par une queue de Dragon. Ce n'est pas la première fois que les Voyageurs aperçoivent un tel écriteau à l'entrée d'une boutique. Lors de leurs premières visites chez Gourmelète, les Voyageurs ont pu se laisser décourager par l'avertissement, mais maintenant, ils ne peuvent plus attendre. Ils sont trop curieux, et on leur doit beaucoup d'argent. Tôt ou tard, ils vont se glisser sous la toile de la tente verte : compte tenu des habitudes nocturnes du Marché, il vaut mieux agir en plein jour pour ne pas donner l'alerte aux voisins. La porte de la tente n'est fermée que par un nœud. À l'intérieur, personne. Mobilier sobre, ordonné, une seule couche ; par souci d'économie ou de discrétion, Gourmelète n'avait pas de valet. Si les Voyageurs ont entendu parler de l'huile de Fée, ils peuvent remarquer que la tente n'en contient pas une goutte, même en fouillant bien. Parmi les hardes du grand coffre est glissée une cassette ; la serrure n'est pas verrouillée, mais elle ne contient pas un sou. Impossible, d'ailleurs, de trouver sous la tente la plus petite bourse, le moindre denier. Et pourtant, une balance à peser les monnaies trône sur la table basse, à côté d'une pipe à fourneau classique, en forme de Dragon, qui fleure l'herbe de lune (ODORAT-GOÛT / Botanique à -3). Bien sûr, Gourmelète pourrait tout garder avec lui, mais il est introuvable. Il y a quelque chose de faux dans l'ordre apparent de cette tente (EMPATHIE / Vigilance à -6), trop d'ordre.

À quoi sert cette échelle, dans le coin ? Il n'y a pas d'étage, mais il pourrait y avoir une cave... Sous la fourrure d'ours mitée se trouve une espèce de trappe, simple assemblage de planches clouées qui couvre un trou d'environ un mètre de diamètre, parfaitement rond. La cave sur laquelle il ouvre est sphérique, plutôt étroite (trois mètres de diamètre) et vide. Il est bien évident que la cachette a dû être excavée par une transmutation élémentaire de Terre en quelque chose (si les Voyageurs ne le conçoivent pas d'eux-même, INTELLECT / Oniros à +2), avant d'être étayée par des poutres légères ; une DÉTECTION D'AURA indique aux curieux que le sort a pris fin. Les traces sur le sol meuble (VUE / meilleur Survie à +2) indique qu'au moins huit objets pesants à cul circulaire se trouvaient là, quelques jours auparavant... Des tonnelets, par exemple ! La preuve ultime tient au bout d'une chaînette d'or : un monocle fêlé, qui craque sous le pied d'un Voyageur occupé à fouiner dans les coins de la tente. Il est arrivé quelque chose à maître Gourmelète...

CHAPITRE 3

La chair fraîche

L'elficologue a disparu !

Si les Voyageurs clament bien haut la disparition de Gourmelète, ils donnent l'alerte sans rien recevoir. D'abord, l'enlèvement et le vol ne sont pas positivement prouvés. Ensuite, rappelons qu'au Marché, "chacun suit son rêve". Pas de justice ni de milice. Mis au courant, les marchands ayant fréquenté Gourmelète plaignent les Voyageurs de leur perte. Pour le reste... Les Voyageurs ne peuvent compter que sur leur astuce. Et s'ils ne sont pas discrets, Gourlash va vite prendre les devants (voir plus loin). La disparition d'un elficologue et le monocle brisé peuvent amener les Voyageurs à craindre un coup du Petit Peuple. Mais les Lutins n'ont rien à voir ici : invisibles et charmants, ils se tiennent à l'écart de cette histoire, parcourant les rêves et les légendes. D'ailleurs, Cornebrume effraie les Esprits. Le Gardien des Rêves est libre de faire miroiter cette fausse piste : mais désormais, pour les Voyageurs, le temps est compté. Leur enquête doit être rondement menée.

Faisant l'angle d'une ruelle de la grand'place, la tente de Gourmelète n'a pas beaucoup de voisins immédiats. À droite, une blanchisseuse de cheveux. À gauche, un écorcheur de chats. Derrière, une fosse d'aisance (le loyer de la tente verte doit être bas). La solide blanchisseuse trime toute la nuit et une partie du jour, harcelée par une clientèle de vieillards soucieux de paraître leur âge. Elle n'a pas vu Gourmelète, ni personne d'autre dans la tente verte depuis le 12 du mois (voir calendrier en fin de chapitre). Elle connaît peu Gourmelète et le méprise : il n'est pas venu une seule fois se blanchir la tignasse chez elle, le pingre ! L'écorcheur de chats, individu osseux, vérolé, au sourire édenté sous de rares cheveux noirs et gras, ne demande qu'à bavarder : pour une raison quelconque, les gens lui parlent très peu. Il appréciait la conversation de maître Gourmelète, son esprit pratique concernant les Fées et son apparence digne (au royaume des aveugles...). L'écorcheur est capable de renseigner les Voyageurs mieux que les quelques marchands qui ont croisé Gourmelète : il raconte que le maître n'avait pas encore fait affaire pour de grosses quantités d'huile féérique, mais était en rapport avec un nommé Micuz. À vrai dire, il s'inquiète de cette absence prolongée : il paraît que Gourmelète serait en convalescence chez un ami. Il ne l'a pas vu depuis le 9, mais l'écorcheur était à l'extérieur pour une livraison (il est revenu le 14). Le serviable écorcheur connaît enfin les habitudes de fumeur de l'elficologue et les mentionne,



Micuz, «le pacha de l'athanor»

confirmant ce que les Voyageurs ont pu déduire d'eux-mêmes en fouillant dans la tente. Gourmelète avait besoin de l'herbe bleue pour lorgner le Petit Peuple...

La piste des fumoirs est longue et ingrate. Gourmelète, ou du moins son visage, est connu dans presque tous les établissements, même les plus pouilleux. Mais il n'a d'habitudes nulle part. Le vieux radin évitait de revenir deux fois au même fumoir de façon à bénéficier de la dose d'herbe offerte, sans rien déboursier ensuite ! Il était presque toujours seul, et personne n'est capable de fournir de précisions crédibles sur ceux qui ont pu l'accompagner. Lors de leurs investigations, les Voyageurs ont tout intérêt à ne s'adresser qu'aux patrons des fumoirs. Les clients, baignant dans une épaisse fumée lunaire, ont une conversation inepte et quoi qu'ils disent, n'ont vu Gourmelète que dans leurs rêves. Chou blanc. Micuz est un marchand bien connu, un homme ample, aux yeux de jais. Il est surnommé le pacha de l'athanor. Son principal commerce consiste en effet à fournir tout ce qui est nécessaire à l'alchimie : le meilleur matériel, les recettes les plus exactes, et surtout les ingrédients les plus rares ou les plus difficiles d'accès. Micuz travaille beaucoup, avec de nombreux clients et commis, à cheval sur plusieurs Rêves, et comme ses affaires l'obligent parfois à des actes extrêmes (que voudriez-vous qu'il fasse quand on lui demande des larmes de vierge, des plumes d'oiseau-oracle ou un cœur de reine ?), ce marchand attache un grand prix à la discrétion.

Malgré sa voix gouleyante et ses belles manières, Micuz est très méfiant lorsqu'il reçoit les Voyageurs. Ceux-ci ont tout intérêt à demeurer calmes, clairs et circonspects s'ils ne veulent pas se faire un ennemi du pacha de l'athanor.

D'ailleurs, Micuz en sait très peu. Il était entré en relation avec Gourmelète pour acheter son huile de Fée. Les deux marchands ont eu deux entrevues courtoises, l'affaire était presque faite, Gourmelète ayant besoin lui-même d'ingrédients alchimiques. La troisième fois, l'elficologue, tout joyeux, a renoncé à la vente. Il disait avoir trouvé bien meilleur prix, non seulement pour l'huile de Fée, mais aussi

Micuz	
Né à l'heure du Poisson acrobate, beauté 11	
APP13 VOL15 INT12 EMP14 RÊVE10	
VUE12 OUIE09 ODO-GOÛT15	
Comédie+5 Commerce+8 Alchimie+4	
Botanique+3 Écriture+2 Légendes+5	



pour ses vieilles peaux de Fadets dont il pensait ne jamais pouvoir rien faire. Micuz s'est enquis du nom de l'acheteur, mais Gourmelète a éclaté de rire : « À qui vend-t-on de la peau, d'habitude, cher collègue ? » Puis l'elficologue a pris congé en sautillant. De toute évidence, il avait fumé l'herbe bleue et tirait le Dragon par la queue. Après avoir vérifié auprès d'un commis et d'un livre de comptes, Micuz précise que cette dernière visite a eu lieu le 13, dans la nuit.

L'odeur des Ogres

Reste la dracocaudose (voir Chap. 2, Gourmelète disparu). Comme on pouvait s'en douter et comme le confirme la cave de la tente verte, Gourmelète est haut-révant. Mais est-ce lui qui a fait l'écrêteau ? Les haut-révants délirants sont rarement en état de le faire. En général, c'est un médecin des rêves qui s'en charge. Les Voyageurs ont déjà eu l'occasion de voir ces personnages à l'œuvre : un narcosien alchimiste se peint en bleu et tente de se faire sauter avec des poudres explosives de son invention, un thanataire abject se met à saluer les vieilles dames et à offrir des bouquets des fleurs aux chevaliers de passage, un gnome illusionniste hurle des imprécations contre des nains gris invisibles, aussitôt arrive un médecin des rêves. Ces praticiens, dont le rôle se borne à éviter que les haut-révants momentanément dérangés ne fassent trop de dégâts, sont une petite dizaine au marché. Mis à part les rares cas où le fauteur de trouble représente un réel danger, la charge de médecin des rêves est d'ailleurs une sinécure. Une petite tape sur la joue, un rapide examen des yeux et le diagnostic est établi, le remède prescrit. « Allez, ce n'est pas grand chose. Un peu de repos et il n'y paraîtra plus. revenez me voir s'il n'y a pas d'amélioration dans deux ou trois jours... » Dix médecins sur tout le marché ? Il ne devrait pas être trop difficile de trouver le bon...

Les voisins reconnaissent le sceau sur le panneau comme étant celui du médecin des rêves des Halles, Flambouzard. Donc, la dracocaudose était réelle – mais pourquoi ne pas vérifier ? Le médecin, petit, grassouillet, cireux et suant, cache son mufler sous une tente étroite dont il ne sort presque jamais. L'atmosphère est empestée par l'odeur d'herbes médicinales qui se consomment dans quatre petits braseros. Flambouzard garde ses gants pour serrer la main des Voyageurs, en se tamponnant un mouchoir vinaigré sur les narines. Le pauvre homme craint terriblement les effluves empoisonnées des Halles : sang, putréfaction, entrailles ; lui qui ne mange jamais de viande ! Mais il n'est pas assez riche pour avoir le choix... Dès que les Voyageurs coupent court aux lamentations et entament leurs questions, Flambouzard paraît encore plus mal à l'aise. Il tente de mentir maladroitement pour expliquer de quelle dracocaudose souffrait Gourmelète. À vrai dire, le médecin ne sait même pas à quoi ressemble le disparu. Il suffit que les Voyageurs jouent un peu les méchants pour que le petit homme s'effondre : mais il faut tout de même faire attention à ne pas



Flambouzard

Né à l'heure du Poisson acrobate, beauté 08
APP09 VOL08 INT13 EMP12 RÊVE11
VUE13 OUIE10 ODO-GOÛT13
Commerce+3 Chirurgie+4 Médecine+6

aller trop loin, car les bouchers des Halles ne sont pas sourds, et ils tiennent à leur médecin, aussi pathétique soit-il.

Flambouzard a reçu la visite, à l'aube du 14, d'un Ogre bien habillé, fort et étrangement barbu, qui lui a expliqué qu'un ami à lui était malade à force de queues de Dragon et devait fermer boutique. L'Ogre a demandé un écrêteau en allongeant trente deniers, à quoi il a ajouté quatre rêves – des rêves rarissimes, très précieux aux yeux de Flambouzard, des rêves faits par des légumes ! Plus tard, Flambouzard a foiné un peu pour savoir de quoi il s'agissait, a trouvé cela bien louche mais, gardant son argent et ses rêves, il tenu sa langue. Cependant, il sait qui est l'Ogre. Même sans cette trahison, les Voyageurs ne vont pas avoir de mal à trouver Gourlash : car les Ogres sont une poignée au Marché, et il n'y en a qu'un qui fasse métier d'onirothérapeute...

Gourlash

Gourlash connaît très bien les fantômes des Hommes concernant les Ogres, et pour cause ! Son métier honnête et connu de tous consiste à accueillir dans son échoppe, une grande tente circulaire de drap brodé, des gens inquiets qui vivent encore dans la terreur de l'Ogre : le monstre énorme et velu, aux crocs sanglants, qui vient dévorer ceux qui ne mangent pas leur soupe. Beaucoup de ces



angoissés, pour la plupart des nobles et des notables, souffrent dans leur vie professionnelle : un marchand itinérant terrorisé par les Ogres risque le ridicule et la banqueroute dans ce pays de montagnes ; un chevalier pâissant au seul nom du monstre passe pour un lâche... Doux, éloquent et patient, Gourlash parvient en général à persuader ses clients, après plusieurs séances coûteuses, qu'ils n'ont rien à craindre des Ogres. L'Ogre ne mange personne, même pas les enfants méchants. Il préfère la soupe. En dehors de cela, Gourlash jouit d'une bonne réputation au marché. On apprécie sa courtoisie, sa bonté, son humanité en somme. On vante même son sens du commerce et l'aisance appréciable qu'il a entraînée : Gourlash l'onirothérapeute ne va pas couvert de peaux mal tannées, comme les Ogres de la montagne, ses habits sont d'épais velours et sa lourde cape est doublée de vair. Mais on n'en sait pas plus. Ainsi, on ignore d'où il vient : il sort du blurève, comme tout le monde, et il serait incongru de poser une telle question, surtout à un si discret personnage...

Les Voyageurs, intrigués par les révélations de Flambouzard, devraient chercher à en savoir plus. Gourlash est un être sagace, prompt à percer les ruses, mais une enquête discrète, ainsi que la magie, peuvent parvenir à éclairer ses trafics. En vérité, le bon onirothérapeute a une vie trouble. De la cité broëmoise de Sinelis, où il vit incognito, l'Ogre dirige un réseau d'affaires louches qui prennent souvent leurs racines au marché. Voyez ses clients réguliers : des faussaires en poésie, une noble dame de Salpeycandre qui collectionne les voix, un artisan feutré venu des hauts de Snavol négocier la vente d'une main mécanique... Toutes ces étranges transactions n'ont rien à voir avec Gourmelète, mais les Voyageurs peuvent fort bien s'y égarer. Entre autres, Gourlash est en relation avec un homme vêtu comme un marchand de peau (voir Un tour au marché) à qui il vend plusieurs dizaines de sacs de fleurs des montagnes ! Même cela devrait rappeler un vague souvenir aux Voyageurs (voir Chap. 1, L'Ogre et la fleurette), impossible d'y voir un rapport avec Gourmelète. Toutefois, à l'occasion d'une visite de ce marchand de peau, ils peuvent entendre les éclats d'une négociation houleuse : avant de quitter la tente en coup de vent, le marchand refuse sèchement de donner la moindre goutte d'huile de Fée. « Vous l'or, nous l'huile ! Je m'en tiens là ! ». La conclusion est évidente. Mais au cours d'une entrevue avec Gourlash, les Voyageurs vont avoir l'occasion d'en apprendre beaucoup plus...

Visiblement, les relations de l'Ogre et du marchand de peau tournent au vinaigre, et cela peut inciter les Voyageurs à aller voir Gourlash pour tirer l'affaire au clair. Sinon, c'est lui qui ira leur secouer les puces. Craignant un coup fourré des gens de Csixi, il a fait surveiller sa tente par trois autres Ogres. Deux d'entre eux travaillent au marché (Dolc console les bêtes aux abattoirs, Beignol fait de la broderie), quant au troisième, Hurgan, un jeune en tricot de poil de loup, il est déjà connu des voyageurs : c'est un des Ogres croisés sur la route de

Draconeuf (voir Chap. 1, L'Ogre et la fleurette). Ces sbires ont fini par repérer les espions, et Gourlash a horreur des fouineurs... En ce cas, l'un des Voyageurs au moins au moins est pris à parti par les quatre Ogres au détour d'une ruelle. Empoigné par surprise, ligoté et collé dans un sac, il est mené dans un abattoir désert pour interrogatoire. Gourlash a la brutalité subtile : il ordonne de faire bouillir une marmite et sort des couteaux à découper les agneaux. Ses comparses se lèchent les babines. Si le Voyageur ne craque pas avec tout ça... Bien entendu, les Ogres ne sont pas des monstres et n'ont aucune intention de manger de l'Homme, mais encore faut-il le savoir (INTELLECT/ Légendes à -3 ou Zoologie à -6).

Si les Voyageurs ont pris les devants et utilisent la force, et si Gourlash sent qu'il fait face à une adversité trop forte (il se méfie beaucoup des haut-révants et arrête les frais si l'un des Ogres risque d'être blessé), il réagit calmement et ouvre son coffre. Il pense qu'aucune passion humaine n'est impossible à lier si l'on utilise de l'or, et est bien plus riche qu'on ne l'imagine. Si les voyageurs le menacent, il les prend de haut et rappelle que s'il est dominé par eux pour le moment, il a derrière lui tous les Ogres des Crins de Neige (ce qui est un peu exagéré). Mais s'ils paraissent vraiment déterminés à lui faire du mal, l'Ogre prend le parti de la fuite. Une fois dans le blurève, il est insaisissable... Les

Gourlash

Né à l'heure du Dragon, beauté 10
TAI18 APP14 CONST15 FOR16 AGI12
DEXT09 VUE10 OUIE13 ODO-GOÛT14
VOL15 INT10 EMP13 RÊVE14
Vie17 END32 +dom+3 Prot2
Mêlée14 Tir09 Lancer12 Dérobée09
Masse 1 main+3 Dague+4
Corps à corps+7 Esquive+5
Discrétion+2 Escalade, Saut
Course+1 Vigilance+4
Comédie+4 Commerce+7 Musique-1
SURVIES : Cité0, Extérieur, Forêt, Montagne+4
Sous-sol+3
Jeu+1 Maroquinerie-2 Orfèvrerie+3
Écriture+2, Légendes+5

Ogres du Marché

PERCEPTION13 VOL10 EMP12 RÊVE11
Vie16 END31 +dom+3 Prot2
Mêlée14 Tir10 Lancer12 Dérobée09
Masse 1 ou 2 mains+4 Corps à corps+5
Dague+3 Esquive+5
Bricolage+2 Course, Saut+3
Cuisine0 Discrétion+4 Escalade+3
Vigilance+5
Comédie, Commerce+1
SURVIE : Extérieur, Forêt, Montagne+5,
Sous-sol+2
Maroquinerie+3
Botanique, Zoologie-6, Légendes+2



Gourolash, dans
le confort de
sa tente

Gourolash lui apportent des sacs et des sacs de fleurs pillées dans les prairies. Les marchands de peau ne disent pas pourquoi, et Gourolash s'en moque : ils paient un demi-sol par sac... L'Ogre ne trouve même pas cela curieux. Il imagine que les pelletiers connaissent, dans leur rêve d'origine ou au Marché même, des êtres pour qui les fleurs de montagne ont une telle valeur qu'ils sont prêts à payer la peau des fesses pour en obtenir ! Cependant, lors de ce Marché, les marchands de peau ont pris contact avec Gourolash pour un coup de main audacieux : l'enlèvement d'un riche marchand. Tout l'or appartiendrait à Gourolash, les pelletiers se réservant la marchandise. Renseignements pris, l'affaire paraissait bonne - que faire avec de l'huile de Fée, je vous le demande ?

Gourolash a donc envoyé le jour dit, le 14 au matin, ses deux Ogres préférés, Dolc et Beignol. Tout s'est bien passé. Gourmelète avait rendez-vous avec les marchands de peau ce jour-là, et n'a pas eu l'occasion de se méfier : il a été assommé et mis dans un tapis. Mais Gourolash a été déçu

Voyageurs n'ont d'ailleurs guère intérêt à occire Gourolash. Il a trop d'amis et cette mort serait aussi vaine que néfaste. Il est plus vraisemblable que l'Ogre et les Voyageurs, après quelques péripéties, finissent par trouver un terrain d'entente. Gourolash est fatigué des marchands de peau, du haut-rêve et des ennuis qui y collent. Si les Voyageurs veulent se mêler de cette affaire, grand bien leur fasse ! Il est prêt à leur raconter le fin mot de l'histoire et leur laisser sa place.

Gourolash n'a jamais beaucoup fait commerce avec les marchands de peau de Csixi. Ces derniers ont déjà été croisés par les Voyageurs (voir **Chap. 2, Un tour du Marché**), mais les pelletiers se sont perdus dans la foule étourdissante du Marché (voir **Marchands de peau**). Le seul trafic sérieux avec les hommes en gris est un trafic de fleurs. À chaque Marché, les Ogres fidèles à

par le peu d'or qu'il a trouvé. Il a eu le sentiment d'avoir été trompé ; et il déteste ça. Comme les pelletiers avaient déjà fait disparaître l'huile de Fée, Gourolash a refusé de livrer Gourmelète. Pour plus de sûreté, il l'a confié à deux Ogres de passage qui l'ont emmené en-dehors du Marché, vers une cachette dans les hauts des Crins de Neige. Depuis, Gourolash joue une guerre larvée avec les marchands de peau. Aussi désagréables soient-ils, ceux-ci n'ont pas la trempe de brigands et n'osent apparemment pas utiliser la force. Gourolash se demande bien ce qu'ils trament... En attendant, ils refusent de donner le moindre sou en échange du prisonnier, pas même l'huile de Fée. L'Ogre n'en sait guère plus sur les mystérieux marchands. Mais il s'est juré de ne plus faire affaire avec eux, même pour les fleurs. Gourolash avait le sentiment, depuis le départ, que cette affaire allait lui créer des ennuis. L'irruption des Voyageurs a confirmé cette intuition - d'abord, Gourolash a cru que les Voyageurs étaient des brigands loués par les marchands de peau. Et surtout, il ne supporte pas l'idée d'avoir manqué de flair !

Quoiqu'il en soit, nos héros sont bredouilles, il n'y a plus une goutte d'huile de Fée au marché. Mais Gourolash vient de se rappeler un détail : l'alchimiste disait avoir laissé une partie de son huile dans une cache sur le chemin de Draconeuf. Ayant un client à approvisionner sur le chemin du retour, il ne voulait pas s'encombrer inutilement pendant la durée du marché. Il suffirait aux Voyageurs d'aller le chercher là où il est retenu et de faire affaire avec lui ! Bien entendu, l'Ogre vient d'inventer cette histoire de cache, il cherche avant tout à éloigner les Voyageurs pour en finir

Voleurs de la bande de Gourolash

PERCEPTION12 VOL09 EMP11 RÊVE10
Vie11 END21 +dom0 Prot1
Mêlée12 Tir13 Lancer11 DérobéeB
Gourdin+2 Dague+3, lancée+3 Corps à corps+3
Esquive+4
Bricolage+1 Course, saut+3 Escalade+1
Discrétion, Vigilance+5
Comédie, Commerce+3 Pickpocket+4
SURVIES : Cité+3, Extérieur+2, Forêt,
Montagne+1 Travestissement0
Jeu+4 Orfèvrerie, Serrurerie-4
Légendes-5

une fois pour toutes avec cette affaire. Mais c'est un habile menteur, et il y a peu de chances qu'il ne parvienne pas à les entourlouper. Par force ou par négociation, les voyageurs peuvent donc finalement obtenir de Gourlash l'emplacement de la cachette où se sont rendus les Ogres avec leur prisonnier (le val de la Joyette, à trois jours de marche, de l'autre côté du blurêve, dans les Crins de Neige) ainsi qu'un laisser passer qui leur permettra de récupérer le prisonnier en douceur : un simple chiffon jaune qui sent le fauve. Gourlash précise que les deux Ogres gardiens de Gourmelète liront clairement, avec les narines, le message odorant. Bien, les Voyageurs vont pouvoir retrouver Gourmelète rapporter l'huile de Fée à Onymus, enfin toucher leur or et, ils peuvent l'espérer, rentrer dans leurs fonds ! Ils peuvent se lancer sur le champ dans la balade (voir *Le fantôme de l'Opéra*). Mais il est fort possible qu'ils aient envie d'en savoir plus et aillent rôder du côté de chez les gens de Csixi... Allez savoir, les Voyageurs sont capables de vouloir, tout bêtement, rendre justice à Gourmelète !

Marchands de peau

Ils sont environ une dizaine, homme et femmes, tous très maquillés, avec des yeux d'un bleu si clair qu'ils paraissent blancs. On les reconnaît à leurs robes de bure grises, cousues de motifs feuillus en cuir, et à leurs cannes de buis, longues très exactement d'un pied, qui sont surmontées d'une main d'ivoire. Ces cannes servent autant de signes de reconnaissance qu'à tâter et mesurer la peau des éventuels vendeurs (ou plutôt vendus). Chaque marchand possède dans deux ou trois aumônières des outils plus précis pour mesurer, estimer et tatouer la peau. Chacun sait qu'ils cherchent de la peau à cause de la pénurie qui règne chez eux, à Csixi. Leur commerce est inquiétant, apparemment infructueux d'ailleurs, et les pelletiers ne se mêlent guère aux autres marchands. Ceci étant, ils sont des habitués des Halles, bien que leur nombre diminue au fur et à mesure du Marché. Et puis, on voit bien pire.

Si les Voyageurs ne parviennent pas à faire bavarder Gourlash, s'ils ne comprennent pas l'allusion de Gourmelète aux marchands de peau telle qu'ils ont pu l'entendre rapportée par maître Micuz (voir *L'elficologue a disparu !*), le Gardien des Rêves a une troisième possibilité : l'écorcheur de chats qui est voisin de la tente de l'elficologue (voir *Gourmelète perdu*). L'infect individu encourage les Voyageurs à retrouver l'excellent Gourmelète. Comme l'écorcheur a pris les Voyageurs en amitié (pour le moment), il leur offre des saucisses sèches de chaton et fait part de ses soupçons. Malheureusement, l'écorcheur a la haine facile. Il est hanté par les sombres intrigues de ses « ennemis », qui expliqueraient d'après lui la disparition de Gourmelète. Il raconte par exemple que la blanchisseuse de cheveux, sa voisine, travaille en cheville avec plusieurs herboristes qui emploient des Drôles pour cueillir de la mousse au bord des Limbes : c'est avec cette mousse que la blanchisseuse fabrique son savon à cheveux, condamnant à

terme des centaines de vieillards à perdre leurs cheveux, puis à périr, le crâne vidé, d'une mort qu'on prétend naturelle ! Gourmelète pourrait bien avoir subi ce sort... Pur fantasme, on s'en doute. Les persiflages de l'écorcheur sont aussi très vifs contre tous ceux qui veulent ruiner son commerce. Ainsi, les marchands de peau de Csixi sont des faux ; la main d'ivoire de leurs cannes est droite au lieu d'être courbe. L'écorcheur jure que les prétendus pelletiers trafiquent de la chair humaine en gros, et cela pour qui ? Pour les Ogres bien sûr, ces monstres qui ne mangent pas de chat ! Vaste délire, bien entendu, à un détail près : les marchands de peau de Csixi sont en effet des faux.

Si l'enquête des Voyageurs a été longue, il est possible que les marchands de peau soient partis. Par ailleurs, même s'ils sont encore là, il suffit que les Voyageurs se soient révélés pendant leurs recherches (en n'obtenant pas de garanties de Gourlash concernant son silence, par exemple) pour que les pelletiers en aient eu vent. En ce cas, les robes grises disparaissent le jour d'après, et les Csixiyens lèvent le camp. Dans un cas comme dans l'autre, le garde du Marché, Cornebrume (voir **Chap. 2, Cornebrume**), n'a pas vu de pelletier entrer ou sortir. Preuve définitive que les soi-disant marchands de peau de Csixi ne sont que des déguisés - mais encore faut-il penser à aller interroger le vieux Cornebrume. Si les Csixiyens du dimanche sont toujours au Marché, ils évitent toute confrontation violente avec les Voyageurs. D'abord désespérés, ils jouent l'apaisement et cherchent à gagner du temps avant de disparaître. Le seul moyen d'en tirer la vérité est, pratiquement, de les y forcer. Les Voyageurs peuvent avoir l'occasion d'en faire prisonnier un ou deux s'ils se débrouillent bien. Face à ce drame, les Csixiyens d'opérette vont essayer de capturer un Voyageur pour faire l'échange ; mais eux n'ont pas le temps - ils n'insistent pas et finissent par quitter le Marché. Si les Voyageurs triomphent, ils ont un bel atout, plus tôt que prévu dans l'histoire. Leur prisonnier, s'ils savent le désespérer, a beaucoup à leur apprendre (voir **Chap. 5, Les voleurs de l'arc-en-ciel**).

Les Csixiyens ne sont pas des hommes d'armes, mais ils sont très attachés les uns aux autres et ne manquent pas de sang-froid ni de bravoure. De plus, ils sont assez nombreux - jusqu'à une quinzaine. Bref, pour cette fois, les Voyageurs ne devraient pas parvenir à saisir les marchands de peau, et ceux-ci s'esquiver bien vite. Cependant, le Gardien des Rêves ne doit pas être de mauvaise foi, et si ses Voyageurs sont habiles et chanceux, ils en obtiennent le fruit. Tous les faux Csixiyens ne sont pas vêtus comme des marchands de peau. Certains ont simplement l'air et la mise de vagabonds (voir *Les gens du Voyage*)... Tous ceux que les Voyageurs rencontrent ont pour caractéristiques des yeux très clairs - on pourrait même dire des yeux pâles - un maquillage jamais discret et une langue secrète, roulante, saccadée, changeante, qui n'est pas la langue dite du Voyage. S'ils vainquent les Voyageurs, les marchands de peau se contentent de les ligoter et de les

Gens du Voyage

PERCEPTION12 VOL10 EMP12 RÊVE12
 Vie11 END22 +dom0 Prot1
 Mêlée11 Tir11 Lancer10 Dérobée12
 Bâton, Gourdin, Corps à corps, Dague+3
 Esquive+3
 Bricolage+3 Course, Saut+2 Discrétion+4
 Vigilance+5
 Comédie+3 Commerce+2 Pickpocket+3
 SURVIES : Extérieur, Forêt, Montagne+4,
 Marais+1, Cité+3
 Travestissement+3 Maroquinerie-6 Natation0
 Astrologie-8 Botanique, Zoologie-7
 Chirurgie-4 Légendes0

bâillonner, puis de les abandonner dans l'ombre d'une tente. Les Voyageurs ne sont pas tués, même s'ils ont navré ou mis à mort un ou plusieurs des marchands. À cette occasion ou à une autre, une jeune fille au visage maigre observe un des Voyageurs prisonniers avec pitié. Elle sanglote presque. « Malheureux, malheureux... » Cela paraît préjuger d'un sort funeste. Pourtant, les Csixiyens quittent le Voyageur sans lui faire du mal. Ils s'en vont du Marché.

Les gens du Voyage

S'ils ont pu suivre ou interroger ceux qui se disent de Csixi (voir Marchands de peau), les Voyageurs savent à qui ils ont affaire en réalité. Ils peuvent aussi l'apprendre en menant une brève enquête au Marché, auprès de personnes qui ont été en rapport avec les Csixiyens. Sinon, la nouvelle vient des espions de Gourlash, ou à l'extrême limite de l'attentif et malsain écorcheur de chats : les marchands de peau semblent avoir des rapports avec une troupe de gens du Voyage. Ou plutôt, comme une ou deux filatures ont pu le faire comprendre, les prétendus marchands de peau de Csixi sont des gens du Voyage déguisés.

Les gens du Voyage (INTELLECT / Légendes à +3) ne sont sans doute pas un peuple à part entière, mais des bandes disséminées, familles, confréries ou clans, tous adeptes d'un Voyage éternel, de génération en génération. D'une certaine manière, les Voyageurs aussi peuvent prétendre faire partie de ce peuple. On en voit beaucoup dans la région d'Ostarlath, mais il paraît qu'il n'existe pas de pays qu'ils n'aient foulé. Miséreux, sans racines, les gens du Voyage inquiètent souvent les villes et les campagnes, bien que leurs services soient souvent bienvenus : pour vivre, ils se font musiciens, comédiens, astrologues ou s'adonnent à toutes sortes de petits métiers plus ingrats tels que ravaudeurs, rempailleurs de chaises, manouvriers, charbonniers... On prétend qu'ils forment un empire secret, avec leurs propres nobles, leurs archiducs et leurs rois. Pour preuve, la plupart maîtrisent une langue qui leur est propre, aux accents doux et langoureux. Bref, ce sont des bohémiens. Des gens du Voyage passent régulièrement dans la vallée du

Broëme. Les gens du cru ne les aiment guère, ils expliquent d'ailleurs que la couleur claire de leurs yeux vient d'une malédiction lancée sur eux par les Dragons : avec leurs yeux couleur d'aube, les Voyageurs ne peuvent distinguer que le jour d'après, ce qui les condamne à marcher plus loin, tâchant de le rattraper, éternels errants. Bien qu'il soit tu, on devine combien le crime puni par cette malédiction doit être grand !

Les gens du Voyage qui intéressent les Voyageurs sont une vingtaine, hommes et femmes. Tannés par le soleil, affermis par la marche, chapeaux et foulards sur la tête, bâtons à la main, ils n'ont que deux charrettes à chevaux pour tout bagage : le reste de leurs biens - ce qui ne fait pas lourd - est porté à dos d'homme. Tous sont maquillés, vêtus avec une pauvreté joyeuse et débridés : masques ridicules, bestiaux, rayures et pièces de couleur, crottes de bois ou grelots aux pans de l'habit, chacun un tambourin, une grinçeuse ou un flûtiau. Tous ont le visage peint de fards épais. Car ces gens du Voyage sont là pour « vendre du rire », c'est-à-dire, tout simplement, jouer la comédie et tendre leurs chapeaux. À quelques larcins près, ces Voyageurs ont l'air honnête. Mais ce sont eux qui jouent les marchands de peau de Csixi et font s'envoler les couleurs des gens... Il est un détail étrange que les Voyageurs peuvent remarquer s'ils se posent la question : les Voyageurs n'ont pas d'enfants à leurs côtés.

Pâleur fatale

Quelle que soit la manière dont les Voyageurs suivent ces intrigues ou s'y perdent avant de buter (ou non) sur le mutisme agaçant des faux marchands de Csixi, un événement autrement plus dérangentant qu'un marchand enlevé et une huile de Fée introuvable se produit. Voilà : les Voyageurs pâlisent. Certes, le Marché dans la montagne a des nuits fraîches, les Voyageurs peuvent fort bien couvrir une fièvre, faire un peu d'anémie, présenter le symptôme du malade de la pérégrinite (le mal du Voyage) en état de manque... La pâleur va s'accroissant, les miroirs, les nappes d'eau et les remarques inquiètes des gens le notifient très bien. Les Voyageurs ont de quoi s'inquiéter. Ceux qui ont des chevelures remarquables ont le déplaisir de constater qu'elles ternissent. Les yeux très colorés perdent de leur brillance. Vers la fin du Marché, les Voyageurs vont être blancs... Or, il n'y a aucune explication. Rien de magique - le rituel de DÉTECTION D'AURA ne peut se tromper. Toute la science des doctes Voyageurs et de tous ceux qu'ils pourraient consulter au Marché n'apporte rien. Un homme de l'art ne trouve aucune cause logique (EMPATHIE / Médecine ou Chirurgie à -4). La médecine, logiquement la première concernée, est formelle : débilité albatricque du complexe carnoderma. Autrement dit, pâleur... Gourlash ne sait pas quoi que ce soit à ce sujet. Il ne ment pas.

Le prisonnier de la Joyette

Lorsqu'ils partent à la rescousse de Gourmelète, les Voyageurs, accaparés par la recherche de l'huile de fée, n'ont pas forcément en



tête une vague pâleur, surtout s'ils ont fait vite lors de leur enquête. Seul Gourlash a pu livrer le secret de la cache où est gardé l'elficologue - Cornebrume lui-même n'a aucune idée des dates, même s'il peut se souvenir de deux Ogres avec un gros sac. Les trois journées de marche vers le val de la Joyette sont fatigantes mais sans histoire. Les bergers, paysans et chasseurs vivent en petit nombre là-haut, taciturnes mais hospitaliers. Les Crins de Neige verdissent, jouissent du printemps (Survie en montagne à -2). Si les Voyageurs ignorent où se trouve Gourmelète, l'étrange rumeur de la Joyette peut parvenir jusqu'à eux alors qu'ils marchent dans la montagne, quelle que soit leur direction. Car ce n'est pas rien : à la Joyette, voyez-vous, ils ont un fantôme...

La Joyette est un val étroit et cascasant, glissé dans l'ombre des Petits Noirciers. Presque personne n'y vit, sauf, à la belle saison, une poignée de familles de trappeurs. L'arrivée d'étrangers ne provoque ni méfiance ni intérêt : les trappeurs, rudes, miséreux, chargés chacun de plusieurs femmes ramassées sur la route et de ribambelles d'enfants, sont vêtus de peaux, sentent la peau écorchée, cherchent des peaux, travaillent des peaux, pensent peaux, sont peaux. Ils proposent un coin pour dormir et des tranches d'un pain fait de blé printanier et de pomme de pin moulue. Mais il est vrai que, ces derniers temps, un vent d'inquiétude souffle sur ces âmes frustes. Un fantôme rôde à l'Opéra. L'Opéra, c'est le nom de la maison construite vingt ou trente ans auparavant par un étranger, à l'écart des hameaux. Un vrai palais. L'étranger était un vieil homme venu de la Vallée, qui faisait de la comédie (quoique ce soit, ça ne nourrissait pas). Mais il avait de l'argent, alors il a fait son Opéra - évidemment, les trappeurs ignorent ce que c'est - et puis il est mort. D'une fièvre d'hiver, comme tous les vieux. L'Opéra avait été laissé à l'abandon. Le fantôme est apparu récemment, plusieurs trappeurs l'ont vu : un spectre couleur de nuit, portant une cape et un masque à long nez, tout comme l'étranger ! Les gens de la Joyette ne comprennent pas pourquoi le comédien est revenu, ils l'avaient proprement enterré. Certains suggèrent qu'il faudrait brûler l'Opéra et revendre les cendres comme charbon de bois. Quelques vieux, instruits par des cas semblables, proposent de déterrer le cadavre et de voir ce qui cloche. Beaucoup attendent des rêves pour savoir quoi faire. Et puis, la peur tient les trappeurs dans l'expectative : après tout, pour le moment, le fantôme de l'Opéra n'a fait de mal à personne. Si les Voyageurs proposent de remédier au problème, les Joyets les remercient. Mais même si nos exorcistes réussissent, ils ne doivent pas attendre de récompense : les trappeurs sont pauvres.

L'Opéra est situé à l'orée d'un bois de hêtres dont les feuilles baignent dans les chutes de la Joyette. Le comédien était-il tombé sous le charme de l'endroit, s'il était de tempérament bucolique ? S'y était-il exilé par désespoir d'amour, s'il était romantique ? En tout cas, il était extravagant de construire une maison aussi près des chutes et aussi

loin de tout. C'est une maison à étage, en bois, plutôt rustique, que seul un pauvre trappeur peut prendre pour un palais. Les vitres de parchemin sont crevées, le jardin mort, le poutres moussues. Si les Voyageurs viennent de jour, ils visitent une maison abandonnée, sans doute un peu pillée de ce qui est utile, mais pour l'essentiel laissée en l'état. À l'étage on trouve peu de chose, une chambre mansardée où moisit un lit aux draps disparus, un miroir sans tain, des recueils vieillis de fables ou de farces (INTELLECT / Écriture à -1, 10 points de tâche, gain de 7 points en Légendes). L'Opéra est surtout constitué par le rez-de-chaussée, très haut de plafond, lambrissée et dotée d'une grande cheminée à droite. Près de celle-ci, des étagères bancales, vides ou presque, permettent de se douter qu'on y faisait probablement la cuisine ; mais les Joyets se sont intéressés de près au matériel après la mort du comédien. En revanche, ils ont dédaigné les penderies pleines de costumes, les grappes de masques et les petits meubles à maquillage. Cette grande salle servait aux spectacles rêvés par le comédien : une estrade dissimulée par des rideaux en lambeaux au cramoisi misérable, un décor nocturne écaillé, des chandeliers figés dont la cire a été grattée, et dix ou douze bancs pour le public. L'Opéra inutile était bien équipé : sans doute le comédien avait-il été maître d'une troupe.

Une fois lassés du bric à brac théâtral désolé, les Voyageurs font plusieurs découvertes du côté de la cheminée (VUE / Survie en extérieur à 0) : on y a fait un feu assez récemment, quelques semaines au plus. Les trappeurs ? Les faibles traces aux alentours (tout dépend du temps que les Voyageurs ont mis pour atteindre la Joyette) indiquent qu'au moins un Ogre et un homme ont vécu là. Ce qui permet d'en être sûr, c'est la découverte dans le feu d'os de lapins et de chèvres sauvages, brisés par des dents puissantes, puis celle d'un sac en peau, qui paraissait faire également office de couverture, et de deux épieux. Au-dehors, on peut ramasser une grande et forte lance à pointe de pierre. De toute évidence, le ou les Ogres ont fui l'endroit précipitamment. Le fantôme ?... Si les Voyageurs cherchent bien, ils dénichent



Gourmelète, le Fantôme de l'Opéra

Né à l'heure du Roseau, beauté 09
 TAI11 APP10 CONST09 FOR10 AGI08
 DEXT13 VUE15 OUÏE12 ODO-GOÛT11
 VOL14 INT14 EMP11 RÊVE14
 Vie10 END24 +dom0 Prot0
 Mêlée09 Tir14 Lancer12 Dérobée09
 Épée 1 main*+1 Dague0
 Corps à corps-2 Esquive+1
 Bricolage0 Course, Saut-2 Dessin+5
 Discrétion+2 Vigilance+6
 Commerce+6 Équitation0
 SURVIES : Cité+4, Extérieur+1, Montagne0
 Chirurgie+1 Orfèvrerie-4 Serrurerie-3

Alchimie+3 Astrologie, Botanique+2 Écriture+3
 Légendes+6 Médecine+1
 Oniros+5 Narcos+6

Sorts : O / anti-magie, bouclier, chandelles, clameurs, croissance végétale, lumière, miroirs, bois transparent.
 N / enchantement, purification, permanence.

Bonus d'usage : Oniros environ 15%,
 Narcos environ 5%

* C'est une épée de théâtre, pratiquement inoffensive (+dom0).

un rouleau de viande fumée à la manière ogre, sous la scène. Des marques fraîches de dents humaines indiquent qu'on en a fait un repas très récemment. Gourmelète serait-il là ? Tout ceci suppose que les Voyageurs se rendent à l'Opéra avant le soir. Car dès que la nuit tombe, le fantôme fait des siennes...

Le Fantôme de l'Opéra

Lorsque les Voyageurs entrent de nuit dans l'Opéra mort un silence attentif semble se faire- le bois ne grince pas sous leurs pas, le vent ne fait plus frémir les volets... Onze chandelles s'allument d'un coup, au-dessus d'un chandelier qui n'a plus de cire. Derrière le rideau, on sonne les trois coups... Si les Voyageurs veulent se précipiter au-dehors, un obstacle invincible et invisible leur barre la porte. Les haillons de rideaux frémissent et sont tirés sur les côtés. Apparaît une silhouette drapée dans un manteau royal, portant un masque rigolard et tenant le parchemin roulé qui symbolise l'auteur. La voix est aiguë, folâtre. « Bien le bonsoir à tous et à toutes ! La troupe-qui-n'existe-plus va avoir l'honneur et l'avantage de vous présenter sa pièce en un acte et une scène, représentation unique et éternelle avec la participation de l'excellent et estimé public : Le Fantôme de l'Opéra ! » Le présentateur disparaît côté jardin. Côté cour apparaît un homme vêtu d'un manteau gris, un tricorne bleu nuit enfoncé sur la tête, un masque blanc à très long nez dissimulant son visage. La pointe d'une épée se devine sous le manteau.

Les intonations sont plaintives, différentes de celles du présentateur, mais il s'agit de la même voix (jet d'OUÏE / Comédie ou Chant facultativement à -3). Le Fantôme va et vient sur scène, butant de temps à autre sur un masque. Il se lamente sur les autres personnages de la troupe-qui-n'existe-plus, tous morts faute d'acteurs, d'auteurs, de metteurs en scène et de public. Et lui, pauvre Fantôme, condamné à persister alors que plus rien ne peut arriver ! Seul la Mort pourrait le délivrer. Mais un Fantôme ne saurait mourir... Fidèle à son rôle de vengeur maudit, le Fantôme tire son épée : il doit continuer à pourfendre. Faute de personnages, il se propose de saigner le public. Inutile d'insister : le public en veut pour son argent, le Fantôme est censé commettre des

horreurs. Tiens donc... Si quelqu'un veut bien monter sur scène... Les Voyageurs ne peuvent rester coincés ici éternellement (s'ils croient aux fantômes, c'est ce qui leur pend au nez). Ils n'ont plus qu'à défier le Fantôme de l'Opéra. Dès qu'un Voyageur entre en scène, le Fantôme rejette son manteau, découvrant un corps impossible, si noir qu'il n'est qu'une ombre sans substance, sans épaisseur. Le Fantôme ricane en tirant sa rapière...

Seule la peur peut lui permettre de triompher. Car l'escrime du fantôme est très désordonnée, théâtrale et bavarde mais pas efficace. Par ailleurs, des haut-révants pleins de sang-froid ont pu analyser magiquement les phénomènes et constater qu'il ne s'agit que de sorts ; quant au Fantôme lui-même, il dégage une aura de rêve ordinaire. Un sortilège bien placé peut l'envoyer au tapis. Toute cette histoire de Fantôme n'est que comédie ! Ou plutôt une tragi-comédie. Le Fantôme est facile à pourfendre, comme pourrait le faire un Voyageur, même sans le vouloir, dans l'effolement. Un sang noir inonde la scène. Le décor nocturne s'écroule avec le Fantôme. Il respire péniblement. Pour lui, le rideau est près de tomber... Qu'il y ait drame ou non, les Voyageurs recueillent bientôt l'aveu de l'homme-ombre, apaisé, épuisé par sa défaite.

Le Fantôme n'est autre que Gourmelète, ou ce qu'il reste de lui. Sanglotant, défait, il raconte ce que les Voyageurs savent sans doute déjà : les négociations avec Micuz puis les marchands de peau, l'enlèvement, puis son transport dans un sac, à travers la montagne, par deux Ogres bestiaux. La suite est terrible. Gourmelète s'est aperçu que son corps

La magie de l'Opéra

- Les chandelles : sort de CHANDELLES, (Cité Vide A1, R-2 r3)
- L'obstacle invisible : sort de BOUCLIER, (Gouffre de Kapfa H7, R-7 r6).

CHANDELLES est une simple variante de LAN-TERNE, Qui permet d'allumer autant de flammes de chandelles que voulu dans la zone. Elles éclairent normalement.



devenait blanc - entièrement blanc, des pieds à la tête. Les deux Ogres qui avaient choisi l'Opéra abandonné pour cachette ne s'en sont pas inquiétés (les hommes sont souvent pâles en leur compagnie) jusqu'à ce que Gourmelète se mette à grisailier. De gris, Gourmelète est devenu de plus en plus sombre, jusqu'à être aussi noir et plat qu'une ombre. Les Ogres n'ont pas attendu jusque-là : terrifiés par la métamorphose, ils ont décampé sans même faire leurs baluchons. Comme il est naturel, Gourmelète a eu l'esprit assombri. Il a cherché un équilibre en tenant le raisonnement suivant : « Si je deviens une ombre, c'est que je suis un fantôme, le fantôme du comédien qui avait construit l'Opéra. Je suis un fantôme, je ne suis pas Gourmelète »... Hélas, Gourmelète n'a même pas réussi à devenir assez fou. Il se moque bien de son ancien commerce, de ses voleurs et de l'huile de Fée : il est devenu une ombre, il ne mange plus, il ne dort plus. Puntition

ultime pour lui dont les songes ont toujours été peigneux et maigres, même ses rêves sont devenus noirs...

Si les Voyageurs n'ont pas occis Gourmelète sans le savoir, ils vont en être bien embarrassés. Le marchand est presque dément et se laisse déprimer. Vouloir le ramener chez lui, à Lonelys, est absurde. Lui arracher une recette cohérente de l'huile de fée est impossible... Il ne veut plus en entendre parler. Gourmelète supplie qu'on le laisse tranquille. Il veut fuir le monde, pensant expier, dans la montagne où règne dame Flore, ses crimes envers le Petit Peuple. Quoi qu'ils fassent de l'elficologue maudit, les Voyageurs sont face à leur destin : Gourmelète était pâle, très pâle, avant de noircir jusqu'à devenir une ombre pathétique. Les Voyageurs aussi pâlisent. Ils perdent leurs couleurs ! Honorer la commande d'Onymus devrait désormais être le cadet de leurs soucis !

Calendrier des événements lors du Marché aux Rêves

Mois de la Couronne

- Le 2, arrivée de Gourmelète au Marché.
- Le 6, Gourmelète prend contact avec les marchands de peau de Csixi.
- Le 9, départ des Voyageurs de Sinelis. Il faut quatre jours jusqu'à Draconeuf ; les Voyageurs croisent les Ogres à fleurs. Le guide, Vernoise, arrive le lendemain. Il faut encore une journée jusqu'au Marché. L'écorcheur de chats, voisin de Gourmelète, part pour une livraison (jusqu'au 14).
- Le 12, la blanchisseuse de cheveux, voisine de Gourmelète, l'aperçoit pour la dernière fois. La même nuit, les Ogres à fleurs, qui ont de grandes jambes, parviennent au Marché.
- Le 13, dans la nuit, Gourmelète rend une troisième et dernière visite à Micuz.
- Le 14, à l'aube, Gourlash va acheter l'écriveau "Fermé pour cause de dracocaudose" à Flambouzard. À peu près en même temps, les marchands de peau et les Ogres enlèvent Gourmelète et cambriolent sa tente.
- Le 15 au soir, après de vaines négociations, Gourlash fait emporter Gourmelète par deux Ogres de passage.
- Le 18, les deux Ogres et leur prisonnier parviennent à la Joyette. Ils s'installent dans l'Opéra abandonné.
- Le 21 au plus tard, les marchands de peau, renonçant à Gourmelète, quittent le Marché aux Rêves.
- Le 22, Gourmelète est devenu une ombre. Les deux Ogres, effrayés, prennent la fuite.
- Le 25, les couleurs des Voyageurs s'envolent vers le château de Lucresne (voir Chap. 5, Les voleurs de l'arc-en-ciel).
- Le 28, le Marché se termine. La dernière nuit, sans lune, est l'occasion d'un bal de clôture consacré au haut-rêve...

CHAPITRE 4

La fuite des couleurs

La quête de Palfoy

Le Gardien des Rêves n'est pas forcé de tirer de sa manche ce personnage, qui n'est en rien indispensable à l'histoire. Néanmoins, Palfoy est d'un secours appréciable, surtout quand il s'agit de pourfendre des adversaires, mais aussi pour son témoignage. Enfin, une fois épuisées ou ignorées les pistes de Gourlash, de Micuz, de l'écorcheur de chats, etc, Palfoy est la dernière chance des Voyageurs si ces derniers, par déveine et maladresse, n'ont rien compris à ce qui leur arrivait. Les Voyageurs pâlisant entendent le bouillant Palfoy menacer un timide marchand de cailloux (un client de Gourlash) pour savoir où se cache le « vil Gourlash » ! Si les Voyageurs ont négocié avec l'Ogre sans s'en cacher, c'est au-devant d'eux que se précipite Palfoy. Grand, encore jeune, une peau de rose et des cheveux d'un châtain moelleux, l'homme n'en est pas moins taillé pour la guerre. Sa souplesse de pas et de geste est aussi bien celle d'un courtisan raffiné que d'un chevalier rompu aux arts du tournoi. La vivacité d'expression et l'œil brillant de Palfoy lui donnent du charme, bien que ses traits ne soient pas beaux : il a le nez fort, le menton arrogant. Palfoy est vêtu avec goût, point trop richement, et il porte l'épée et la chevalière des seigneurs de Crignince. Second fils d'une famille de petite chevalerie broëmoise, Palfoy a toujours rêvé d'être un chevalier fameux. Connu pour ses sautes d'humeur, son esprit brouillon et son obstination, Palfoy a vite appris à être également fameux au métier des armes : sa vaillance est très goûtée lors des tournois organisés par les barons barbus du royaume de Balène.

Mais Palfoy ne compte pas parmi les plus grands. Comment attraper la gloire quand on n'a pour seule richesse que sa vaillance et un noble blason (une alouette or et un chevron argent séparant la gueules et l'azur du fond) ? Palfoy a appris que les riches chevaliers se comportaient, malgré des apparences fastueuses, aussi mesquinement que des bourgeois, et qu'ils plaçaient souvent l'or avant l'honneur. Le jeune tournoyeur, lui, n'a jamais gardé longtemps ce qu'il gagnait par sa vaillance, il dépensait tout avec faste.

Les années ont passé, Palfoy est aussi endetté qu'avant, mais plus amer. Il a donc décidé de venir au Marché aux Rêves pour y acquérir des exploits tels qu'au-

cune Cour d'Ostarlath ne pourrait désormais lui refuser la gloire... Avec son œil fou et ses grandes paroles, Palfoy a tôt fait d'attirer de nombreux marchands d'exploits (voir Ch.2, Un tour au Marché). Mais il ne lâchait pas son pécule péniblement rassemblé : faute d'être le moins du monde commerçant, Palfoy est pauvre et exigeant, donc méfiant.

Peu de temps avant la fin du Marché, Palfoy a cru trouver son bonheur en la personne de l'Ogre Gourlash. Celui-ci a affirmé pouvoir lui fournir des chanteurs d'exploits excellents et sûrs. Le jour où le chevalier a été reçu sous la tente, il se trouvait aussi là un certain Carmès, maigre bonhomme habillé d'une robe de bure grise (évidemment, un marchand de peau de Csixi). Palfoy n'a pas aimé cet homme. Il le touchait à toute occasion comme s'ils étaient frères, lui parlait doucement. Sans aucun doute un bougre en chaleur. Au cours de la conversation, Carmès a voulu voir l'écu de Palfoy, qui s'est senti obligé de le lui présenter. L'homme en gris a longuement admiré et caressé les armoiries dessinées sur l'écu. Cela a hautement déplu à Palfoy... Par la suite, l'affaire des marchands d'exploits a tourné court : ceux présentés par Gourlash étaient minables. Mais ce n'était encore rien. Quelques jours après, Palfoy remarqua sa pâleur et décida de s'aliter, bien qu'il n'eut pas de fièvre. Le voilà maintenant avec la peau blanche comme l'albâtre, le regard éteint, le cheveu grisonnant. Son valet et son écuyer l'ont abandonné craignant d'être malades à leur tour (il y a des précédents de fièvre aveugle, qui fait pâlir, dans la dynastie des Crignince). Alors, il a compris.

Gourlash était un escroc. Il ne l'avait attiré auprès de lui que pour le voler - lui arracher ses exploits au lieu de lui en vendre de nouveaux ! Sans doute Carmès le gris était-il de cheville avec lui. En tous cas, pour Palfoy, cela ne fait aucun doute : s'il pâlit, c'est qu'il s'efface doucement.

Or, un chevalier ne peut disparaître que s'il est inconnu, s'il perd ce qui le constitue : ses exploits. Une preuve ? Les armes des Crignince peintes sur l'écu pâlisent également. Elles sont déjà toutes grises. Si le blason, symbole du chevalier, s'en va, c'est que le chevalier s'efface, donc les



Palfoy de Crignince

Né à l'heure du Vaisseau, beauté 10
 TAI13 APP13 CONST12 FOR14 AGI16
 DEXT11 VUE12 OUIE10 ODO-GOÛT11
 VOL14 INT09 EMP10 RÊVE12
 Vie13 END27 +dom+1 Prot5
 Mêlée15 Tir11 Lancer12 Dérobée12
 Lance 1 main+7 Épée 1 main+6 Bouclier+7
 Masse 1 main, Fléau+5 Épieu+3 Dague+2
 Arc+1 Esquive+6 (-4)
 Course, Saut+2 Danse+4 Discrétion-2
 Séduction+3 Vigilance+5
 Équitation+8 Maçonnerie-7 Musique-8
 SURVIES en : Cité+3, Extérieur, Forêt+1
 Chirurgie-6 Jeu0 Métallurgie-3 Natation+2
 Écriture-8 Légendes+2

exploits. Imparable. Les Voyageurs ont certainement un autre regard sur l'affaire, mais Palfoy, lui, y croit dur comme fer. Un marchand de peau palpe Palfoy, voilà qu'il pâlit. Le même phénomène, avec le même précédent, se produit pour l'écu armorié. Que ce soit un mal magique ou un vol, les Csixiyens semblent provoquer le phénomène de perte des couleurs...

L'Ogre de Sinelis

Si les Voyageurs ont perdu contact avec Gourlash, spécialement s'ils ont perdu beaucoup de temps, ils peuvent suivre Palfoy, qui a la ferme intention d'aller demander des comptes à l'Ogre. Si le Marché tire à sa fin, ou si Gourlash est parti prématurément, Palfoy a même réussi à savoir, par l'indiscrétion d'un changeur de rêves, que Gourlash habitait Sinelis. Le noble Palfoy fait le serment de n'avoir pas de repos tant que lui et ses compagnons d'infortune n'auront pas retrouvé leur aspect et leur dignité, c'est-à-dire leurs exploits : contre un serment similaire, il est prêt à suivre les Voyageurs jusqu'au bout du rêve... Sans être stupide, le chevalier Palfoy vit dans un univers où seuls comptent la franchise, la vaillance et l'honneur. Lors de la quête, il va rechigner à avoir recours à des ruses déloyales, des déguisements, des mensonges, etc. Ça ne va pas toujours être de velours...

Ainsi, si les Voyageurs vont à Sinelis pour y quérir Gourlash (la ville est brièvement décrite dans le **Chap. 1, La Haute Broëme**), ils doivent nécessairement ruser. À moins qu'il ait un intérêt quelconque à aller au-devant des Voyageurs, il reste introuvable. Quant on demande l'Ogre Gourlash, on ne provoque que le rire – un Ogre possédant pignon sur rue, dans une belle cité ! Et qui y tiendrait une boutique ? Une boucherie de petits enfants, sans doute ? Bref, les Voyageurs pataugent. Pour attirer Gourlash, ils doivent faire mine de lui proposer une affaire sérieuse, en prenant l'aspect de marchands de peau, par exemple. Les fards dont les Voyageurs doivent être couverts à ce stade peuvent aider à la confusion et tromper Gourlash. L'Ogre vit bien en ville, dans une confortable demeure bourgeoise appartenant apparemment à Caprisson, petit veuf grassouillet, un rien loufoque, qui est à la fois le maître des artisans de l'ivoire (dés, manches, plaquettes, fermails...) et l'argentier honoraire du Conseil de Sinelis. Caprisson est l'œil et l'oreille de

Gourlash, son fidèle et admiratif intendant. L'Ogre vit en reclus, se nourrissant grâce aux clapiers et au poulailler de Caprisson (ah, le goût du poussin viv au petit matin...) et sortant de la ville grâce à d'antiques souterrains. L'Ogre est en cheville avec les voleurs de Sinelis, dont certains lui servent de valets (utilisez les caractéristiques des voleurs, **Chap. 3, l'odeur des ogres**).

Il est improbable, mais non impossible, que les Voyageurs pénètrent par la force dans la maison et obligent Gourlash à dénoncer les faux marchands de peau. Mais l'Ogre peut fort bien vendre les Csixiyens : il ne demande pas très cher, car il en est lassé. L'intrigue proposée par Gourlash pour retrouver et surprendre les faux marchands de peau correspond à ce qu'il aurait proposé au Marché (voir **Chap. 5, Fleurs empoisonnées**). Espérons que tout s'est passé vite. Car désormais, les Voyageurs ne doivent pas perdre de temps : leurs couleurs s'évaporent inexorablement.

La vie en gris

Rappelons que les Voyageurs ne sont pas victimes d'une malédiction, puisqu'il n'y a aucune trace de magie, alors même qu'ils perdent leurs couleurs. Même s'ils ignorent encore comment et qui, on leur a volé l'essence de leurs couleurs : celles-ci s'estompent donc peu à peu, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que des ombres. La persistance des vieilles couleurs non remplacées dépend de la force du rêve de chaque Voyageur. D'habitude, les Voyageurs sont de grands rêveurs, aussi, sans aide, ont-ils environ un mois avant de sombrer, à tous les sens du terme. Précisons aux grincheux que la conception des couleurs présentée ici n'a rien de réaliste (l'évolution du blanc vers le noir, la substantiation des couleurs de chaque créature ou objet...) : le rêve est poésie ou n'est pas ! La perte des couleurs évolue comme une maladie, mais sans remède et sans lutte. La longueur de chaque stade dépend du RÊVE de la créature (pour les objets pas ou peu rêvants, la disparition des couleurs est beaucoup plus rapide) : un stade dure autant de jours que le Seuil de RÊVE (même calcul que pour le Seuil de CONSTITUTION).

Les premiers stades n'ont rien de dérangeant. Quand la peau devient trop évidemment blanche, un peu de maquillage (EMPATHIE / Travestissement à 0) aide à ce que rien n'y paraisse. Le plus simple, pour éviter les curiosités, est de se faire passer pour un comédien : une bande de Voyageurs n'a pas besoin de grand'chose pour devenir une troupe de théâtre ambulante. Le matériel inutilisé de l'Opéra (voir **Chap. 3, Le prisonnier de la Joyette**) est une aubaine à ne pas manquer... Au-delà du quatrième stade, en revanche, plus rien, sauf la magie, ne peut cacher efficacement l'anormalité de l'incoloré. Tôt ou tard, les Voyageurs vont devenir des parias, des créatures qu'on ne pourra plus croire humaines : l'exemple de Gourmelète ou de l'écu de Palfoy ne laissent pas de doute sur le sort qui les attend. L'ostracisme n'est pas le moins douloureux des maux entraînés par l'incoloration. Par

bonheur, la quête des couleurs va entraîner les Voyageurs dans des pays sauvages, peu ou pas habités. Un éventuel séjour à Sinelis (voir L'Ogre de Sinelis) constitue une épreuve suffisante.

À l'assaut des Crins de Neige

On a remarqué que cette histoire n'a pas un cours linéaire. Cependant, il existe en gros deux types de chemins pour parvenir à l'antre des voleurs de couleurs. Le premier suppose que les Voyageurs ont perdu depuis trop longtemps la trace des gens du Voyage pour qu'ils puissent espérer les rattraper, ou qu'ils ignorent leur culpabilité dans le vol. Le second chemin n'existe que si les Voyageurs comprennent assez vite et, par force ou alliance, sont en rapport immédiat avec les voleurs. C'est en réalité un raccourci : car en suivant le premier chemin, les Voyageurs ne cherchent logiquement qu'à retrouver la piste des faux Csixiyens... Si c'est le second chemin qui a été suivi, le Gardien des Rêves va en apprendre plus au Chapitre 5, Les voleurs d'arc-en-ciel.

Contre toute logique, la piste des faux marchands de peau s'enfuit vers l'est, de plus en plus haut, de plus en plus loin dans les Crins de Neige. Les sentes disparaissent vite, avec toute trace d'occupation humaine, les gens du Voyage suivent les seuls chemins offerts par la montagne, vals, vallées, combes et plateaux qui s'insinuent, rides et nervures, dans le corps rocheux des Crins. Rares sont les morceaux de routes antiques, à moitié dissimulés sous des éboulis (INTELLECT / Maçonnerie limité par Légendes à -4 : ce sont des routes construites par les Gnomes). Il faut tout l'acharnement tranquille des Voyageurs pour y faire passer leurs deux carrioles chargées de bagages, y trouver un peu de nourriture et continuer... Les montagnes sont silencieuses, vastes, bleues, enneigées, désertes et bientôt ennuagées, inhumaines. Les Voyageurs ont-ils le cran de suivre la voie des cimes ? Ce n'est pas tant la survie au jour le jour, les traces vite enfuies des Voyageurs, les bêtes féroces (les animaux présentent peu ou pas de danger pour qui connaît la montagne, mais les glous (Livre III, p.49) sont en rut et font tout pour impressionner les femelles) et les autres dangers (le Gardien des Rêves peut s'autoriser un orage avec avalanches et averses torrentielles, ou encore un glacier traître ; le plus simple et non le moindre des dangers est encore que les

Voyageurs se perdent !). Pire que tout cela, affronter les Crins de Neige, c'est se rapprocher du bout du Rêve... Car les gens du Voyage crapahutent vers l'orient, vers le bout du monde, qui sait, vers les Limbes (INTELLECT / Légendes à 0, voir Ch.1, La Haute Broëme) ? Les Vents du Bout du Monde, souffles glacés malgré le printemps, qui tourbillonnent de l'est, sont là pour rappeler aux Voyageurs décolorés vers où ils marchent...

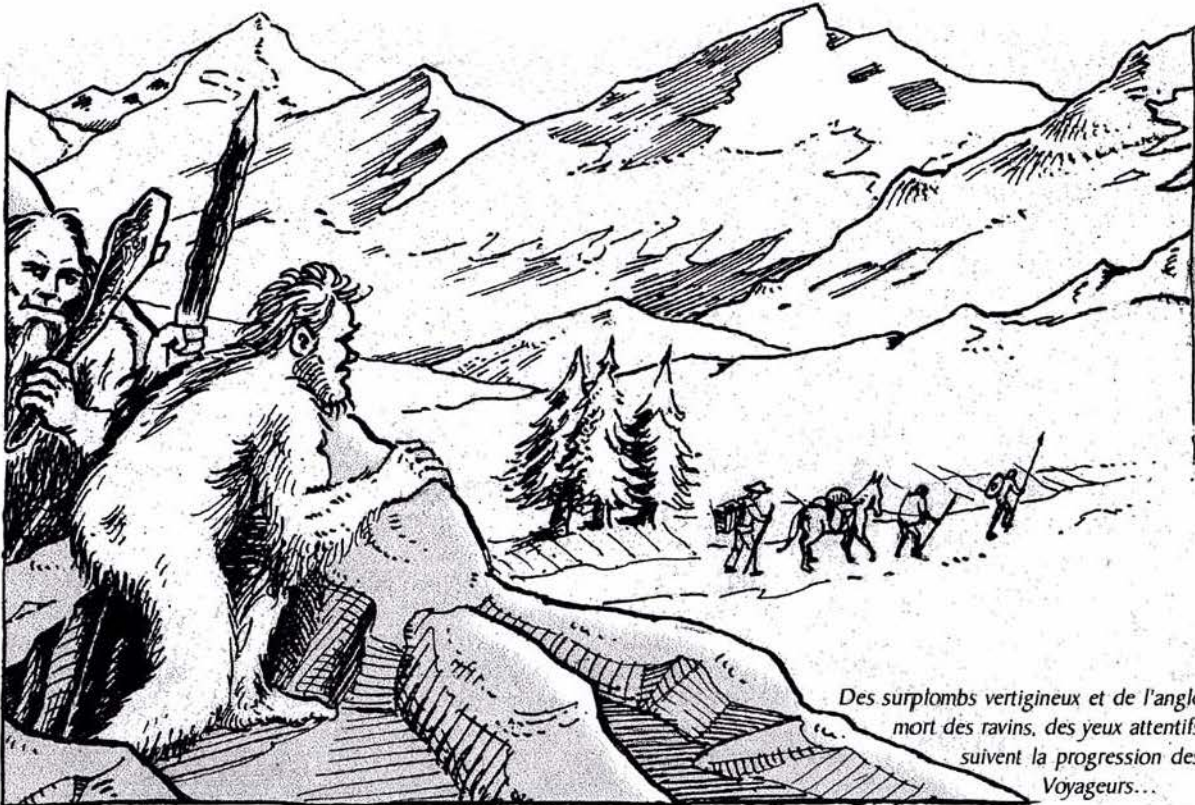
La survie dans les Crins de Neige est de plus en plus difficile au fur et à mesure que les Voyageurs quittent le piémont pour la haute montagne (Survie en montagne de -2 à -6). S'ils ne peuvent suivre leurs voleurs à vue, les Voyageurs doivent également conserver la piste (jets selon l'ancienneté, les pluies, l'humeur du Gardien des Rêves...). Enfin, si les Voyageurs sont de vigoureux marcheurs suffisamment habitués à la montagne, on peut grosso modo considérer qu'ils vont deux fois plus vite que les gens du Voyage, nombreux, chargés de bagages et traînant des carrioles : aussi y a-t-il une chance que les Voyageurs rattrapent leurs voleurs avant que ces derniers, au bout de neuf jours, ne soient parvenus à rejoindre leur antre (voir Chap. 5, Lucresne)...

Encore des Ogres

La haute montagne où évoluent maintenant les Voyageurs est muette. Or, de derrière les troncs des sapins séculaires, des surplombs vertigineux et de l'angle mort des ravins, des yeux attentifs suivent la progression des Voyageurs. Il est difficile de s'en rendre compte (EMPATHIE / Survie en montagne à -7). Mais pour peu que les Voyageurs soient seuls et ne forment pas une troupe en compagnie des Ogres de Gourlash (voir Chap. 5, Fleurs empoisonnées) ou des gens du Voyage (voir Chap. 5, Les voleurs d'arc-en-ciel), les guetteurs finissent par se débusquer. Silencieux comme un tapis d'aiguilles de pin, aussi massifs et brutes que des rochers, quatre Ogres mâles surprennent un matin les Voyageurs à leur campement. Rien de commun entre Gourlash et eux, ni même entre les Ogres à fleurs et ces sauvages. Exceptionnellement velus, leurs poils leur servent de manteau, et là où leur peau blême et fendillée apparaît, elle est couverte de tatouages bleu sombre, entrelacs sans fin. Ils n'ont pas d'autres parures, et leurs armes (épieux de bois, massues) semblent n'être que de jeunes troncs

La perte des couleurs

Premier stade	Rien d'apparent.
Deuxième stade	Légère pâleur.
Troisième stade	Pâleur, yeux et système pileux terne
Quatrième stade	Blancheur, yeux très clairs, système pileux pâle
Cinquième stade	Blancheur absolue de la tête aux pieds. Les rêves pâlisent.
Sixième stade	Gris de la tête aux pieds. Les rêves sont blancs.
Septième stade	Noir de la tête aux pieds. Les rêves sont gris.
Dernier stade	Le malade est devenu une ombre plate, et ses rêves sont noirs, c'est-à-dire imperceptibles. À ce moment, plus rien ne peut sauver l'incolore. À terme, il va perdre sa substance, oublié des Dragons, destiné à se fondre dans les ombres, sous terre, dans la nuit...



Des surplombs vertigineux et de l'angle mort des ravins, des yeux attentifs suivent la progression des Voyageurs...

arrachés. Cependant, ces bêtes n'ont pas l'air d'être dans une torpeur stupide : la puissance se dégage de leurs corps, ils ressemblent à des portions de montagne à peine dégrossie. Les enfants des Crins de Neige... Les Ogres sont prêts à frapper. Leurs yeux noirs luisent de colère. Le moindre geste agressif des Voyageurs déclenche une furie d'avalanche. Ceci étant, malgré les apparences, ils hésitent encore. Et si les Voyageurs restent calmes et essaient de leur parler, les Ogres s'appuient sur leurs bâtons, regardent et palabrent, peinant à utiliser la langue du Voyage. Tous les quatre ne sont en effet pas d'accord sur la manière de traiter les Voyageurs. Ceux-ci sont blêmes (ou pire), comme des voleurs de couleurs. Mais ils sont peu nombreux, armés, et pas déguisés. Obéissent-ils à la reine Faëria ? Tous les voleurs de couleurs servent cette reine, qui habite un château, très haut dans la montagne, tout près d'un arc-en-ciel... La discussion s'engage.

Ces Ogres-là n'aiment pas Gourlash, un mangeur de chair morte, un bâtard des Crins. Ils ne commercent pas non plus des fleurs avec les faux marchands de peau, les voleurs : bien au contraire, ils sont leurs ennemis ! Les Ogres ont l'habitude de briser les os des voleurs isolés qui tombent entre leurs mains. Mais ils ne les dévorent pas (la viande

blanche est mauvaise pour la santé). Les Voyageurs ne devraient pas avoir de mal à convaincre les quatre Ogres qu'ils ne sont pas des voleurs de couleurs, mais des volés, des décolorés, et que loin de vénérer Faëria, ils vont aller lui réclamer leurs couleurs. Le doute semé, les Ogres grognent entre eux, jusqu'à ce qu'ils se mettent à peu près d'accord. Ils affirment aux Voyageurs que s'ils vont jusqu'au château de Faëria, ils deviendront à leur tour des voleurs de couleurs, auquel cas les Ogres devraient dès maintenant leur casser la tête. Mais les Ogres comprennent bien que les Voyageurs, ne connaissant pas d'autre moyen de savoir quel est leur mal, ne peuvent renoncer à suivre cette route. En conclusion, les Ogres répugnant à massacrer les Voyageurs, il faut faire appel à la sagesse du Seigneur de la Montagne. Le Seigneur est le plus vieux des Ogres, si âgé qu'il a même connu le temps des Gnomes. Jour et nuit, il parle à la montagne... Les Ogres proposent d'aller parler au Seigneur. Les Voyageurs sont-ils d'accord ? Un refus ou des atermoiements placeraient à nouveau les quatre Ogres devant leur dilemme...

Les Ogres estiment qu'il faut deux jours de "grande marche" pour parvenir après du Seigneur. C'est-à-dire, à pas d'Hommes, au moins trois jours. Si les Voyageurs sont encore sur la piste des voleurs à ce moment, ils doivent renoncer à leur poursuite s'ils veulent rencontrer le Seigneur de la Montagne. Les Ogres ont l'air d'y tenir... Si la rencontre devait finir en une bataille d'où les Voyageurs sortiraient vainqueurs, ils risquent fort d'avoir à dos tous les clans ogres obéissant à la loi du Seigneur. Sans un soutien puissant, les Voyageurs ne peuvent vivre longtemps dans les hauts Crins de Neige, car les Ogres sont rusés, prompts à réagir face au haut-rêve et amis de la montagne. Et le Seigneur tient à abattre les êtres encachemés qui tuent ses enfants.

Ogres du Seigneur

PERCEPTION13 VOL10 EMP12 RÊVE11

Vie17 END33 +dom+3 Prot3

Mêlée15 Tir11 Lancer14 Dérobée09

Lance 1 ou 2 main+6 Masse 1 ou 2 mains+6

Javelot+6 Corps à corps+6 Esquive+6

Bricolage+3 Chant+1 Course, Saut+6

Discretion+6 Escalade+5 Vigilance+7

SURVIES :

sous-sol+5, extérieur, forêt, montagne+9

Maroquinerie+3

Botanique, Zoologie-4 Légendes-8

Le Seigneur de la Montagne

Tâchant de s'aligner sur l'allure épuisante des Ogres, les Voyageurs sont guidés sur les pentes âpres d'un mont brun, crevassé, aux côtes semées d'une désolation de broussailles. À mi-hauteur, trois jours plus tard, ils parviennent auprès d'un étang, dans le repli d'une combe. Là, isolés et battus des vents, flottent deux globes de pierre moussue. Les Voyageurs devraient penser aussitôt aux Trois Pierres du Marché (voir Chap. 2, Au Marché) : elles sont exactement semblables à ces deux-là, à peu près aussi ruinées. Les Ogres annoncent aux Voyageurs qu'ils rencontreront dès ce soir le Seigneur de la Montagne. Après un fruste repas, tous se couchent dans l'ombre des pierres. Il faut attendre, dormir, et rêver...

Lente, chantant et murmurant d'une gorge ancienne et râpeuse, telle est la voix. Les Voyageurs se réveillent dans une caverne pleine d'échos furtifs, à peine éclairée par quelques flambeaux. À leur lumière brillent les yeux des quatre Ogres, silencieux. Les pierres sont sept, intactes, disposées en cercle. Une fosse a été creusée dans son centre : penché, abrité sous une large peau d'ours grise, le Seigneur parle, les paupières closes. Les mots s'écoulent, sonores, pleins, bien que les Voyageurs ne puissent y attacher aucun sens : à peine peut-on y noter des accents gnomiques (jet d'OUÏE / Légendes à -2). Pendant à des mâts, on remarque des guirlandes lugubres : lambeaux de pelages, pattes bestiales, débris d'os - certains humains, crânes étranges, bouffées de plumes noires... La fosse est pleine de ces dépouilles. Des relents de fauve et de pourriture froide s'en exhalent. Les Voyageurs réalisent que le Seigneur est une Ogresse, si vieille qu'elle en devient éternelle, sans âge. Ses mamelles tannées, aux tétons noirs et racornis comme des champignons, ne sont pas tout à fait plates. Sa peau sèche, où rides et tatouages se confondent, s'étire à se rompre sur les os du crâne, entièrement chauve. Sous des paupières pochées, ravinées, filtre la lumière de deux yeux où le gris et le bleu s'emmêlent en une brume.

Le Seigneur salue les Voyageurs. Tout en parlant dans leur langue, entremêlée de mots gnomiques et ogres, elle fait danser doucement ses mains aux lourdes jointures décharnées. C'est le moment d'écouter. Le Seigneur parle de temps très anciens, qu'elle-même n'a pas vécus, du commencement du Rêve. Lorsque les Dragons se sont assoupi, ils ont créé dans leurs songes mille fois mille créatures, belles ou laides, bonnes ou mauvaises, capables de plaisir ou de cruauté, suivant leur nature ; et la naissance de chaque créature procédait du désir d'un songe nouveau et de la peur d'un cauchemar soudain. Mais ce cauchemar lié à chaque créature était aplati, rendu opaque, et découpé en deux morceaux accrochés solidement à elle : impuissants et incapables de s'échapper durant le jour, jouissant d'une brève liberté une fois la nuit tombée (on sait que c'est à ce moment que surviennent les rêves funestes), ces cauchemars en puissance, ces doubles, furent appelés ombres. En ce temps, chaque créature



Sa peau sèche s'étire à se rompre sur les os du crâne...

avait deux ombres. Ainsi l'avaient voulu les Dragons pour goûter un sommeil paisible.

Mais le Rêve est fragile. Mille fois mille années moururent, et de grands vents venus de l'orient se mirent à souffler sur le Rêve, y répandant de longs frissons encauchemardés. C'étaient les Vents du Bout du Monde, ceux de la fin du Rêve. Ils naissaient avec toute leur force près de l'endroit où naissent chaque matin deux nouveaux soleils, sans lesquels le règne nocturne des ombres n'aurait pas de fin. Pour briser ces vents, les Dragons rêvèrent un grand songe de pierre, un rempart de montagnes : ce furent les Crins de Neige. Cette forteresse fut confiée aux plus savantes et aux plus habiles créatures du Rêve, les Gnomes. Et les Vents du Bout du Monde gémissaient en vain. Mille fois mille années moururent. Alors, des hordes sans nombre, sans nom et sans paix déferlèrent sur les Crins de Neige : cauchemars faits corps que nul n'avait prévus, qui avaient échappé à tous les guetteurs, trompé la sagesse des Gnomes. Ces cauchemars étaient les ombres de toutes choses et toutes créatures, libérés durant la nuit par quelques cauchemars audacieux.

Le Rêve connut un temps de grands périls tandis que les guerres déchiraient les créatures et leurs ombres : ainsi commença la Révolte des Ombres. Les Ogres sortirent des cavernes et des forêts à l'appel des Gnomes, et ils apprirent la guerre. Les magiciens gnomes s'épuisaient à la fabrication de l'eau d'arc-en-ciel, ou eau lustrale (INTELLECT / Légendes à -4 ou Alchimie à -2 : voir Livre III pp. 58-59), qui donnait des forces aux Ogres et permettait d'affaiblir et disperser les cauchemars. Mais l'eau devait être recueillie au pied d'un arc-en-ciel, mêlée du lait de l'arc-en-ciel, et n'était accessible qu'au prix de voyages longs, périlleux, que ne

pouvaient se permettre les Crins de Neige en guerre. Un jour, quatre Gnomes, brûlant jusqu'à la mort leurs forces de rêve, parvinrent à s'attirer l'amitié de quatre arcs-en-ciel. Ceux-ci plantèrent leur pied gracile dans quatre lacs, et dès lors, l'eau d'arc-en-ciel fut disponible à foison. Sept lunes suffirent à ce que les ombres fussent détruites ou asservies à nouveau. Les Gnomes décimèrent les cauchemars prisonniers ; une ombre sur deux fut dispersée par l'eau d'arc-en-ciel. Les ombres restantes furent distribuées entre toutes les créatures. La Révolte des Ombres était terminée. Mais la moitié du Rêve s'était effondrée dans l'oubli : désormais, au-delà des Crins de Neige, ancien pivot du monde, il n'y avait plus rien. Et c'était désormais un seul soleil qui apparaissait quotidiennement à l'orient... Les Gnomes construisent des châteaux, sous terre, sur les lacs et dans les airs, pour garder les arcs-en-ciel. Ceux-ci se reproduisaient, et chaque lac des Crins de Neige en accueillait : le précieux lait des arcs-en-ciel garantissait que jamais les ombres ne se révolteraient.

Mille fois mille années sont mortes. Les Gnomes sont partis, les châteaux sont ruinés au point d'être indifférenciables des éboulis, les troupeaux d'arcs-en-ciel, privés de bergers, sont redevenus sauvages et se sont égayés, abandonnant la région. Aujourd'hui, il ne reste plus qu'un arc-en-ciel, gardé par un triangle de trois châteaux reliés entre eux, le céleste Ozul, le lacustre Lucresne et le souterrain Oresh. L'arc-en-ciel est gouverné par la reine Faëria, du château de Lucresne. Mais elle est trop jeune, trop ignorante pour savoir lutter contre les cauchemars, les ombres qui croissent et se multiplient dans les reins des Crins de Neige. Et le dernier arc-en-ciel est stérile... Faëria cherche vainement à rendre fertile l'arc-en-ciel, en volant les couleurs des gens. La voie qu'elle a choisi est une faveur faite au Cauchemar, mais la reine est intraitable, elle est maintenant l'ennemie des Ogres. Mais sa folie compte peu. Le Rêve va bientôt trembler d'une nouvelle Révolte des Ombres, un nouveau cauchemar qui l'engloutira. Le Seigneur de la Montagne sent les ombres qui grouillent et enflent dans les entrailles des Crins de Neige : il sait qu'Oresh, le château souterrain du dernier arc-en-ciel, est tombé depuis longtemps. En rêve, le Seigneur de la Montagne a vu qu'Ozul, le château céleste du dernier arc-en-ciel, a chuté des nuages. Lucresne est le dernier, et il n'est rien face à la montée des ombres. Il n'y a pas d'espoir. Car les Gnomes sont partis, les Hommes aussi malhabiles que des enfants, les forteresses abandonnées, les arcs-en-ciel enfuis. Seuls certains Ogres – une poignée, quelques

clans – se souviennent et traquent encore les cauchemars qui s'insinuent dans les cols et les vallées. La fosse entre les sept pierres est remplie des dépouilles de cauchemars vaincus. Mais les Ogres savent que le monde va finir. "Chaque Ogre qui tombe refroidit le corps de la Montagne. Nos femmes sont peu nombreuses, et leurs ventres inféconds. L'absence des Ogres se fait cruellement sentir..."

Vers Rongeyo

Après un tel récit, les Voyageurs ont sans doute bien des questions - et le Seigneur de la Montagne est prêt à y répondre. Ce n'est que s'ils se montrent colériques, impatientes, violents, puérils en somme, que le Seigneur rompt le rêve - les Voyageurs se retrouvent alors près des deux vieilles pierres et sont chassés par les Ogres. Mais il est aussi très probable que les Voyageurs veulent savoir que faire, quel remède il est possible d'apporter à la Révolte des Ombres qui gronde... Le Seigneur de la Montagne a un sourire édenté. Il ne s'est pas adressé aux Voyageurs comme à des sauveurs : il leur a juste expliqué où allait le monde. Il n'y a aucun recours, car il faudrait beaucoup de guerriers, et surtout, des arcs-en-ciel au lait riche. Seuls les Gnomes savaient, autrefois, appeler les arcs-en-ciel... Les Gnomes sont partis... Les arcs-en-ciel sont inatteignables, cachés dans leur pays natal, au-delà du bleu... Bien des Ogres sont partis en quête des arcs-en-ciel, à l'un ou l'autre bout du monde. Ceux qui sont revenus n'avaient rien à annoncer. Non, le Seigneur de la Montagne n'attend rien des Voyageurs. S'il a bien voulu leur parler, c'est à cause du dilemme concernant leur destin. Ils doivent choisir entre l'ombre et les couleurs.

Si les Voyageurs espèrent rejoindre Lucresne et parler à la reine Faëria, ils deviennent les ennemis du Seigneur de la Montagne. Il n'est pas sage de vouloir survivre en volant les couleurs des autres. Or, le mal en eux est sans remède. Les Voyageurs vont se changer en ombres, en noirs cauchemars qui vont faire souffrir le Rêve et précipiter sa chute dans le Néant. Ils ne peuvent accepter cela. Au nom du Rêve coloré et multiple, ils doivent mourir, et leurs corps décolorés doivent être jetés dans les Limbes. Le Seigneur ne prend cette décision qu'avec une authentique tristesse. D'ailleurs, il tient à l'accord des Voyageurs sur cette douloureuse issue. Les Ogres veilleront à tuer vite... Impossible d'entamer les certitudes du vieux Seigneur concernant ce jugement. Les Voyageurs savent peut-être que quiconque tombe dans les Limbes disparaît à jamais du Rêve, que ce soit dans cette vie ou dans une autre (INTELLECT / Légendes à -4). Mais rien n'y fait : le Seigneur affirme que se jeter dans les Limbes n'empêche pas d'autres rêves, purifiés de l'ombre du Cauchemar. Inlassablement, le Seigneur de la Montagne répète aux Voyageurs incrédules sa vision antique et désespérée du Rêve, qui rend nécessaire la disparition volontaire des Voyageurs.

Le Seigneur de la Montagne

Née à l'heure du Vaisseau, beauté 07
APP12 VOL14 INT11 EMP19 RÊVE24
VUE05 OUIE09 ODO-GOÛT13
Survie en montagne+12 Astrologie+3
Botanique+6 Légendes+7 Zoologie+4

Elle bénéficie certainement de plusieurs Têtes de Dragon (au choix du Gardien des Rêves).



À moins d'entrer en conflit ouvert avec les Ogres du Seigneur, les Voyageurs ne peuvent obtenir qu'une chose : aller se jeter d'eux-mêmes dans les Limbes, sans être tués auparavant. Cela paraît beaucoup plus noble, le Seigneur est sensible à cette volonté, et les Voyageurs obtiennent un répit. En effet, les Limbes les plus proches affluent au fond du val de Rongeoie, ténébreux séjour où s'ouvriraient autrefois les portes d'Oresh, le château sous terre. Il serait moins dangeureux d'aller au bout du monde, à l'est, mais les Voyageurs n'ont pas le temps de traverser les Crins de Neige : ils seraient ombres avant de parvenir au terme de la route. Aujourd'hui gorgé d'ombre, le val de Rongeoie est si travaillé par les forces du Cauchemar qu'il est mangé par le Néant. Les Ogres n'y vont plus depuis longtemps, mais ils connaissent le chemin, périlleux, qui mène à Rongeoie. Ils vont y accompagner les Voyageurs, en faisant vite pour ne pas que ces derniers deviennent ombres entre-temps. Le Seigneur de la Montagne secoue la tête si les Voyageurs le pressent de questions concernant Lucresne, Oresh et les voies qui y mènent. Le Seigneur sait tout cela. Mais il interdit que les Voyageurs rejoignent jamais les voleurs de couleurs de Lucresne ou les ombres d'Oresh. Aussi se tait-il. Après avoir longuement parlé aux Ogres dans leur langue, le Seigneur pose son regard bleuâtre sur chacun des Voyageurs en lui effleurant la joue. Ils s'endorment.

Le réveil a lieu près des deux pierres. Les quatre Ogres sont là, mais pas le Seigneur. Si tout s'est bien passé, les Voyageurs n'ont plus qu'à se préparer à un dernier voyage vers Rongeoie. Mais peut-être ont-ils fièrement préféré la révolte face à la loi du Seigneur : en ce cas, les Ogres – et bien d'autres par la suite – vont tâcher de les tuer. Tôt ou tard, il est fatal que les Voyageurs se rebiffent. Ce n'est pas le meilleur moment pour le faire, à moins que les Voyageurs n'aient l'espoir d'arracher aux Ogres le secret des routes qui mènent à Lucresne. Après le conflit, les Voyageurs peuvent essayer de reprendre la poursuites des voleurs, s'il n'est pas trop tard. Les Ogres ne font aucun préparatif avant le départ. La nourriture va être trouvée sur la route. Face aux cauchemars de Rongeoie, les Ogres ont des gourdes de vin draconique tiré par le Seigneur de la Montagne, boisson très claire, presque luminescente, qui est faite d'eau lustrale, d'eau des sept pierres, de liqueur forestière et d'herbe de lune. L'effet du vin, dans lequel les Ogres mettent toute leur foi, est similaire à celui de l'herbe bleue (qualité 8). Menés par les Ogres, les Voyageurs n'ont besoin que de trois jours pour parvenir à Rongeoie.

Le Défilé des Querelles

Sans doute les Voyageurs marchent-ils vers Rongeoie guidés par les Ogres du Seigneur. Mais ils peuvent aussi y aller d'eux-mêmes : le Seigneur de la Montagne n'a-t-il pas dit qu'en cette vallée pleine d'ombres se trouvaient les portes d'Oresh ? N'a-t-il pas laissé échapper que les trois châteaux (Oresh, Ozul et Lucresne) étaient reliés entre eux ?... Si la



Chiens des Querelles

TAILLE09 RÊVE15 ENDURANCE24
Vitesse 14 / 38 +dom+1 Prot (RÊVE à -3)
Mêlée12 Dérobée13
Morsure+3 (+dom+2) Esquive+3
Course, Saut, Vigilance+3

Terre d'attache : Tous ont la même : Cité Jalouse (M1). Il est possible d'exorciser les visages durant la journée. C'est d'ailleurs le seul moyen de venir à bout d'un chien définitivement.

Les aboiements des chiens obligent ceux qui les entendent à un Jet de Résistance à -8, faute de quoi ils deviennent hargneux, querelleurs et jaloux. Les ensorcelés doivent réussir un jet de Volonté à -3 pour venir en aide à qui que ce soit ou laisser passer une bonne occasion de faire du mal à quiconque leur aurait nui, peu ou prou.

piste des voleurs est froide, Rongeoie constitue le seul espoir des Voyageurs. Enfin, les Voyageurs, perdus, désespérés, peuvent errer dans cette direction par un hasard plus bienveillant qu'il n'y paraît à première vue. Car pour atteindre Rongeoie, il faut emprunter le Défilé des Querelles. Les Ogres du Seigneur en connaissent à peu près les dangers, ils savent que c'est un lieu maigre, encauchemardé, qu'il faut éviter de traverser la nuit, et surtout pas à la pleine lune. Mais ils sont surpris par l'attaque qui survient par une nuit étoilée, alors qu'ils se trouvent encore à plus d'une journée du Défilé.

Les créatures sont précédées par des quintes d'aboiements hargneux, tremblants, venimeux. Les échos de la montagne multiplient les hurlements et rendent leur source difficile à localiser. D'ailleurs, les chiens rampent vers le campement de différents points, s'arrêtant pour hurler avant de se fondre dans les ombres et de renaître plus loin, plus près des Voyageurs... Les aboiements emplissent ceux qui les entendent d'une angoisse agressive. Les Voyageurs ne sont-ils pas là par la faute des Ogres ? Ou à cause de tel Voyageur, qui a insisté pour se rendre à Rongeoie ? Ce vantard, ce bâtard qui n'offre jamais de vin à personne... Les mesquineries, les jalousies et les désaccords trouvent dans la peur des aboiements une terre fertile. Si les Voyageurs, ou les Ogres, s'y abandonnent, ils risquent d'en venir aux coups. La défiance et la zizanie qui résultent de la possession n'est pas assez forte pour aller jusqu'au meurtre, mais face à l'attaque imminente des chiens, les Voyageurs risquent de se défendre de façon isolée, incohérente, et sont en danger alors même que leurs adversaires ne sont pas très nombreux (quatre ou cinq). Tel est le sortilège du Défilé des Querelles.

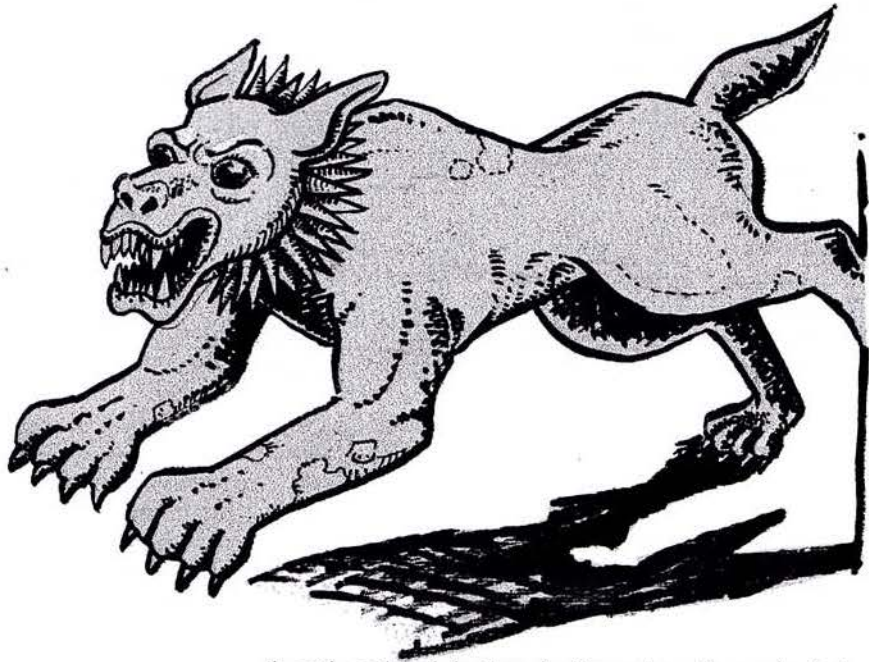
Les Ogres ne s'attendent pas à être victimes des chiens aussi loin du Défilé. Ils peuvent donc être mis à mal, et les Voyageurs ont une occasion pour se débarrasser de cette tutelle encombrante. Si quelques Ogres au moins survivent à la nuit querelleuse, ils s'étonnent que les chiens aient quitté le Défilé. Cela ne s'est jamais vu. Cependant, fidèles au Seigneur de la Montagne, les Ogres vont de l'avant – sauf si la pleine lune est proche : en ce cas, il faut attendre. Mais cette fois, ils sont préparés, ivres de vin draco-

nique, prêts à déchirer les cauchemars à mains nues (modifier leurs caractéristiques en y ajoutant 16 points de fatigue et 16 points de Rêve). Les Ogres savent peu de choses au sujet du Défilé des Querelles. Il paraît que deux dynasties de rois y auraient saigné leurs peuples, des siècles durant, pour défendre leur honneur. Leur désaccord portait sur la domination que chacun d'eux prétendait exercer sur les étoiles.

Le Défilé est une mince ouverture, stérile et ravagée par les pluies, dans le rempart gris du Mont Pas de Géant. Les parois sont couvertes de milliers de masques taillés dans la roche, parfaitement conservés. Chaque masque a des traits subtilement différents, mais tous sont marqués par la fureur la plus pure. Les Ogres savent bien qu'il ne faut jamais se trouver dans le Défilé de nuit, et il est possible, en théorie, d'y passer à la lumière de jour (il faut six heures draconiques pour le traverser). Le soir venu, éclairés par les seules étoiles ou par la lumière tremblante des torches, les visages de pierre semblent se mouvoir, et les ombres leur creusent des traits hostiles. Le lichen jaunâtre qui les ronge évoque alors de la bave... Les masques s'allongent, se contorsionnent, des mots incompréhensibles s'échappent de leurs lèvres tordues : la langue est inconnue des Voyageurs, mais le sens ne laisse aucun doute - c'est un langage de haine, aux accents rudes, dans lequel on ne peut que proférer des insultes et des malédictions. Difficile de dire si les visages se querellent entre eux ou s'en prennent aux intrus. Soudain, ils bondissent de la paroi, prolongés par un long corps gris. Ce sont des chiens, mais certains sont pourvus d'une tête humaine. Ils ont la couleur de la pierre, les lèvres retroussées sur des dents tranchantes, un collier à pointes d'acier autour du cou. Ils aboient des insultes et déchirent tout ce qui se trouve dans le Défilé...

Plus la lune est haute, plus les querelles sont graves : le nombre de chiens qui s'incarnent à partir des masques est en conséquence. Le 28, la nuit sans lune, est la seule qui soit tranquille. Il est moins dangereux de traverser dans la première ou la dernière semaine du mois. Aux alentours de la pleine lune, le Défilé des Querelles est un obstacle au-delà des forces des Ogres même. Et nul ne peut passer la nuit du 14 : les bêtes emplissent alors le Défilé et se répandent dans les vals. Cette nuit-là, les chiens mourants hurlent tant qu'un autre chien surgit de leur gueule. Rien ne peut alors endiguer le cauchemar : le meilleur guerrier mourrait de fatigue, et quel exorciste pourrait venir à bout de tant d'Entités incarnées ?

Si les Voyageurs sont pris au piège du défilé des Querelles et y survivent, ils ont eu au moins l'opportunité de remarquer un détail étrange : la nuit venue, alors que les masques s'agitent, des filets de



Ils ont la couleur de la pierre, les lèvres retroussées sur des dents tranchantes, un collier à pointes d'acier autour du cou

chose noire, entre la brume et le liquide, dégoulinent des bouches ouvertes pour l'insulte, larmoient des yeux et des narines. L'ombre semble précipiter la naissance du chien cauchemardesque. Même éclairé en plein, le phénomène reste absolument opaque : une ombre invincible. Exactement semblable à celle que les Voyageurs ont pu observer à Châteauguone, il y a bien longtemps (Chap. 1, Rideau d'ombre). L'ombre suinte du cœur de la montagne. Les cauchemars eux-mêmes, qu'ils soient roues ou chiens, fuient devant elle : c'est la raison pour laquelle les chiens querelleurs commencent à descendre du Défilé. Le Seigneur de la Montagne ne l'a-t-il pas prédit ? N'est-ce pas une preuve de la prochaine aube du Néant, la Révolte des Ombres qui gronde ?...

Le val de Rongeoie

Rongeoie est une cuvette de vingt ou trente lieues de large, creusée au sein des montagnes. Des pinèdes touffues et des buttes rocheuses rendent la marche ardue. Un torrent se jette dans le val, bouillonne entre les pierres levées et va se perdre dans un des ravins qui craquèlent le fond du val. L'endroit est solitaire, sauvage au plus haut point, silencieux (Survie en montagne ou en forêt à -5). Les Limbes se trouvent au cœur de la forêt, dans une clairière feutrée, froide. Là, près de pins énormes, aux racines sèches qui les couvrent en partie, s'élevaient les restes d'une tête colossale. Il n'en reste plus que le bas, un menton dodu, des lèvres gourmandes qui sourient. Le reste s'est effondré en un gouffre inégal. Il est facile d'y descendre (AGILITÉ / Escalade à +1) : quelques dizaines de mètres plus bas affluent les Limbes (voir Livre III p.16)... Mais les Voyageurs ont-ils la moindre envie d'aller jusque-là ? Certainement pas. S'il est avec les Voyageurs, Palfoy (voir La quête de Palfoy), en tout cas, veut mourir l'épée à la main. Le moment est venu de l'ultime confrontation avec les gens du Seigneur de la Montagne. Au

Ombres

TAILLE12 RÊVE16 ENDURANCE28
 Vitesse 12 / 24 +dom+2 Prot (RÊVE à -4)
 Mêlée14 Dérobée12
 Corps à corps+4 (+dom+2) Esquive+4
 Discrétion+8 Travestissement (en ombre)+8
 Vigilance+4 Course, Saut+4 Escalade+8

Terre d'attache : Un Gouffre au hasard.

Elles sont proches des Darquines (voir Livre III p.58), à ceci près qu'elles sont entièrement faites de ténèbres, et donc presque impossibles à pourfendre (les jets de combat pour les toucher sont à -4 tant qu'elles sont dans des lieux ombreux)..

moins, dans le ténébreux val de Rongeoye, les Voyageurs sont quasiment à l'abri d'incursions d'autres Ogres.

Les Ombres peuvent aider les Voyageurs à se débarrasser des Ogres. Pas les simples ombres du jour et du feu, non, les Ombres libres, changeantes, griffues, qui, une fois la nuit venue, perdent toute timidité : elles rôdent alors par meutes et s'attaquent à tout ce qui est coloré et en trois dimensions. Il faut néanmoins préciser que pour quelques-unes de ces Ombres léthales, il en existe des dizaines qui sont fuyantes, farouches, simples Ombres arrachées à leurs originaux et inoffensives. Les Ogres sont des vétérans de ce genre de combats, mais la trahison des Voyageurs peut leur être fatale lors d'une attaque. Loyaux, fatalistes, ils se battent jusqu'au bout. Bien évidemment, les Voyageurs n'ont rien à attendre des Ombres : ce sont des bêtes, des créatures sans âme, bref, des Entités de Cauchemar. Même libres, les Voyageurs se retrouvent dans une désolation de haute montagne, inaccessible sauf par un Défilé maigre, et hanté d'Ombres. Ils ont dû perdre beaucoup de temps. Les ténèbres les voilent peu à peu. Les Ombres les traquent, les hurlements des chiens des Querelles les rendent fous. Le moment du désespoir...

Les travailleurs de l'ombre

Alors qu'ils essaient de s'arracher au val de Rongeoye, les Voyageurs ont la mauvaise surprise de constater qu'ils sont observés, suivis, même de jour (EMPATHIE / Vigilance à -6). Sans doute des Ombres obstinées ? Pourtant, les Voyageurs ont l'opportunité de découvrir des traces qui ne sont certainement pas celles d'Ombres intangibles : de petits pieds, deux ou trois individus, peu chargés. Des Gnomes ?... Peu après le coucher du soleil, alors qu'il fait encore clair, un Voyageur aperçoit un point ténébreux qui clignote au sommet d'une butte, non loin. Une vague silhouette se tient sous l'apparition... Il faut être extrêmement habile pour surprendre les créatures : de jour, elles sommeillent dans le creux des ravines et des sapins ; de nuit, elles se confondent parfaitement avec l'obscurité et marchent à pas feutrés (VUE ou OUIE / Vigilance à -9). Mais si les Voyageurs y parviennent, ils évitent l'embuscade, prévue deux jours après le début de la traque, lors de la troisième nuit.

Sauvez les ombres !

Pour esquiver les coups portés à leurs ombres, les Voyageurs doivent jouer Dérobée / Vigilance au lieu d'Esquive. Bien entendu, ils ne peuvent parer : s'ils le font, l'ombre est touchée tout de même, et mutilée.

Si un ombrier attrappe une ombre avec un de ses outils, il en arrache aussitôt un bout. Chaque ombre a un nombre de points de TAILLE égaux à ceux du Voyageur qui en est propriétaire. Les dégâts causés se calculent en points de TAILLE perdus : 1 point pour une éraflure, 2 pour une légère, 4 pour une grave, 6 pour une critique. À 0 en TAILLE, l'ombre a disparu !

Un Voyageur, de guet ou bien réveillé par un bruit nocturne, a la vessie qui crie grâce. Il va noyer les aiguilles de pin, revient en traînant les pieds, se cambre, s'étire, jette aux alentours un regard lourd, qui tombe sur l'ombre projetée par le feu, son ombre, étirée, unijambiste. Unijambiste ? Le Voyageur est entier, mais son ombre a été amputée d'une jambe au niveau du genou : des gouttes d'ombre dégoulinent du moignon ! Le Voyageur doit réaliser vite qu'une douzaine de silhouettes noires, tapies, rampent vers ses compagnons endormis (VUE / Vigilance à -5). Les êtres ombrés brandissent des outils aussi noirs qu'eux : râtaux, griffes triples, grands ciseaux, couteaux courbes, fourches. Les assaillants ne s'intéressent pas aux Voyageurs, c'est à leurs ombres qu'ils en veulent. Si personne ne réagit, tchic, tchac, en un tour de main les ombres vont être abattues à la racine des pieds, débitées, jetées sur des épaules bossues et enlevées, encore gigotantes. Les Voyageurs vont sans doute confondre les attaquants avec des Ombres : mais ils sont bien moins changeants, moins vifs, tout petits et armés.



Son ombre a été amputée : des gouttes d'ombre dégoulinent du moignon !

Les Voyageurs doivent se battre dos au feu s'ils veulent avoir une chance de distinguer leurs assaillants et de sauver leurs ombres. Les êtres ombrés détestent le feu et cherchent à le couvrir de terre. Ils sont nombreux : douze montent à l'assaut tandis que cinq restent en couverture, armés de frondes avec lesquelles ils lancent des pommes de pin fondues dans le plomb. Mais heureusement, les créatures sont lâches, et une vigoureuse résistance produit rapidement une débandade. Elles sont habituées à chasser les Ombres, pas à faire la guerre aux êtres en dur ! Une démonstration magique lumineuse répand la terreur dans les rangs des êtres ombrés. Les Voyageurs devraient s'en tirer sans trop de mal - quant à leurs ombres, évidemment... Elles doivent être bien abîmées, pleines de trous, de déchirures. Quel gâchis ! Ce ne sont plus que des haillons d'ombre.

Gémissant, un des attaquants essaie de ramper loin du feu. Les Voyageurs tiennent leur prisonnier - s'ils ne le font pas eux-mêmes, le Gardien des Rêves doit leur offrir. L'ombre qui couvre la créature a été déchirée dans la bagarre : il y a quelque chose dessous ! Dépouillée de son manteau d'ombre, voilà un petit monstre à face humaine, difforme, barbu et poilu, ridé, le front osseux, une bouche étroite, sans lèvres, perdue sous un nez de carnaval. L'affreux Gnome est nu, couvert d'une fourrure noir-gris, sanglé de petits sacs. Il tient encore entre ses mains aux longs doigts une paire de ciseaux faussés. Les Voyageurs remarquent alors que la créature n'a pas d'ombre... Geignard, tremblant, l'être a perdu toute fougue maintenant qu'il est isolé de ses compagnons. Sans manteau d'ombre, il n'a aucune chance de s'enfuir.

Les Voyageurs vont avoir bien du fil à retordre pour exprimer un clair jus de vérité d'un être aussi obscur. Le prisonnier parle facilement, mais il s'embarlificote dans les mensonges, supplie, se plaint, lèche ses plaies, le tout dans une langue à peine compréhensible, mêlée de gnomicismes et marquée par des accents rauques. La créature vit dans la terreur et l'amour de ses maîtres : aux Voyageurs d'être encore plus terribles et plus aimables, en jouant tour à tour de la menace pure (le feu, la lumière, les coups) et de la douceur (de petits bouts d'ombre à grignoter, des compliments sur son travail). En fin de compte, les Voyageurs devraient non seulement apprendre tout ce qu'ils veulent des êtres ombrés, mais aussi s'attacher un esclave obséquieux, aux yeux humides d'amour. Après tout, l'ombrier n'a jamais vécu sans maître, et les siens sont bien loin. A vrai dire, il a peur de rester seul... Quant aux ombres perdues, eh bien elles repousseront, voilà tout, comme des cheveux. En quelques mois, les silhouettes les plus endommagées devraient être à nouveau complètes, mais les Voyageurs seront-ils encore là pour s'en réjouir ?

Arkhsansë

Tel est le nom du maître des ombriers. Un Voyageur peut (INTELLECT / Écriture à -3 ou Légendes à -6) y retrouver une racine gnome, et traduire approximativement par très noir séjour (ou accueil). Il semble que ce nom désigne aussi bien le Père des Ténèbres que son Empire, les deux étant confondus dans l'esprit des ombriers. Arkhsansë est celui qui a extrait la belle couleur, le noir, de l'enfer où les ombriers vivaient cachés, opprimés. Arkhsansë est celui qui a brisé les chaînes des ombres et les a libérées de leurs maîtres tyranniques. Plus jamais les Ombres d'Arkhsansë n'iront pieds dans les pieds d'un ignorant plein d'orgueil, qui ne leur adresse même pas la parole ! Arkhsansë a créé l'artisanat ombrier : la cuisine, le tissage, la forge... Arkhsansë règne encore, distribuant les ombres de pain à ses bons serviteurs et abandonnant les mauvais au feu du soleil, sans manteau. Les ombriers vivent dans la foi en cette maigre mythologie obscurantiste. Le prisonnier, face à des questions plus précises, laisse entendre qu'il existe bien deux ou trois tyrans qui trompent certains ombriers en prétendant être Arkhsansë, alors même que le seul et véritable Arkhsansë, c'est celui qu'il sert - ou servait avant de tomber entre les mains des Voyageurs.

En réalité, les ombriers sont divisés en six clans, tous obéissant au "vrai" Arkhsansë. Ces Maîtres de Ténèbres ne sont que des ombriers plus grands, plus barbus et plus méchants que les autres, parvenus à un haut degré de maîtrise de l'ombrierie. Ils sont aussi un peu magiciens, mais leurs pouvoirs se limitent quasiment à la manipulation des ombres. Les plus puissants Maîtres des Ténèbres sont capables de charmer une ombre et la faire se rebeller contre son maître, mais guère plus. Ils règnent chacun sur un nid, petit dédale souterrain creusé dans la montagne du val de Rongeyo, où vivent et travaillent quelques dizaines d'ombriers, bien à l'abri du jour. Héritiers probables de ces magocrates thanatoïdes qui complotèrent la Révolte des Ombres (voir Le Seigneur de la Montagne), ils ne sont plus que des résidus, des mégoteurs occupés à de basses intrigues entre eux, avares de leurs mesures d'ombre qu'ils entretiennent

Ombriers

TAILLE05 RÊVE11 ENDURANCE16
DEX17 VUE16
Vitesse 10 / 20 +dom0 Prot (RÊVE à 1)
Mêlée08 Tir14 Lancer11 Dérobée13
Outil+1 (+dom0) Corps à corps+1 Esquive+1
Fronde+1
Bricolage+6 Course, Saut+1 Discrétion+6*
Escalade+1 Dessn+3 Vigilance+6
Charpenterie, Maçonnerie+1 Comédie+1
Survies en montagne, forêt, sous-sol+6
Métallurgie+3 Ombrierie+6
Alchimie, Botanique, Légendes, Zoologie+1

Terre d'attache : un Mont au hasard.

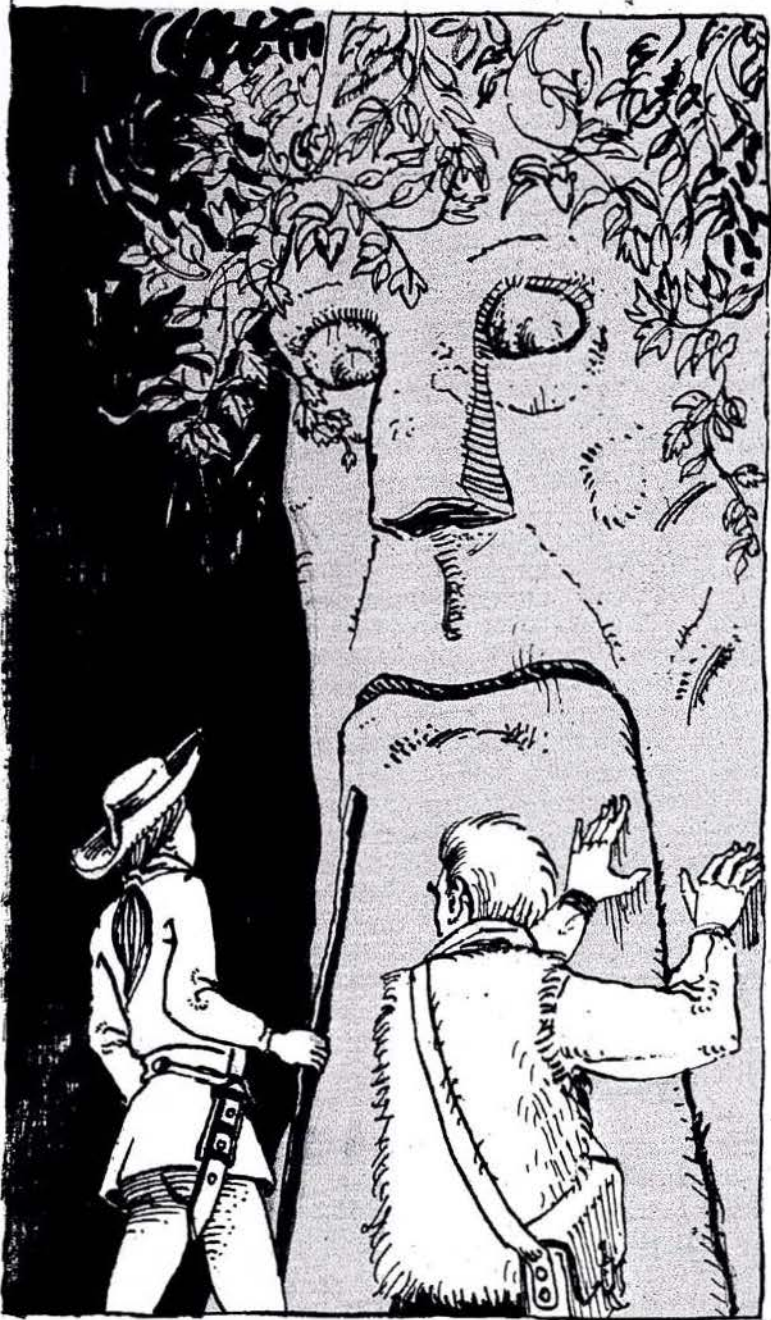
* Il faut ajouter +4 aux jets de Discrétion grâce aux manteaux d'ombre.



par rouleaux dans le secret de leurs antres, penchés sur leurs cuves où bouillonnent des élixirs ténébreux, occupés à nourrir, torturer et satisfaire leurs ombriers qui valent à peine moins qu'eux...

Les ombriers ne sont après tout que des Entités d'Ombre. Ils dorment le jour, auquel ils ne peuvent survivre qu'enveloppés dans un bon manteau de nuit. La lumière les aveugle, mais heureusement, ils peuvent la flairer de loin. Ils mangent de l'ombre et fabriquent toutes sortes d'objets avec. Seuls les Arkhansé sont capables de forger des outils permanents, mais tout ombrier est un honorable couturier d'ombres. Avec leurs ciseaux, leurs aiguilles et une bonne bobine de fil de nuit, ils peuvent non seulement réparer les ombres endommagées, mais aussi faire des capes, des bonnets, des mitaines, des mouchoirs... Tout ce qu'ils font est exactement semblable à de l'ombre, mais on peut le saisir et l'enfiler avec un peu d'habitude : il reste en effet troublant qu'on ne sente rien au toucher ! Les ombriers ne pensent et ne perçoivent que par l'ombre, dans l'ombre, pour l'ombre. Le val de Rongeoie est le terrain de leurs chasses - ils sont très craints des Ombres - et des disputes qui s'ensuivent entre Maîtres des Ténèbres. Ces derniers temps, les maraudes des chiens des Querelles hors du Défilé rendent les chasses plus dangereuses... La venue des Voyageurs (et peut-être même d'Ogres !) en ces lieux désolés fut un événement alléchant. Car il existe différentes textures d'ombres, qu'un ombrier digne de ce nom ne confond pas, ni en théorie ni en pratique : les ombres de rochers sont les plus grossières, dures à travailler, les ombres de sapins se débitent mieux, les ombres de bêtes sont souples mais sales, les Ombres sauvages sont en général appréciables : mais rien n'est meilleur, tant à manger qu'à coudre, que l'ombre délicate qui est encore en esclavage d'un Homme...

Tout cela est bien beau, mais ne résout pas le problème des Voyageurs : au contraire, cela leur offre pour perspective de finir sous le ciseau d'un ombrier. Il est possible que les Voyageurs envisagent une expédition dans un nid d'ombriers, guidés par leur prisonnier. Mais qu'espèrent-ils trouver ? Il existe peut-être, au fond des nids, les ruines de pouvoirs gnomes ou thanataires, mais est-ce bien le moment pour une chasse au trésor ? De plus, ces souterrains poisseux de ténèbres sont dangereux. L'Arkhansé auquel appartient le prisonnier, de son vrai nom Ghôrran le Sombrièreux, est un personnage grelottant de méchanceté. Il n'oublie jamais un affront,



mais, l'âge venant, assez souvent son trousseau de clefs - quand ce ne sont pas ses formules magiques. Les Voyageurs n'ont aucune aide à espérer de ce côté : mis au courant de leur malheur, Ghôrran chercherait à les capturer pour observer leur transformation en ombres et l'étudier à son aise. Enfin, il y a toujours le risque d'une trahison du prisonnier, une fois parvenu près des siens. Le voyage jusqu'au nid et le coup de main qui s'en suivrait prendrait deux ou trois jours au moins. Les Voyageurs ont-ils des jours en trop ?...

Au seuil du rire

Aucun ombrier, pas même un Maître des Ténèbres, n'a entendu parler de Lucresne, d'un arc-en-ciel, de Faëria ou du Seigneur de la Montagne. Le monde des ombriers commence et s'arrête à Rongeoie. Ainsi, le prisonnier n'a jamais entendu le nom d'Oresh. Mais si on lui parle d'un château souterrain plein d'ombre, le prisonnier réagit : il existe

bien un grand nid abandonné, mais les Ombres y sont si nombreuses que les ombriers eux-mêmes n'y vont plus. Nul ne sait aujourd'hui où se trouve l'accès de ce nid – mais c'est un endroit mortel : on raconte en effet que le nid conduirait à une citadelle multicolore, semblable à l'enfer originel des ombriers ! Les Voyageurs ne devraient pas avoir de peine à recoller les morceaux : Oresh conduisant à Ozul (ou Lucresne), comme le Seigneur de la Montagne l'avait dit. Le prisonnier ajoute timidement que les Têtes en savent peut-être plus. Oui, les Têtes qui veillent dans la forêt, au pied du Mont Sanguenuit...

Taillées dans le granit, grandes comme la main ou hautes comme un homme, plantées en terre ou sortant d'une paroi, les Têtes sont sobres, les traits bien définis, impossibles à briser, emporter ou entamer par transmutation élémentaire. La magie qui s'en dégage prend sa source dans le Fleuve de l'Oubli, qui noie la vérité comme d'habitude : magie du Second Âge... Les lichens, les buissons ou les plantes grimpantes font souvent aux Têtes des per-ruques ou des barbes. À l'approche des Voyageurs et de leur prisonnier tremblant de peur, les Têtes s'animent, prennent un air tragique, conciliant ou redoutable, et délivrent d'une voix sépulcrale une mise en garde classique. « N'allez pas plus loin ! », « Dirigez ailleurs vos pas ! », « Malheur à qui va par là ! », « Il va être trop tard ! », « Abandonnez tout espoir ! », et ainsi de suite. Les Têtes ne servent à rien d'autre. Si on cherche à discuter, elles froncent les sourcils, hésitent et lâchent en conclusion leur unique phrase. Déception... Si les Voyageurs poursuivent sans prêter attention aux avertissements, ils découvrent, une vingtaine de Têtes plus tard, à flanc de falaise, un spécimen colossal, haut comme deux ou trois hommes.

Un rideau de vigne vierge pend sur le visage, épais, grumeleux, aux traits tristes. Quand les Voyageurs écartent la vigne vierge, le visage roule ses pupilles de pierre vers eux, et du bout de la moue des lèvres, lâche un « Merci. » Depuis le temps que ça chatouillait... Cette Tête-là ne sait que soupirer à en ébranler la falaise, se plaindre d'une voix maussade et considérer les Voyageurs sans curiosité. Comme ils ont pu le deviner, cette Tête-là est une porte vers Oresh. L'entrée est sa bouche. Le problème est qu'elle ne l'ouvre jamais assez pour qu'on y passe... De quoi qu'on lui parle, la Tête ne s'intéresse à rien, se plaint mollement, et finit par un soupir à faire pleurer les pierres. Même si les Voyageurs cherchent à ruser, en prétendant par exemple être des maçons venus soigner les dents de pierre de la Tête, celle-ci reste gueule close : « À quoi bon ? »... Quand on l'interroge sur ce qui se trouve à l'intérieur, la Tête se trouble et lâche : « Dedans, c'est noir, tout noir... Si noir ! » Et elle sanglote des petits cailloux. Difficile de dire si c'est la montée des ombres dans Oresh qui fait ainsi broyer du noir à la Tête, ou si elle a été enchantée comme cela dès l'origine. En ce cas, les créateurs d'Oresh - Gnômes ou autres - devaient tenir l'humour pour une grande vertu. Car bien entendu, pour faire ouvrir la bouche à cette fichue Tête, il faut qu'elle rie !

Aucune magie ne pouvant l'affecter, le rire doit être naturel. Le meilleur moyen de régler le défi est que les joueurs soient assez drôles (en interprétant leurs personnages) pour que le Gardien des Rêves, avec son air déprimé de grosse tête de pierre, ri franchement. Il est toujours possible de faire appel aux dés (APPARENCE / Comédie, difficulté libre - la Tête résiste avec une VOLONTÉ de 13 et +4 de très très bas moral) si les joueurs sont fatigués, mais pénétrer Oresh se mérite ! Dès que la Tête rit, à gosier béant, les Voyageurs doivent s'y précipiter. Si le rire est un peu court ou mince, le passage peut être périlleux, les Voyageurs courant le risque d'être écrasés par les mâchoires pesantes de la Tête : jouer Dérobée / Saut ou Acrobatie à -3, ou plus si le Voyageur est encombré de bagages ; un simple échec signifie que le Voyageur ne passe pas, un échec particulier a pour résultat une vilaine morsure (+dom+5), un échec total, cronch (+dom+10).

La marée des ténèbres

La Tête a cessé de rire. Une fois la lumière faite, les Voyageurs découvrent un grand hall aux dalles blanches gravées de gnomesques. Les murs, d'un gris bleuté lunaire, portent de place en place des cuvettes où devaient brûler autrefois des huiles parfumées. On distingue des alcôves où dorment des statues de Gnômes. Ce sont eux, sans doute possible, qui ont construit tout cela (INTELLECT / Maçonnerie limité par Légendes à -3 le confirme). Les Voyageurs n'ont pas fait trente pas avant de remarquer les filins ténébreux qui courent dans les angles, comme les fumerolles de chandelles mouchées. Souples, informes, les premières Ombres glissent près des Voyageurs et s'effacent. Puis le guet surgit : d'abord, des échos de bruits de bottes ferrées, de grincements d'armures et de cliquetis d'armes, d'appels et de sons de cornes qui n'existent peut-être que dans la tête des Voyageurs affolés. Puis les ombres distendues de Gnômes en armes, courant vers les intrus. Les traits d'arbalète volent, ombres inoffensives, sur les murs. Toutes ces ombres sont si convaincantes qu'on s'attend à voir le guet gnome réel. La peur crée le danger : les carreaux, les hallebardes et les badelaires restent des ombres, mais le sang coule à présent (pour le combat, utilisez les mêmes caractéristiques pour le guet des Ombres et les Ombres en général, voir **Le val de Rongeoye**)...

Même si le guet (neuf Ombres) est massacré, les Voyageurs ne peuvent aller très loin : au bout du hall, un corridor en T ouvre vers deux voies également remplies d'ombre. Les Ombres se jettent sur les Voyageurs, de plus en plus nombreuses, irrésistibles. Une foule d'Ombres ivres de vengeance... Une magie lumineuse peut créer un sanctuaire et sauver pour un temps les Voyageurs : sans cela, il n'y a de salut que dans une retraite hasardeuse. Le pire étant qu'arrivés à la porte, les Voyageurs doivent encore faire rire la Tête pour qu'elle leur livre le passage... Heureusement, de l'intérieur, il suffit de la chatouiller pour qu'elle rit aux éclats! Oresh est donc interdite



: les Ombres sont chez elles, au cœur de la montagne de Sanguenut, et seul un héros des temps anciens pourrait venir les défier. Nul ne passe ici s'il n'est une Ombre. À propos, l'ombrier prisonnier, pour peu qu'on lui ait rendu son manteau, a pu s'enfuir sans encombres du combat...

S'ils ne veulent pas renoncer à Oresh, les Voyageurs n'ont pas le choix. La solution devrait apparaître d'elle-même, mais peut également être suggérée doucement par l'ombrier captif s'il est toujours là. Avec de bons manteaux d'ombre, les Voyageurs pourraient traverser Oresh, parmi la foule des Ombres, sans être reconnus. Certes, mais la moindre lumière les trahirait, comment se diriger dans le noir absolu ? Guidés par l'ombrier, bien entendu. Ces créatures voient dans les ténèbres. Mieux, les ombriers flairent les lumières, les couleurs. Si Lucresne et l'arc-en-ciel se trouvent bien au-delà d'Oresh, l'ombrier devrait être capable de guider les Voyageurs jusqu'au château de la reine Faëria. Il faut, évidemment, pouvoir faire confiance à l'ombrier. C'est un pari dément, assez pour être récompensé, si du moins les Voyageurs prennent des précautions élémentaires. Sinon, ils vont être victimes de l'ombre plus tôt que prévu.

D'abord, un bon manteau d'ombre. L'ombrier est prêt à coopérer, avec un enthousiasme professionnel. Il s'agite, se démène, mesure, estime, s'éloigne, reprend, reprise, fait sa coquette, mais travaille très vite : une demi-heure suffit à faire un manteau moyen (TAILLE 10). Mais il lui faut assez d'ombre - et de la bonne ombre, capable de les camoufler, pas du vilain tissu tiré d'un arbre ou d'un fossé. L'ombrier lui-même n'a pas d'ombre. Les ombres des Voyageurs ont certainement été endommagées, et d'ailleurs, les Voyageurs peuvent hésiter à sacrifier leurs ombres pour en faire des manteaux (mais ont-ils vraiment le choix ?). Si les Voyageurs se contentent de manteaux courts voire faits d'une étoffe grossière, leur apparence d'ombre étriquée risque de les révéler aux Ombres d'Oresh, et alors... L'ombrier prisonnier est capable d'estimer très exactement combien de mesures d'ombre il faut à chacun (autant de points de TAILLE que la TAILLE du Voyageur), et précise qu'il faut utiliser ou de l'ombre d'Homme, rarissime, ou à la limite de l'ombre sauvage. La première ne peut se trouver que dans les coffres d'un Maître des Ténèbres : cela peut justifier une expédition dans un nid, quant à commercer, qu'est-ce que les Voyageurs pourraient bien offrir en échange ? Les ombres sauvages peuvent être chassées avec les conseils de l'ombrier. Elles sont très vulnérables de jour, mais l'ombrier dort à ce moment... Les Ombres chassées doivent être abattues et débitées avec des outils d'ombre, comme les ciseaux de l'ombrier, faute de quoi elles sont dispersées (comme toute Entité incarnée). Enfin, les proies sont plus ou moins grosses (un bon ombrier tire d10+5 mesures d'une Ombre).

Une fois fabriqués les manteaux d'ombre, souples, amples et sans anicroche, il faut respecter deux règles : pas de lumière, et le silence absolu. Au moindre impair, le voyageur fautif va être reconnu, attaqué et déchiqueté en

moins de deux. Enfin, et ce n'est pas le plus aisé, il faut que l'ombrier soit fiable. Rien ne l'empêcherait, en effet, de saisir une si belle occasion de trahir : même la magie ne peut l'en empêcher, sa nature d'entité le mettant à l'abri de la plupart des sorts (voir Livre III p. 57). Il est probable que les Voyageurs aient su apprivoiser le petit monstre, mais s'ils apparaissent désunis, trop faibles, ou s'il a de bonnes raisons de penser qu'ils vont lui faire du mal, il est possible que l'ombrier surmonte sa lâcheté et son angoisse de la solitude. Au plus fort de l'ombre, il n'a qu'à déchirer un manteau pour révéler la chair colorée - ou même à lâcher les Voyageurs, perdus à jamais dans des ténèbres telles qu'elles rendent vite fou... La progression se fait main dans la main. Bientôt, des ombres innombrables effleurent les Voyageurs, répandant en eux des frissons qu'il vaut mieux réprimer - car sait-on jamais quel doute ils pourraient faire naître chez une Ombre maligne ? Le silence, la noirceur, absolus. Les Voyageurs sont des aveugles guidés par un ombrier maniaque....

Les Ombres sont si denses qu'elles perdent leur individualité. Elles sont un seul corps de ténèbres, palpable, fuyant, oppressant. Les Voyageurs roides de peur, la peau si glacée qu'elle est comme morte, sentent de moins en moins souvent leurs pieds se poser sur un sol de pierre. Ils flottent, glissés parmi les Ombres. Ils nagent... Les ténèbres sont un flot qui les porte. Leur seul repère, la main maigre et gantée de nuit de l'ombrier, qui les tire vers l'avant. Ont-ils eu raison de placer leur seul espoir dans cet être ?... Supposons qu'une mesquine motivation, quelque part dans le crâne mal vieilli de l'ombrier, le pousse à rester loyal. L'éveil survient au terme d'une traversée hors du temps, de l'espace, d'une plongée dans les ténèbres qui est comme évaluer la température de la Mort en y trempant l'orteil. Les Voyageurs sont trempés, mais ils ont si froid qu'ils ne le perçoivent que très lentement (ils sont épuisés, le rêve défait, obscurci : ajouter 30 points de Fatigue et enlever 6 points de Rêve). Cette chape glacée est telle qu'elle leur donne le sentiment de nager encore dans la mer de ténèbres, alors même que leurs yeux hurlent le contraire, qu'ils en sont sortis, vivants. L'ombrier gémit et se voile la face. Dans l'eau noire jusqu'à mi-corps, les Voyageurs découvrent Lucresne (voir Chap. 5)...



CHAPITRE 5

La voie de l'arc-en-ciel

Les voleurs de l'arc-en-ciel

Les vingt et quelque gitans qui ont volé les couleurs des Voyageurs sont une partie d'un clan de cent individus, le clan du duc de Narneplume. Le clan s'est établi à une demi-journée de Draconeuf. Une fois réuni, il s'est éloigné vers l'orient, vers Lucresne... Corps et visages décolorés, sans fards une fois parvenus dans les hauteurs inhabitées, il tirent avec eux une douzaine de carrioles à larges roues, les plus grosses traînées par des rosses. Il est difficile de dire quand et dans quelles circonstances les Voyageurs vont enfin rencontrer leurs voleurs. Grâce à des indications de Goulash, qui, même s'il ne connaît pas l'existence de Lucresne, a des yeux partout dans les montagnes ? Suite à une poursuite acharnée ? À la porte de Lucresne, en surgissant des profondeurs d'Oresh ? Il est même envisageable que la confrontation se fasse au Marché, ou tout près de celui-ci, si les Voyageurs ont réagi vite et juste. Les gens du Voyage n'ont aucune envie de rencontrer ceux qu'ils ont dépouillés, bien entendu : mais ils ne les fuient à toutes forces que si les Voyageurs ont incapacité ou pire tué un des leurs. En ce cas seulement, les Voyageurs se montrent inconciliables. Quoi que certains puissent en penser, la reine Faëria ne veut rien entendre des meurtriers de ses enfants...

Le duc de Narneplume est un vieil homme robuste, grisonnant, tanné, au visage tombant frappé d'yeux petits et gonflés. Avec sa large ceinture en peau, ses guêtres rayées et son haut tricorne, il ressemble à n'importe quel Voyageur : habillé de tout et de rien, au fil du chemin, comme en une perpétuelle comédie.

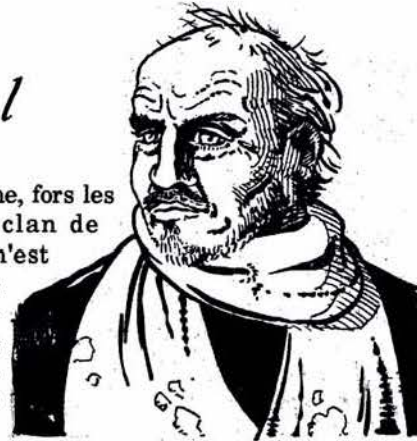


Narneplume a une voix lente et feutrée, mais il sait se faire comprendre et entendre. Ceux de son clan vénèrent à travers lui la reine, à laquelle le duc rend l'hommage des sept couleurs. Stricte, l'autorité du duc ne dédaigne pas pour autant l'avis de tous : son pouvoir ressemble moins à celui d'un seigneur féodal que d'un capitaine pirate, un chef de voleurs. Seule la reine n'a à répondre

Le duc de Narneplume

Né à l'heure de la Sirène, beauté 09
APP12 VOL14 INT11 EMP15
RÊVE11 VUE09 OUIE12 ODO-
GÔUT10
Comédie+5 Vigilance+4 Légendes+3

devant personne, fors les Dragons. Le clan de Narneplume n'est que l'un des onze qui forment une confrérie disséminée de par le rêve...



Triselé Scornet

Narneplume est prêt à expliquer tout cela aux Voyageurs s'ils semblent venus en paix, avides de savoir. Le vieux roué est néanmoins méfiant, et veut d'abord être sûr des intentions des Voyageurs, de ce qu'ils sont exactement. Pas question de mouler des Voyageurs avec n'importe quelle pâte... Mais il en est un autre qui n'est certainement pas de cette opinion. Triselé Scornet est un Voyageur de quelque importance. Crasseux, court sur pattes, carré, presque chauve, le visage replet, une vilaine écharpe jaune autour de son cou épais, Triselé n'est pas reluisant. Mais il a une parole sûre, de la malice et le don de haut-rêve. Ce n'est certes pas le seul dans le clan, mais aucun autre n'a atteint une puissance considérable. Triselé Scornet a la moquerie facile. Il n'est pas très respectueux des usages, et va souvent à l'encontre des décisions de Narneplume. Ça ne les empêche pas de trinquer ensemble gaillardement et d'organiser des brigandages et des escroqueries contre les gens de la Terre - tous ceux qui ne sont pas du Voyage. L'arrivée des Voyageurs réveille Triselé Scornet, qui cherche bientôt à tirer les avis du clan dans le sens contraire de l'avis de Narneplume. Le magicien est même prêt à faire des révélations...

Ainsi, à moins de faire usage de la force, les Voyageurs ne devraient pas avoir trop de mal à en apprendre un peu plus sur ces étranges gens du Voyage. D'abord, ils sont parfaitement conscients de l'esprit de vengeance qui peut animer les Voyageurs ; le duc hoche la tête, le magicien ricane. Mais quoi ? Les Voyageurs ne sont ni les premiers, ni les derniers à perdre leurs couleurs. À se les faire voler, d'accord, et après ? Les Voyageurs ne commettent pas ces vols-là pour vivre, ni pour faire de l'argent.

Les couleurs sont dérobées surtout aux êtres rêvants, ce sont les seules qui vaillent. Les gens du Voyage utilisent de petits éclats d'arc-en-ciel lavés, généralement dissimulés dans la bille d'un collier, le pli d'un gant - à voir, l'éclat n'est d'ailleurs qu'un bout de cristal frais. Il suffit de toucher à la fois la peau de l'être dont on veut prendre la couleur et l'éclat, pendant quelques instants. Le tout est de trouver le prétexte pour ce faire. Mais quoi, les Voyageurs ne sont-ils pas nés comédiens ? Selon les clans et les circonstances, il existe toutes sortes de



Triséle Scornet

Né à l'heure de l'Araignée, beauté 10
 APP14 VOL14 INT14 EMP12 RÊVE17
 VUE15 OUIE10 ODO-GOÛT11
 END25
 Comédie+7 Danse+5 Légendes+5
 Oniros+6 Hypnos+7

Sorts O /ANTIMAGIE, BARQUE DE RÊVE, BROUILLARD, CLAMEURS, SILENCE, TOUTES LES ILLUSIONS, LANTERNE, LUMIÈRE, TÉNÈBRES, PONT IMMATÉRIEL, ÉLARGISSEMENT, ANNULATION DE SES PROPRES ZONES

H /ÉGAREMENT, FAUCHAGE, NON-AGRESSIVITÉ, REPOS, SOMMEIL, SUGGESTION, INVISIBILITÉ, MÉTAMORPHOSE, TRANSMUTATION, INVOQUER SA PRÉSENCE, INVOCATION DE KANAILLOUS.

Bonus d'usage : de 70% (ILLUSIONS) à 3% (BARQUE DE RÊVE)

Têtes de Dragon : Seuil de Rêve+4 (21)

méthodes. Le déguisement des marchands de peau de Csixi est évidemment très spécifique au Marché. On peut aussi prodiguer des soins, lire les lignes de la main (cet art divinatoire célèbre a même été créé pour l'occasion : il n'y a rien à lire dans une main !), danser ou faire l'amour. Tous les moyens sont bons. Une fois rempli de l'essence coloré d'un être, l'éclat rutilant comme un bout d'arc-en-ciel. Les Voyageurs n'ont alors rien de plus pressé que de disparaître. De temps à autre, des nuées de corbeaux blancs, serviteurs de la reine, viennent prendre les éclats colorés et en apporter de nouveaux. L'huile de Fée volée à Gourmelète a particulièrement attiré l'attention de Narneplume, qui a entrepris le vol malheureux que l'on sait (voir le **Chap. 2**). Le duc avait aussi l'intention d'enlever Gourmelète pour lui arracher ses secrets : concernant la couleur et sa maîtrise, tout est bienvenu pour les Sancouleurs !

Pourquoi tant de couleurs ? Pour éviter que le monde ne s'enfoncé un peu plus dans les ténèbres. Car là-bas, à Lucresne, au milieu du lac, prend racine un arc-en-ciel malade. Il aspire les couleurs des alentours, ne laissant derrière lui qu'une lugubre désolation de ténèbres, comme le Vampire des contes. La reine, comme celles qui l'ont précédée, lutte chaque jour pour empêcher les ténèbres de triompher. À Lucresne, elle fabrique les éclats, donne ses ordres aux corbeaux, et tire de l'arc-en-ciel une eau qui, buée en petite quantité à chaque nouvelle lune, permet aux Voyageurs d'endiguer le mal de décoloration – sans le guérir, cependant. Il n'existe pas de remède. L'eau d'arc-en-ciel, distribuée aux clans qui en ont toujours avec eux plusieurs tonneaux, doit être renouvelée au bout de quelques années, à Lucresne. Cette rencontre est l'occasion de fêtes (avec une telle vie, il faut savoir s'amuser !), de la présentation de nouveaux sujets, de mariages... C'est ainsi que la vie est faite, la vie des Voyageurs, des Sancouleurs. Oui, il faut nourrir l'arc-en-ciel, pour qu'il cesse d'absorber les couleurs de la vallée. C'est le travail des Voyageurs. Mieux vaut sacrifier quelques êtres que tout un bout du Rêve. Il faut, en particulier, que Lucresne survive. Sans cela, comment pourrait-on aller nourrir l'arc-en-ciel sans être englouti dans l'ombre ? Et comment

pourrait-on distiller l'eau d'arc-en-ciel qui empêche les Sancouleurs de devenir des ombres ? De plus, nul n'ignore que les Crins de Neige sont le pilier du monde. C'est pour éviter cette apocalypse que, depuis des siècles le peuple du Voyage a sacrifié sa liberté, c'est pour cela qu'il va sans cesse sur les routes, volant les couleurs, s'enfuyant toujours, pour trouver de quoi satisfaire l'arc-en-ciel fou.

Les Voyageurs s'empressent de calmer les espoirs des Voyageurs. Inutile de dire, en effet, que l'arc-en-ciel est indestructible, inatteignable, au-delà de la compréhension des plus grands magiciens de notre temps. La dynastie des reines de Lucresne s'est épuisée à la tâche sans rien trouver. L'arc-en-ciel malade est un phénomène qui dépasse le savoir des sages de ce temps. Ainsi l'ont rêvé les Dragons. Maintenant que les Voyageurs savent pourquoi les gitans voyagent, pourquoi ils volent les couleurs, peuvent-ils encore les condamner ? Agiraient-ils différemment s'ils avaient le sort du monde sur leurs épaules ? Ça n'est pas rien, c'est plus lourd que les seaux du Porteur de Pluie... Que les Voyageurs oublient toute idée de vengeance. Leur destin est irrémédiable et la vie de chaque Voyageur est précieuse : car malgré l'eau d'arc-en-ciel, les Sancouleurs périssent souvent, soit à cause de leur vie misérable, soit par manque d'eau d'arc-en-ciel. Et Lucresne est si loin, si difficile à atteindre ! Il n'en vient que les corbeaux blancs...

Guerre et paix

Détail au milieu de tant de sujets de merveilles, les gens du Voyage n'ont pas d'enfants. Les plus jeunes ont bien quinze ans. Pourtant, il y a cette femme qui berce du vide, ces cris joyeux et ces galopades qui viennent de nulle part... Par une métamorphose inexplicable, les enfants nés de Sancouleurs naissent transparents. Toute l'eau d'arc-en-ciel au monde n'y fait presque rien : il paraît qu'un enfant qui en boit chaque jour persiste, mais Lucresne ne peut se le permettre. Un gamin ne sert à rien ou presque pour voler les couleurs. Au mieux, ils servent d'espions, de diplomates prompts à s'envoler : un plongeur dans la rivière, et tous les fards ont disparu ! On ne peut vraiment pas leur sacrifier autant d'eau. Pathétiques, certains Sancouleurs prennent sur leur part d'eau d'arc-en-ciel, espérant ranimer par quelques gouttes les enfants enfuis. Mais ceux-ci, libres, invisibles, épuisants et impossibles à élever, secrets au point d'avoir leur propre langage, sont condamnés à disparaître un jour ou l'autre. On ne sait trop s'ils prennent la poudre d'escampette ou s'évanouissent faute de toute espèce de couleur, même pas le noir. Enfants sancouleurs... Non, ce n'est pas sur eux que les Sancouleurs comptent pour poursuivre le combat contre l'arc-en-ciel.

Les Voyageurs devraient avoir pressenti la proposition qui s'ensuit, énoncée seulement s'ils n'ont ni navré ni tué de Voyageurs : pourquoi ne pas rejoindre le peuple des Sancouleurs, devenir sujet de la reine Faëria ? Car c'est bien ainsi que le peuple du Voyage persiste et tâche de s'accroître,



par contamination. C'est peut-être même ainsi qu'il s'est constitué. Devenir Voyageux est le seul moyen immédiat de survivre à la décoloration, grâce à l'eau d'arc-en-ciel. Si les Voyageurs sont encore juste un peu pâles, ils peuvent jouer les fiers, mais les Sancouleurs sont capables de leur décrire très exactement l'évolution du mal, la métamorphose finale en ombre et la folie : ils en ont tant vu ! Qui plus est, se glisser dans les rangs des voleurs semble être une bonne voie pour parvenir à Lucrese et y voir plus clair. Car les gens du duc de Narneplume sont en route vers la citadelle de l'arc-en-ciel, où ils ne sont pas allés depuis deux ans, pour les fêtes de la nouvelle eau. En route vers Lucrese, les Sancouleurs n'acceptent la compagnie des Voyageurs que si ces derniers rejoignent leur peuple. La cérémonie est très brève : suite à un serment de fidélité fait au duc de Narneplume, représentant la reine, et à tous les frères sancouleurs, le Voyageur boit une gorgée d'eau d'arc-en-ciel - en apparence et au goût, une simple eau fraîche, sans aura magique. Cependant, l'eau est efficace : la décoloration du Voyageur cesse, son état reste stable jusqu'à la prochaine lune. Ceci fait, le signal d'une fête désordonnée est donné : réjouissances destinées à faire oublier que le Voyageur vient de vendre sa liberté...

Si les Voyageurs ont tué, ils risquent de ne rien apprendre, ou très peu. Un corbeau blanc est venu transmettre un message muet à Narneplume : pas question que les assassins rejoignent le peuple du Voyage. Les Sancouleurs sont déterminés, méprisants. Ils ne sont pas gens de guerre, mais ont l'honneur haut placé : l'autorité de Narneplume ne va pas forcément suffire à empêcher les vengeances familiales, les défis et les duels au couteau et foulard. Si les Voyageurs persistent à traîner dans les environs de la caravane, ils vont être pris à quatre, battus et jetés dans un ravin. Face à tout un clan, une victoire est utopique, mais des gens d'aventure comme les Voyageurs peuvent envisager des enlèvements, la mise à sac de la carriole de Narneplume, qui contient le dernier tonneau d'eau salvatrice, l'huile de Fée volée à Gourmelète et le coffre contenant les éclats d'arc-en-ciel, gorgés de couleurs volées. Mais à moins de s'y être pris très tôt, les couleurs des Voyageurs sont depuis longtemps parties à tire d'aile vers Lucrese, sans doute déjà offertes à l'arc-en-ciel vorace. Maudits corbeaux ! Même si les éclats sont encore là, ils sont mélangés. Comment retrouver ses couleurs ? Et puis, comment les extraire ? Aucune aura magique ne se dégage des éclats ! Si l'on trouvait un magicien capable de retirer les couleurs et de les insuffler à un décoloré, on risque encore, faute d'avoir identifié son éclat, de se retrouver avec des couleurs de peau, de cheveux et d'yeux qui ne sont pas les bonnes - on court même le risque d'être aspergé par les couleurs d'un navet mûr ou d'une sauce au safran... Les Voyageurs ne devraient donc pas s'engager sur cette voie brutale, incertaine, confuse. Avant de se laisser aller à des coups d'éclat, ils devraient sagement attendre l'arrivée à Lucrese.



Ousène

La jeune fille amoureuse n'a pas un rôle important dans cette histoire, mais sa passion peut être décisive si les Voyageurs sont dans une trop mauvaise passe. Ousène a quinze ans, et si elle est jolie, elle est trop décolorée pour qu'on puisse bien en juger : une petite bouche boudeuse, des yeux brun pâle cernés, le bas du visage en pointe et de longs et raides cheveux qu'elle teint en roux. Sancouleure timide, bien qu'elle soit excellente danseuse et habile voleuse, Ousène a toujours été taciturne : elle fredonne plutôt qu'elle ne parle. Depuis la disparition, trois ans auparavant, de sa seule amie (la rousse Sélune, une

Ousène

Né à l'heure du Vaisseau, beauté 11
 TAI08 APP10 CONST12 FOR08 AGI13
 DEXT14 VUE12 OUIE14 ODO-GOÛT10
 VOL11 INT08 EMP10 RÊVE15
 Vie10 END21 +dom0 Prot0
 Mêlée10 Tir13 Lancer10 Dérobée13
 Corps à corps, Dague, Esquive+1
 Bricolage+1 Chant+2 Course, Saut+2
 Danse+5 Discrétion+4 Escalade-1 Séduction0
 Vigilance+3
 Comédie0 Commerce-4 Musique-7 Pickpocket+4
 Survie en cité-2, extérieur, forêt, montagne0
 Acrobatie, Jonglerie-4
 Légendes-8

magicienne non-sancouleure qui voulut en vain aider les Voyageux), Ousène s'est tout à fait tue. L'enfant avide d'amitié meurt de solitude. Or, voilà qu'elle est tombée sous le charme d'un Voyageur, ou d'une Voyageuse, peu importe : cet amour, ou cette amitié passionnée (pour Ousène, quelle différence ?) la bouleverse depuis qu'elle a vu l' élu au Marché (voir Chap. 3, **Marchands de peau**).

Si aucun Voyageur ne paraît faire l'affaire, le chevalier Palfoy (voir Chap. 4, **La quête de Palfoy**) peut être choisi. Le chevalier arc-en-ciel et la Sancouleure... L'histoire d'amour juvénile va passer à côté des esprits, mais son rôle dans l'intrigue demeure. C'est le principal. Comment Ousène va être payée de sa dévotion, le Gardien des Rêves et ses Voyageurs seuls le savent. Temps cruel pour les jeunes rêveuses... Mais attention ! Ousène n'est pas une pure victime. Trompée, blessée, elle devient mauvaise et cherche à tirer vengeance de celui qui a brûlé son cœur solitaire. Elle peut aller loin. Pour le moment, Ousène, empruntée, maladroite, aime assez pour venir en aide à l' élu, donc aux Voyageurs : elle peut être la pièce maîtresse d'un coup de main, donner des renseignements, laisser des traces pour que les Voyageurs puissent suivre les Sancouleurs jusqu'à Lucresne, faciliter un guet-apens, occuper les Voyageurs en dansant pour eux, et ainsi de suite. Ousène est une personne entière, et peut faire beaucoup à l'encontre des siens, mais ce n'est pas sans limites. Quoique ferme, son caractère peut aussi chanceler. Bref, ce n'est pas parce qu'Ousène est un don des Dragons que les Voyageurs n'ont plus qu'à se reposer sur elle pour parvenir à leurs fins.

Lucresne

C'est une vallée en amande, longue de quinze ou vingt lieues, située dans un creux improbable, à cette altitude, des Crins de Neige. Un lac en forme le cœur, abreuvé à même le ciel. Effleurée par les nuages, la vallée serait une merveille de pureté, fresque naturelle de bleu, de blanc et d'arbres antédiluviens, si l'ombre ne s'était abattue sur Lucresne. Les eaux du lac sont noires, couleur nuit d'orage, les flancs de la vallée aveuglent le regard. Seuls les pics gardent quelque blancheur, ainsi que les nuages aux ventres de grisaille. L'arc-en-ciel ! Sa tête se perd entre deux nuages, son corps aux sept rayons de couleur intense mais sans éclat se cambre et pose le



pied au sommet de la tête blanche. Faite de pierre, haute de cent cinquante pieds, cette tête paraît pourtant dérisoire au milieu du lac ténébreux - elle évoque une femme qui se noie. Ses yeux, sa bouche entr'ouverte sont des cavernes, des corbeaux par centaines nichent dans les sillons qui figurent la chevelure. Il faut un certain temps pour remarquer, tendu au-dessus du lac ruminant, un pont suspendu, fait de bois et de corde. Fragile filin tendu au-dessus de l'ombre, il relie la rive ouest du lac à une porte située sous le menton de la statue. Les piliers sont rares, mais chacun est surmonté d'un globe de verre ou palpite le feu septuple d'un éclat d'arc-en-ciel : sans cette précaution, l'ombre dévorerait tout le pilier et atteindrait le pont. Il faut longtemps pour se pénétrer de la vision digne d'amour. Tel est Lucresne, le dernier château de l'arc-en-ciel, le séjour de la reine Faëria.

Les gens du Voyage ont pour habitude de camper à l'entrée du pont, sur la rive enténébrée. Lors des fêtes et des cérémonies, des lanternes arc-en-ciel semblables à celles du pont sont amenées au campement pour éviter la décoloration rapide des bêtes et des biens. En plus des gens de Narneplume, ceux du duc de Dardebois sont là, ainsi que le grand clan du comte de Mofedès : plusieurs centaines de Sancouleurs font brûler leurs feux, des feux bien colorés ! En dehors des onze ducs et comtes, et de quelques haut-révants savants, aucun Sancouleure ne franchit jamais le pont qui mène à Lucresne. La reine Faëria vit seule là-bas, en compagnie de la princesse et d'une Cour de serviteurs fantastiques... Les gens du Voyage, sauf quelques esprits critiques comme Triselé Scornet, n'ont jamais songé à aller contre cet interdit - ils ont bien trop de respect pour Faëria et la lourde tâche qui pèse sur elle. Si les Voyageurs - maintenant Sancouleurs - désirent avoir une entrevue avec la reine, ils doivent attendre le jour de la présentation des nouveaux sujets, pas avant. Il n'y a pas d'urgence qui tienne : si la reine estimait qu'une entrevue avec les Voyageurs ne souffrait aucun délai, elle les aurait déjà convoqués. Faëria n'est-elle pas magicienne ? En attendant, les Voyageurs rassemblés échangent des nouvelles, s'occupent de la bonne intendance du campement, se querellent un peu, et, la nuit venue, s'abandonnent à des festivités débridées. Les



Voyageurs doivent admettre qu'en la matière, les Sancouleurs sont des maîtres. Ils font bombance avec des plats de misère, boivent du vin comme si c'était de l'eau, dansent à en fatiguer les Lutins, et quant au reste... Disons que les Voyageurs, même pas très beaux, voient fuser les propositions de mariage. Un mariage de fête, chez les gens du Voyage, dure une nuit.

Naturellement, les Voyageurs peuvent songer à se glisser dans Lucresne à l'insu de tous. Les gens du Voyage ne sont pas très difficiles à tromper - ils n'ont pas toujours l'œil sur les Voyageurs. Mais nul ne peut investir Lucresne à moins d'être magiocrate. Merveille du Second Âge, le château têtue est enchanté et décuple la puissance propre de Faëria, elle-même très versée dans les arts hypnotiques. Les corbeaux blancs voient et écoutent pour la reine. Des gardiens somnolent dans la pierre à chaque porte, farfelus et féroces. Des Guerriers Sordes (voir Livre II p.50), des miroirs trompeurs, des êtres illusoire et protéiformes (tels des doubles si semblables à vous, jusque dans la réflexion, qu'on finit par ne plus savoir quoi penser et quoi faire : car les doubles sont tous d'avis différents !) surgissent dès qu'on prétend pénétrer Lucresne sans être annoncé - quant à piller le château... Le plan du château et le détail de ses défenses n'ont guère d'importance. D'ailleurs, en-dehors des appartements de Faëria, situés au niveau des yeux de la tête, et de la bibliothèque, qui engrange un millier de volumes au sommet du crâne, Lucresne est vide : tout le reste la tête est occupé de salles, de-corridors et d'escaliers qui sont autant d'illusions, changeantes au gré de la maîtresse de Lucresne, et si parfaites - elles affectent tous les sens - qu'elles équivalent à la réalité. L'idée, on l'a compris, est que les Voyageurs n'ont presque aucune chance de triompher des apparences de Lucresne tant que la reine Faëria s'y trouve.

La reine Faëria de Lucresne

Il n'est pas sûr que les Voyageurs la rencontrent dès maintenant, peut-être faudra-t-il attendre qu'ils aient mis un terme à leur quête ; il se peut même qu'ils ne soient jamais mis en présence de la reine. Femme au port altier, au corps long, beau quoiqu'amaigri par l'âge, elle est d'une pâleur de marbre absorbée par la blancheur de ses robes, relevée par la nuit du lourd manteau, brodé d'argent lunaire et de gris, le manteau de Lucresne. Sa mise est d'une sobriété pleine de grandeur : aucun bijou, aucune étoffe riche, sa plus belle parure est sa longue chevelure sombre, aux boucles semées de cendre. N'est-elle pas reine de gitans ? Faëria a dû être très belle, mais son visage est devenu osseux, son regard est d'un gris éthéré. Faveur du Temps, aucune ride sévère n'est venu crispé la porcelaine de cette face. Mais c'est une beauté sans flamme, résonnant d'une voix claire et froide comme la neige des Crins... Reine ferme, calme, intelligente, mystique jusqu'à l'orgueil, Faëria régit depuis près de trente ans le peuple des gens du Voyage. Elle n'a pas de famille ni d'époux - l'héritière de Lucresne est, selon la coutume, toujours engendrée lors d'une

nuit d'orgie, de façon à ne pas avoir de père envahissant. Dès qu'une fille douée du don de haut-rêve est née, la reine cesse tout rapport amoureux. Les maris, comme les amants réguliers et uniques, lui sont interdits : le pouvoir de Lucresne ne doit avoir qu'une tête. La reine Faëria vit intensément sa destinée tragique, respectueuse des coutumes et des ancêtres. On peut lui reprocher son sérieux, son mépris du rire destructeur : mais quand on porte le manteau royal de Lucresne, comment peut-il vous rester un bout de cœur pour la joie ?...

Précisons que si les Voyageurs sont parvenus jusqu'à Faëria contre son gré, alors qu'ils ont occis des Sancouleurs, la reine est intraitable : elle cherche à les détruire. Ses serviteurs magiques, ses sortilèges et les pièges illusoire de Lucresne y concourent. Si les Voyageurs sont les plus forts, la reine, désespérant de tant de barbarie, préfère ne pas lutter comme une bête acculée et s'offre noblement à la mort. Mais il serait très étonnant que les Voyageurs parviennent à duper et déborder la magie de Faëria, tant du moins qu'elle est maîtresse de Lucresne. Elle ne paraît qu'une gitane parmi les siens, mais elle peut, d'un geste hypnotique, faire surgir une garde de Guerriers Sordes couverts de métal lunaire, fidèles hallebardiers aux heaumes grotesques mais combattants redoutables. Et si ce n'est pas assez pour faire taire les rebelles, Faëria a en elle une source presque inextinguible de sortilèges... Quel haut-révant pourrait soutenir cela ?

La première fois que les Voyageurs aperçoivent la reine devrait être lors de la présentation des nouveaux sujets, simple et prétexte à réjouissances, comme toute cérémonie sancouleure. Faëria est accompagnée de la princesse, Colombelle, une jolie petite âgée de quinze ans, un peu maigrichonne, aux cheveux de jais et au nez retroussé. L'héritière est effacée, et affecte les manières royales de sa mère, en bafouillant un peu. La reine n'a pas de Cour, de garde ou de serviteurs. Elle reçoit les révérences des hommes, l'accolade des femmes, elle joue avec les enfants invisibles : une mère pour tous, mais qui ne peut se départir d'une hauteur de sacrifiée draconique... La reine salue les nouveaux sujets - les Voyageurs ne sont pas les seuls, outre le chevalier Palfoy (voir Ch.4, La quête de Palfoy), il y a bien une douzaine d'autres décolorés résignés - et échange avec eux quelques paroles. Mais elle passe beaucoup de temps avec ses barons, surtout pendant les repas, pris dans une écuelle semblable à toutes les autres. Si les Voyageurs se sont révélés haut-révants, ou simplement s'ils ont créé des problèmes, soulevé des questions, Faëria est prête à leur accorder un peu plus d'attention qu'aux autres nouveaux Sancouleurs.

Sans être très diserte sur ces questions, la reine ne cultive pas le secret sur les origines de Lucresne, celles qu'on suppose à l'arc-en-ciel, et l'histoire de la région en général. Elle n'attend évidemment pas que les Voyageurs fassent des trouvailles, les reines de Lucresne ont depuis longtemps retourné les ruines gnomes des Crins, interrogé les ossements antiques et





La reine Faëria, femme au port altier, au corps long, beau quoiqu'amaigri par l'âge...

pratiqué la lithomancie pour arracher au pays les mystères de son passé. Mais si les Voyageurs ont l'air de sujets fiables, avides d'en savoir plus, Faëria est prête à mettre à leur disposition les Chroniques supputatives lucresnéennes dictées par la reine Zodalie un bon siècle auparavant.

Par cet ouvrage et de savantes discussions avec les Sancouleurs les plus instruits, les Voyageurs reconstituent une brève histoire du pays des Crins de Neige, autrefois appelé l'Empire triangulaire de Palimpseste. Tout le pays était habité et gouverné par des Gnomes, cela ne fait aucun doute. Les Crins de Neige ne sont-ils pas les montagnes les plus archétypales de par le Rêve ? Certes, les Crins de Neige étaient beaux, riches, purs, propres aux merveilles et aux caprices des Gnomes. Mais dans leurs racines profondes, dans leurs cavernes jamais découvertes, était l'ombre. Un Très-Haut-Rêvant, ou un groupe de magiocrates – on n'a jamais trop su – désigné sous le nom de Sombraccueil (Narghansay en vieux gnome), sema le cauchemar dans cette ombre, y trouvant un terreau fertile. En moins mystique, le récit des Chroniques ressemble de très près à ce que raconte le Seigneur de la Montagne (Chap. 4). Les Entités de Cauchemar, Ombres et autres, se multiplient à tel point que les Gnomes, maîtres d'Hypnos autant que de Narcos, doivent invoquer des arcs-en-ciel au-dessus des lacs, de manière à disposer d'assez d'eau lustrale pour vaincre les Entités : le seul ingrédient réellement problématique de la recette est bien l'eau recueillie au pied d'un arc-en-ciel. Les larmes de vierge n'étaient pas difficiles à trouver en ces temps tragiques...

Puis les Chroniques abordent un sujet méconnu du Seigneur de la Montagne, les troubles civils qui agitèrent l'Empire de

Palimpseste et ses satellites, les barbares royaumes humains. La crise semblait prendre sa source dans l'épuisement progressif des forces magiques des Gnomes. Les générations passaient, et la marée cauchemardesque revenait, régulière. Les citadelles lacustres ne pouvaient toujours être prêtes à invoquer l'arc-en-ciel : les haut-révants sont gens changeants, et éphémères, même chez les Gnomes. Un mal épidémique qui frappa les jardins volants d'herbe de lune, source précieuse de rêve, fut la cause des premières guerres entre bas royaumes. Les cauchemars orientaux étaient de moins en moins endigués. Moins pressés et mortels que les Hommes, les Gnomes menaient entre eux une guerre moins sanglante, mais obstinée, faite de vertes paroles, de bouderies, de sortilèges et de malices, le tout autour d'une seule question : comment avoir à disposition les arcs-en-ciel, sans compter sur la magie, toujours faillible ? L'Empire chancelait. Les Gnomes usaient mille rituels de pérennité, essayaient de planter des greffons d'arc-en-ciel, faisaient bouillonner des cornues pleines de liquides colorés et nébuleux... Finalement, une invention fut faite, mettant en jeu un pouvoir extraordinaire. Cette invention devait être discutée lors d'une grande assemblée des Maîtres des Couleurs, gardiens des citadelles arc-en-ciel. Il s'agissait non seulement de savoir si cette invention était une bonne ou une mauvaise chose, mais aussi de juger si on pouvait ou non la mettre en les mains des Hommes... Deux écoles s'affrontaient sur ce point. On n'a plus de traces de cette très longue assemblée, mais rien n'en ressortit. La fin du Second Âge survint entretemps, les Dragons étaient épuisés de tant de cauchemars. Le Rêve recommença, purifié.

Les Gnomes avaient disparu dans la fièvre du Réveil, ainsi que la plupart des citadelles et des cauchemars. Comme souvent dans les Chroniques, la transition entre le Second et le Troisième Âge est confuse. Plus personne n'était là pour invoquer les arcs-en-ciel : un seul demeurait, près de Lucresne, unique citadelle conservée en l'état à notre connaissance. Hélas, écrit la reine Zodalie, cet arc-en-ciel était une cristallisation du vieux cauchemar des Dragons : au lieu de donner les couleurs et de sanctifier l'eau du lac, il absorbait la couleur, plongeant la vallée dans les ténèbres. Les ancêtres des gens du Voyage, bergers et vagabonds, surent réagir et endiguer, par tous les moyens, comme on le sait... Zodalie s'attarde ensuite sur la dynastie plus au moins légendaire des reines de Faëria, mais les Voyageurs n'en ont cure. Ils peuvent juste remar-

Chroniques supputatives lucresnéennes par la reine Zodalie, *histoire locale.*

Difficulté -4, 20 points de tâche, 12 points d'expérience en Légendes, niveau maximum +10.

C'est un bel ouvrage ancien, relié en cuir de baleine, avec des fermoirs d'argent. Les pages de velin sont couvertes d'une écriture aérienne, à l'encre bleu clair, avec des enluminures sobres.

quer la remarquable continuité de cette dynastie : pas d'usurpation relatée, pas de révolte. Évidemment, quand on a le sort du Rêve sur ses épaules, on ne joue pas aux intrigues... L'auteur des Chroniques termine par une réflexion sur la nature de l'arc-en-ciel. Non magique, rêvé là et tel quel par les Dragons, il est le douloureux souvenir de l'orgueil des Gnômes haut-révants, qui ont voulu modifier les principes même de la nature, le décor essentiel du Rêve. Zodalie juge que nul ne peut modifier l'arc-en-ciel : vouloir le faire serait rappeler aux Dragons l'ancien cauchemar, la tentative de vol, d'usurpation de leurs précieux arcs-en-ciel... Les Chroniques supputatives lucresnéennes sont le livre de chevet de Faëria.

À l'assaut de l'arc-en-ciel

Il est possible qu'une fois parvenus dans la vallée de Lucresne, qu'ils soient amis ou ennemis, francs ou comédiens, les Voyageurs décident de se passer du secours des Sancouleurs et de percer eux-mêmes le secret de l'arc-en-ciel vampire. Cette immense arche lumineuse ne dégage, répétons-le, aucune aura magique : tout se passe comme si les Voyageurs se trouvaient tout bêtement au pied d'un arc-en-ciel au lieu de le distinguer à l'horizon, comme d'habitude. Mais ne sont-ils pas tout près du bord du Monde ? Reste à savoir pourquoi l'arc-en-ciel absorbe les couleurs ; ou plutôt, d'abord, juger si

oui ou non il le fait... Là réside en effet la plus grande perfidie de cette histoire. Selon le Seigneur de la Montagne, c'est le manque d'arc-en-ciel qui provoque la montée des ombres. Selon les gens du Voyage, c'est l'arc-en-ciel qui aspire les couleurs et crée toute cette ténèbre. Qui croire ?... Ce doute insidieux est une autre raison d'aller voir l'arc-en-ciel de plus près. Confions tout de suite la vérité au Gardien des Rêves : la vieille Ogresse a tort, l'arc-en-ciel est bien un vampire colorophage. Le Seigneur de la Montagne vit dans une guerre d'un autre Âge : les Entités de Cauchemar sont certes assez nombreuses dans les Crins de Neige, mais elles ne croissent ni ne se multiplient. Quant aux Limbes qui rongeraient le Rêve, à l'est, au-delà des Crins... Qui prouve que le bout du Monde est bien au-delà, et non pas d'autres royaumes, d'autres forêts, d'autres pays ? Il ne faut pas toujours croire les vieilles légendes et les prédictions apocalyptiques, même dans un jeu de rôle !

Le problème est, on l'a compris, que la reine Faëria, partageant presque fanatiquement le fatalisme de Zodalie, interdit que l'on cherche à modifier l'arc-en-ciel. Elle refuse même qu'on essaie de l'analyser : d'une part, les Voyageurs seraient bien vains de se croire capables de saisir ce qui a échappé à des générations de reines magiciennes, et d'autre part, comprendre, c'est déjà vouloir manipuler. L'arc-en-ciel maudit doit rester ainsi, espèce de

Faëria

Née à l'heure de la Couronne, beauté 13

TAI10 APP15 CONST09 FOR09 AGI11 DEX11 VUE14 OUIE15 ODO-GOÛT12

VOL17 INT15 EMP14 RÊVE21

Vie10 END27 +dom0 Prot1 Mêlée10 Tir12 Lancer10 Dérobée11

Chant+1 Danse+2 Dessin+3 Discrétion0 Vigilance+5

Comédie+2 Commerce0 Équitation+1 Musique+4 Survies en montagne, forêt, extérieur+3

Travestissement-1 Orfèvrerie+3

Alchimie+5 Astrologie+7 Botanique, Médecine, Zoologie+3 Écriture+6 Légendes+7

Oniros+9 Hypnos+11 Narcos+6 Thanatos+4

Sorts O / Tous les sorts de zone sauf BULLE VOLANTE, CROISSANCE VÉGÉTALE et TÉLÉPORTATION. Toutes les zones de transparence élémentale, tous les rituels de conjuration. Et pour finir, toutes les transmutations élémentales de TERRE EN ***, AIR EN *** et EAU EN ***.

H / Tout ce qui est dans les règles.

N / Tous les rituels d'enchantement, sauf AUTONOMIE.

T / AUTOMÉTAMORPHOSE EN BÊTE, POING DE THANATOS, PUTRESCENCE, THANATÈIL, FAIRE PARLER UN CRÂNE

Il faut évidemment ajouter le trio de l'analyse magique : DÉTECTION D'AURA, LECTURE D'AURA et ANNULATION DE MAGIE.

Bonus d'usage : de 100% (Hypnos) à 20% (Thanatos)

Têtes de Dragon : Seuil de Rêve +6 (27), Connaissance du Fleuve, Don de résistance à la magie (+4), Don de voir la magie (VUE à +2), Don de sentir le danger (EMPATHIE à +2)

De plus, Faëria tire de grandes forces oniriques de Lucresne, ce qui fait que son Rêve actuel est toujours aux environs de 50.

Comme on le voit, Faëria est (presque) une digne héritière des Très-Haut-Révants du Second Âge. Elle possède certainement des formules originales (par Oniros et Hypnos) au choix du Gardien des Rêves. Faëria favorise tout particulièrement les domaines de la couleur, de la forme, de l'illusion et de l'invocation. Pour ce dernier point, le Gardien des Rêves peut pêcher quelques idées dans le Grimoire de l'Invocateur inclus dans le présent volume.

punition draconique, de leçon donnée aux haut-révants d'aujourd'hui. L'arc-en-ciel est la raison d'être de Faëria. En poussant ce raisonnement, aidés par le spectacle de la tyrannie qui accompagne le règne de Faëria, les Voyageurs peuvent même soupçonner que la reine Faëria utilise l'arc-en-ciel pour accroître son propre pouvoir. Elle pourrait même avoir utilisé une légende faussée de l'arc-en-ciel pour mettre en esclavage le peuple du Voyage... Les Voyageurs peuvent facilement penser cela s'ils croient la parole du Seigneur de la Montagne. Ils ont tort. Le seul reproche qu'on puisse faire à Faëria, c'est de croire aveuglément la parole des ancêtres, et d'ordonner, trop résignée, le sacrifice des Sancouleurs...

Il faudrait donc atteindre l'arc-en-ciel contre la volonté de la reine et sans se faire voir des Voyageurs. Mais quelle partie ? Le pied, qui repose sur la tête blanche du château ? On sait déjà que Faëria ne peut être brisée que par un archimage, et qu'elle n'autorise jamais personne à monter aussi haut dans le crâne de pierre. Ou bien les Voyageurs pensent-ils aller voir de plus près le corps de l'arc-en-ciel ? Il faudrait pouvoir voler... Faute d'ailes, on peut penser à escalader l'arc-en-ciel pour mieux le tâter. À moins que les Voyageurs n'aient déjà songé à monter vers la tête ennuagée de l'arc-en-ciel, suivant la parole du Seigneur de la Montagne : les arcs-en-ciel ne viennent-ils pas d'au-delà du bleu, c'est-à-dire, tout bêtement, du ciel ? Implacable, Faëria, obéie par les Sancouleurs, tenterait d'empêcher une expédition aussi sacrilège.

Difficile donc, d'atteindre le pied de l'arc-en-ciel en passant par l'intérieur de Lucrene : il faudrait attendre que la reine soit sortie rejoindre son peuple, par exemple à l'occasion de la présentation des nouveaux sujets, traverser le pont suspendu sans se faire remarquer, puis suivre les escaliers jusqu'au sommet du crâne fortifié et accéder ainsi au pied de l'arc-en-ciel. Ceci ne peut réussir que si les Voyageurs peuvent résister aux illusions du château et sont capable de se débarrasser rapidement de ses gardiens.

Une autre solution serait d'atteindre le pied de l'arc-en-ciel par l'extérieur de la tête : traverser le lac ombreux – à la nage, si les Voyageurs l'osent, grâce à un radeau construit de l'autre côté du lac à l'insu des Sancouleurs, ou à un esquif magique rendu invisible. Mais comment faire pour ne pas être vu par les corbeaux blancs de Faëria ? Sans compter les ombres qui pourraient tenter d'entraîner les imprudents dans les profondeurs. Les manteaux d'ombres pourraient être utiles une nouvelle fois et permettre d'accéder sans encombre aux falaises de Lucrene. Ensuite, magie ou non, il faut escalader sans éveiller les corbeaux... Des dizaines et des dizaines de mètres à vaincre, suivant des voies plutôt aisées, mais éprouvantes à cause de la longueur de l'effort fourni (AGILITÉ / Escalade à 0, 40 points de tâche, et CONSTITUTION / Escalade pour éviter une fatigue fatale). Les Voyageurs doivent être discrets, car s'ils étaient surpris à un moment

ou un autre, les corbeaux en furie tenteraient de les jeter dans le lac ténébreux, et Faëria ne tarderait pas à envoyer une escouade de créatures magiques.

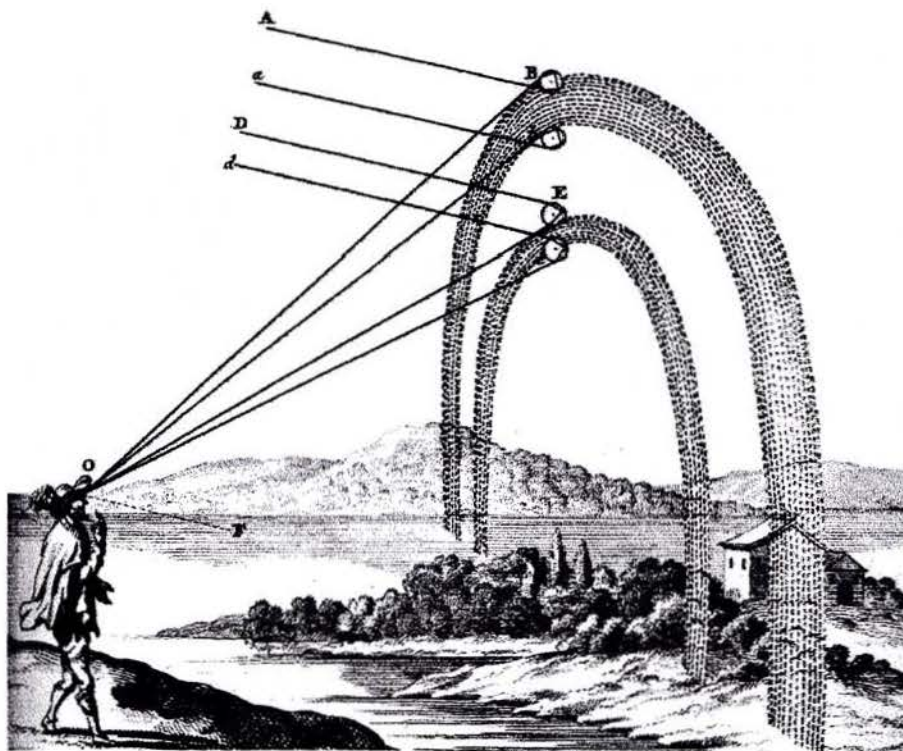
Atteindre le corps de l'arc-en-ciel par la voie des airs est également hasardeux, car les corbeaux qui volètent autour de la tête ne peuvent manquer de surprendre les Voyageurs. Pour avoir une chance, ils doivent s'être suffisamment éloignés du lac, mais même alors, le risque subsiste. Si les Voyageurs sont repérés, c'est tout un groupe de Messagers de l'Hiver (voir **Le grimoire de l'Invocateur**) qu'ils devront vaincre, ou au moins distancer, faute de quoi ils seront taillés en pièces ou précipités dans les rochers.

La route des cimes

Enfin, il est possible que les Voyageurs tentent de remonter l'arc-en-ciel jusqu'à sa tête et le suivent à travers les montagnes. Mais sans l'aide des ogres, ils ont toutes les chances de se perdre : leur unique repère est l'arc-en-ciel loin au dessus d'eux, bien plus haut que les énormes masses de roc qui les entourent. Après plusieurs jours de course éprouvante, grâce à une solide connaissance des montagnes (Empathie / Survie en Montagnes à -8), et surtout avec beaucoup de chance, ils peuvent finir par découvrir la tour des gnomes (voir **La tour d'azur**). Celle-ci s'enracine non loin du sommet d'un des plus hauts pics, sur une paroi abrupte difficilement accessible. Sa couleur la rend invisible dans le ciel, si bien qu'on ne peut en distinguer le sommet. Seule sa base se détache sur le roc, apparaissant comme une large brèche céruléenne, parfaitement droite, dans la paroi.

Il faut escalader les rochers couverts de glace (Mélée / Escalade à -6) pour arriver à l'étroite corniche d'où s'élève la «fissure». Malheureusement, elle sert de nid à un groupe de Glous (voir **Livre III, p 49**). Les créatures sont au nombre de quatre. Deux seulement sont présents, les autres sont partis à la chasse et ne reviendront qu'un peu plus tard. Les Glous voient l'intrusion d'un assez mauvais œil et si les Voyageurs veulent accéder à la tour, ils doivent combattre, avec le risque d'être pris entre deux feux s'ils prennent trop de temps.

Une fois les monstres taillés en pièces, les Voyageurs peuvent explorer la corniche à tâtons. Ils ne tardent pas à reconnaître la ligne bleue pour ce qu'elle est : non pas une fissure s'ouvrant sur le ciel de l'autre côté du mont, mais une tour de pierre d'une trentaine de mètres de diamètre, reflétant à la perfection la couleur du ciel environnant. Cela ressemble à un marbre, froid, parfaitement lisse, presque velouté... Après quelques minutes de recherche, ils peuvent sentir sous leurs doigts une arche obstruée par une petite porte de pierre sans serrure. Une simple poussée (FORCE à -5) permet de faire pivoter le bloc, qui s'ouvre sur un bref couloir. Au bout, un interminable escalier en colimaçon s'élève. L'intérieur de la tour est recouvert de pierre claire ou rouge, parfaitement visible (voir plus loin **Le Chemin Septuple** et le schéma de la tour)...



Aube amère

Vouloir violer le secret de l'arc-en-ciel en passant outre la garde de Lucresne est possible, mais extrêmement risqué, même si les Voyageurs disposent d'un plan habile et des formules magiques nécessaires. Si les Voyageurs n'ont pas choisi la voie des montagnes, et ne sont ni assez puissants ni assez magiciens pour tromper la vigilance de Faëria, ils devront faire diversion : la reine veille, il faut qu'elle cède. Cela suppose des forces suffisantes pour déposer la reine – une rébellion. La haine que les Voyageurs pourraient éprouver pour l'énigmatique Faëria est un motif puissant : qu'elle perde son trône, la voleuse de couleurs, la magicienne vampire, le tyran qui met la liberté en cage ! La jalousie, voire l'envie de posséder le château enchanté, peut aussi exciter les Voyageurs haut-révants... L'affaire n'est pas facile. Les Sancouleurs sont des gens joyeux et résignés, malgré leur travail sans fin et leur longue misère. Les Voyageurs doivent y aller doucement, repérer les meneurs, les esprits acerbes, les amoureux frustrés de la liberté des routes... Au moins, grâce à l'eau d'arc-en-ciel, les Voyageurs ont un répit, donc le temps nécessaire pour échauffer les Sancouleurs ; ils ne peuvent cependant se permettre plus de quelques semaines, car les fêtes sancouleures ont une fin, les clans vont alors quitter Lucresne... Il faut bien entendu que les Voyageurs eux-mêmes n'aient pas l'image de fortes têtes, s'ils ont été ennemis des Sancouleurs, ils doivent donner l'impression d'avoir tourné la page. Du reste, rien ne les oblige à un vaste soulèvement. Ils peuvent se contenter de convaincre un ou deux magiciens dont les pouvoirs pourraient aider les Voyageurs à grimper sur l'arc-en-ciel sans être repérés par Faëria ou ses sbires. Triselé Scornet (voir *Les voleurs de l'arc-en-ciel*), vif et subversif, paraît tout indiqué pour ce faire. Son cœur est de ceux que l'inévitable pouvoir de Lucresne ronge – foin de reine et de barons ! Ne sont-ils pas libres gens du Voyage ?

Triselé peut créer une BARQUE DE RÊVE et dispose du secret de l'INVISIBILITÉ.

Le goût absolu de la liberté sur la route tel que le murmurent Triselé Scornet et ses émules est loin d'être partagé par tous. Beaucoup de Sancouleurs se feraient fermiers, marins ou artisans si le mal de l'arc-en-ciel ne les obligeait pas à aller de par le monde. Mais tous sont affectés par les souffrances de leur état, à savoir la pauvreté quotidienne, et les enfants invisibles pour lesquels on ne reçoit pas l'eau qui pourrait les sauver (voir *Guerre et paix*). À travers ces blessures, les Voyageurs peu-

vent commencer à répandre le poison du doute : Faëria vit bien richement dans son château, sans jamais connaître les maux du Voyage ; et qui dit que ce n'est pas par avarice qu'elle refuse l'eau d'arc-en-ciel aux enfants ? Ne dit-elle pas elle-même que les enfants ne seraient pas capable de voler les couleurs, c'est-à-dire de travailler pour elle, Faëria ?

Le violon de la révolte a deux autres cordes sensibles. D'abord, l'idée très répandue, quoique fausse, que les ténèbres de la vallée de Lucresne s'étendent malgré tout, que les temps sont proches, que les Sancouleurs n'y peuvent plus rien : ils sont trop peu nombreux, mal vus de ceux d'en-bas, des gens de la Terre, l'arc-en-ciel est trop gourmand. En ce cas, pourquoi continuer une vie misérable ? Pourquoi ne pas aller danser au bord du monde, en attendant les ténèbres et le Néant ? Ce mode de pensée ressemble bien à Triselé Scornet... Il convient de préciser que ces peurs millénaristes n'ont pas de fondements. La reine connaît bien son art, l'ombre sous Lucresne n'avance pas. Mais la rumeur est là, déjà forte. Enfin, il y a, dans le cœur angoissé de tout Sancouleur, le détestable Décret des Six. Prononcé par la plupart des ducs et des comtes voyageurs dans les cinq ou dix dernières années, il oblige chaque adulte du clan à fournir six éclats de couleurs à chaque lune, faute de quoi l'eau d'arc-en-ciel ne sera pas donnée ce mois-ci... L'initiative vient apparemment des barons, déterminés à assurer, par la peur, la nourriture de l'arc-en-ciel. Mais les Sancouleurs reconnaissent là-dedans une exigence de la reine. Depuis ce décret, les Voyageurs des clans concernés ont vu des parents devenir gris, et même parfois achever leur transformation ténébreuse...

Les Voyageurs ne peuvent guère se contenter d'instiller le désir de rébellion chez les Sancouleurs. Encore faut-il offrir une



punition draconique, de leçon donnée aux haut-révants d'aujourd'hui. L'arc-en-ciel est la raison d'être de Faëria. En poussant ce raisonnement, aidés par le spectacle de la tyrannie qui accompagne le règne de Faëria, les Voyageurs peuvent même soupçonner que la reine Faëria utilise l'arc-en-ciel pour accroître son propre pouvoir. Elle pourrait même avoir utilisé une légende faussée de l'arc-en-ciel pour mettre en esclavage le peuple du Voyage... Les Voyageurs peuvent facilement penser cela s'ils croient la parole du Seigneur de la Montagne. Ils ont tort. Le seul reproche qu'on puisse faire à Faëria, c'est de croire aveuglément la parole des ancêtres, et d'ordonner, trop résignée, le sacrifice des Sancouleurs...

Il faudrait donc atteindre l'arc-en-ciel contre la volonté de la reine et sans se faire voir des Voyageurs. Mais quelle partie ? Le pied, qui repose sur la tête blanche du château ? On sait déjà que Faëria ne peut être brisée que par un archimage, et qu'elle n'autorise jamais personne à monter aussi haut dans le crâne de pierre. Ou bien les Voyageurs pensent-ils aller voir de plus près le corps de l'arc-en-ciel ? Il faudrait pouvoir voler... Faute d'ailes, on peut penser à escalader l'arc-en-ciel pour mieux le tâter. À moins que les Voyageurs n'aient déjà songé à monter vers la tête ennuagée de l'arc-en-ciel, suivant la parole du Seigneur de la Montagne : les arcs-en-ciel ne viennent-ils pas d'au-delà du bleu, c'est-à-dire, tout bêtement, du ciel ? Implacable, Faëria, obéie par les Sancouleurs, tenterait d'empêcher une expédition aussi sacrilège.

Difficile donc, d'atteindre le pied de l'arc-en-ciel en passant par l'intérieur de Lucrese : il faudrait attendre que la reine soit sortie rejoindre son peuple, par exemple à l'occasion de la présentation des nouveaux sujets, traverser le pont suspendu sans se faire remarquer, puis suivre les escaliers jusqu'au sommet du crâne fortifié et accéder ainsi au pied de l'arc-en-ciel. Ceci ne peut réussir que si les Voyageurs peuvent résister aux illusions du château et sont capable de se débarrasser rapidement de ses gardiens.

Une autre solution serait d'atteindre le pied de l'arc-en-ciel par l'extérieur de la tête : traverser le lac ombreux - à la nage, si les Voyageurs l'osent, grâce à un radeau construit de l'autre côté du lac à l'insu des Sancouleurs, ou à un esquif magique rendu invisible. Mais comment faire pour ne pas être vu par les corbeaux blancs de Faëria ? Sans compter les ombres qui pourraient tenter d'entraîner les imprudents dans les profondeurs. Les manteaux d'ombres pourraient être utiles une nouvelle fois et permettre d'accéder sans encombre aux falaises de Lucrese. Ensuite, magie ou non, il faut escalader sans éveiller les corbeaux... Des dizaines et des dizaines de mètres à vaincre, suivant des voies plutôt aisées, mais éprouvantes à cause de la longueur de l'effort fourni (AGILITÉ / Escalade à 0, 40 points de tâche, et CONSTITUTION / Escalade pour éviter une fatigue fatale). Les Voyageurs doivent être discrets, car s'ils étaient surpris à un moment

ou un autre, les corbeaux en furie tenteraient de les jeter dans le lac ténébreux, et Faëria ne tarderait pas à envoyer une escouade de créatures magiques.

Atteindre le corps de l'arc-en-ciel par la voie des airs est également hasardeux, car les corbeaux qui volent autour de la tête ne peuvent manquer de surprendre les Voyageurs. Pour avoir une chance, ils doivent s'être suffisamment éloignés du lac, mais même alors, le risque subsiste. Si les Voyageurs sont repérés, c'est tout un groupe de Messagers de l'Hiver (voir **Le grimoire de l'Invocateur**) qu'ils devront vaincre, ou au moins distancer, faute de quoi ils seront taillés en pièces ou précipités dans les rochers.

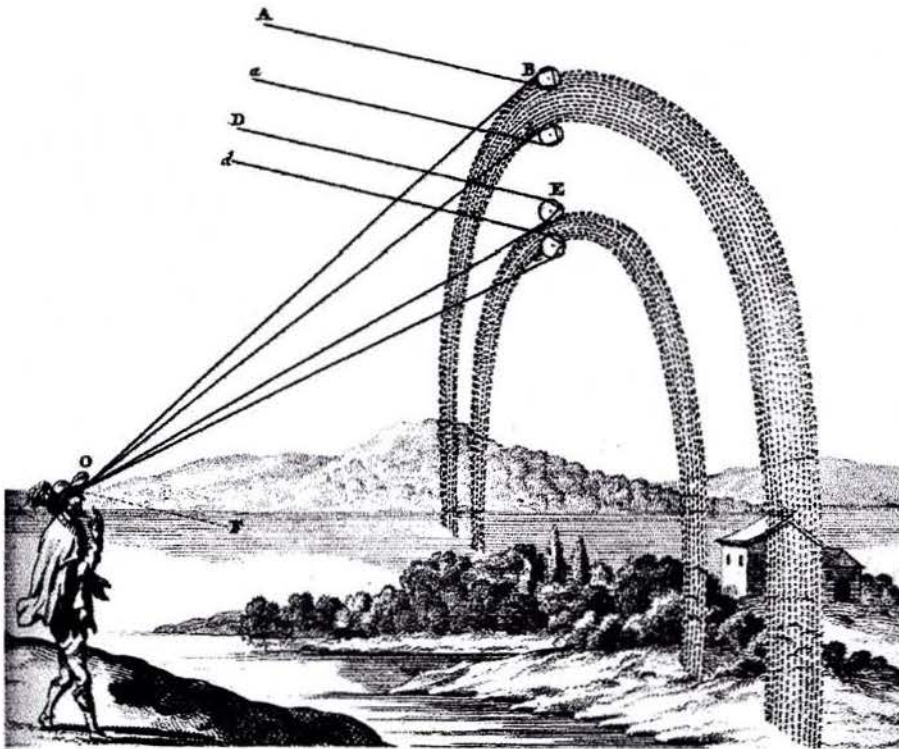
La route des cimes

Enfin, il est possible que les Voyageurs tentent de remonter l'arc-en-ciel jusqu'à sa tête et le suivent à travers les montagnes. Mais sans l'aide des ogres, ils ont toutes les chances de se perdre : leur unique repère est l'arc-en-ciel loin au dessus d'eux, bien plus haut que les énormes masses de roc qui les entourent. Après plusieurs jours de course éprouvante, grâce à une solide connaissance des montagnes (Empathie / Survie en Montagnes à -8), et surtout avec beaucoup de chance, ils peuvent finir par découvrir la tour des gnomes (voir **La tour d'azur**). Celle-ci s'enracine non loin du sommet d'un des plus hauts pics, sur une paroi abrupte difficilement accessible. Sa couleur la rend invisible dans le ciel, si bien qu'on ne peut en distinguer le sommet. Seule sa base se détache sur le roc, apparaissant comme une large brèche céruléenne, parfaitement droite, dans la paroi.

Il faut escalader les rochers couverts de glace (Mélée / Escalade à -6) pour arriver à l'étroite corniche d'où s'élève la «fissure». Malheureusement, elle sert de nid à un groupe de Glous (voir **Livre III, p 49**). Les créatures sont au nombre de quatre. Deux seulement sont présents, les autres sont partis à la chasse et ne reviendront qu'un peu plus tard. Les Glous voient l'intrusion d'un assez mauvais œil et si les Voyageurs veulent accéder à la tour, ils doivent combattre, avec le risque d'être pris entre deux feux s'ils prennent trop de temps.

Une fois les monstres taillés en pièces, les Voyageurs peuvent explorer la corniche à tâtons. Ils ne tardent pas à reconnaître la ligne bleue pour ce qu'elle est : non pas une fissure s'ouvrant sur le ciel de l'autre côté du mont, mais une tour de pierre d'une trentaine de mètres de diamètre, reflétant à la perfection la couleur du ciel environnant. Cela ressemble à un marbre, froid, parfaitement lisse, presque velouté... Après quelques minutes de recherche, ils peuvent sentir sous leurs doigts une arche obstruée par une petite porte de pierre sans serrure. Une simple poussée (FORCE à -5) permet de faire pivoter le bloc, qui s'ouvre sur un bref couloir. Au bout, un interminable escalier en colimaçon s'élève. L'intérieur de la tour est recouvert de pierre claire ou rouge, parfaitement visible (voir plus loin **Le Chemin Septuple** et le schéma de la tour)...





Aube amère

Vouloir violer le secret de l'arc-en-ciel en passant outre la garde de Lucresne est possible, mais extrêmement risqué, même si les Voyageurs disposent d'un plan habile et des formules magiques nécessaires. Si les Voyageurs n'ont pas choisi la voie des montagnes, et ne sont ni assez puissants ni assez magiciens pour tromper la vigilance de Faëria, ils devront faire diversion : la reine veille, il faut qu'elle cède. Cela suppose des forces suffisantes pour déposer la reine – une rébellion. La haine que les Voyageurs pourraient éprouver pour l'énigmatique Faëria est un motif puissant : qu'elle perde son trône, la voleuse de couleurs, la magicienne vampire, le tyran qui met la liberté en cage ! La jalousie, voire l'envie de posséder le château enchanté, peut aussi exciter les Voyageurs haut-révants... L'affaire n'est pas facile. Les Sancouleurs sont des gens joyeux et résignés, malgré leur travail sans fin et leur longue misère. Les Voyageurs doivent y aller doucement, repérer les meneurs, les esprits acerbes, les amoureux frustrés de la liberté des routes... Au moins, grâce à l'eau d'arc-en-ciel, les Voyageurs ont un répit, donc le temps nécessaire pour échauffer les Sancouleurs ; ils ne peuvent cependant se permettre plus de quelques semaines, car les fêtes sancouleures ont une fin, les clans vont alors quitter Lucresne... Il faut bien entendu que les Voyageurs eux-mêmes n'aient pas l'image de fortes têtes, s'ils ont été ennemis des Sancouleurs, ils doivent donner l'impression d'avoir tourné la page. Du reste, rien ne les oblige à un vaste soulèvement. Ils peuvent se contenter de convaincre un ou deux magiciens dont les pouvoirs pourraient aider les Voyageurs à grimper sur l'arc-en-ciel sans être repérés par Faëria ou ses sbires. Triselé Scornet (voir **Les voleurs de l'arc-en-ciel**), vif et subversif, paraît tout indiqué pour ce faire. Son cœur est de ceux que l'inévitable pouvoir de Lucresne ronge – foin de reine et de barons ! Ne sont-ils pas libres gens du Voyage ?

Triselé peut créer une **BARQUE DE RÊVE** et dispose du secret de l'**INVISIBILITÉ**.

Le goût absolu de la liberté sur la route tel que le murmurent Triselé Scornet et ses émules est loin d'être partagé par tous. Beaucoup de Sancouleurs se feraient fermiers, marins ou artisans si le mal de l'arc-en-ciel ne les obligeait pas à aller de par le monde. Mais tous sont affectés par les souffrances de leur état, à savoir la pauvreté quotidienne, et les enfants invisibles pour lesquels on ne reçoit pas l'eau qui pourrait les sauver (voir **Guerre et paix**). À travers ces blessures, les Voyageurs peu-

vent commencer à répandre le poison du doute : Faëria vit bien richement dans son château, sans jamais connaître les maux du Voyage ; et qui dit que ce n'est pas par avarice qu'elle refuse l'eau d'arc-en-ciel aux enfants ? Ne dit-elle pas elle-même que les enfants ne seraient pas capable de voler les couleurs, c'est-à-dire de travailler pour elle, Faëria ?

Le violon de la révolte a deux autres cordes sensibles. D'abord, l'idée très répandue, quoique fausse, que les ténèbres de la vallée de Lucresne s'étendent malgré tout, que les temps sont proches, que les Sancouleurs n'y peuvent plus rien : ils sont trop peu nombreux, mal vus de ceux d'en-bas, des gens de la Terre, l'arc-en-ciel est trop gourmand. En ce cas, pourquoi continuer une vie misérable ? Pourquoi ne pas aller danser au bord du monde, en attendant les ténèbres et le Néant ? Ce mode de pensée ressemble bien à Triselé Scornet... Il convient de préciser que ces peurs millénaristes n'ont pas de fondements. La reine connaît bien son art, l'ombre sous Lucresne n'avance pas. Mais la rumeur est là, déjà forte. Enfin, il y a, dans le cœur angoissé de tout Sancouleur, le détestable Décret des Six. Prononcé par la plupart des ducs et des comtes voyageurs dans les cinq ou dix dernières années, il oblige chaque adulte du clan à fournir six éclats de couleurs à chaque lune, faute de quoi l'eau d'arc-en-ciel ne sera pas donnée ce mois-ci... L'initiative vient apparemment des barons, déterminés à assurer, par la peur, la nourriture de l'arc-en-ciel. Mais les Sancouleurs reconnaissent là-dedans une exigence de la reine. Depuis ce décret, les Voyageurs des clans concernés ont vu des parents devenir gris, et même parfois achever leur transformation ténébreuse...

Les Voyageurs ne peuvent guère se contenter d'instiller le désir de rébellion chez les Sancouleurs. Encore faut-il offrir une



alternative. S'ils sont de brillants haut-révants eux-mêmes, les Voyageurs peuvent parler d'une solution au mal, cachée par la reine pour conserver son pouvoir. Plus modestement, ils peuvent se contenter de pointer la « mauvaise intendance » et la « sévérité inutile » de Faëria, en proposant de la remplacer. La coutume sancouleur veut que ce soit une femme - la meilleure solution paraît donc être Colombelle, la princesse, que l'âge tendre rend facile à façonner. Colombelle est la seule femme haute-révante de quelque talent, à moins qu'une Voyageuse... Paradoxalement, les Sancouleurs n'ont pas l'habitude de la liberté, et l'idée d'une fin de la dynastie leur répugne : ils détestent l'arc-en-ciel, pas Faëria... Enfin, les barons voyageurs ne sont pas tous des fidèles de la reine. Parmi les deux ou trois clans présents, Narnepume est le plus dévoué. Dardebois est prêt à offrir son allégeance à quiconque vaincrait le mal de décoloration. Quant à Mofedès, il rechigne à abandonner son pouvoir à qui que ce soit... Ce ne sont que des pistes, qui ne seraient utiles que si les Voyageurs cherchent réellement à conquérir Lucresne (voir D'autres gestes).

Indésirables auprès des Sancouleurs, les Voyageurs peuvent imaginer de faire appel à des puissances extérieures. Les ombriers d'Arkansé (voir Chapitre 4) paraissent destinés à se dresser contre les serviteurs de l'arc-en-ciel. En effet, si ce dernier n'est plus nourri, l'ombre va s'étendre - ce sera une magnifique victoire, le début de l'aube des ténèbres, la création d'un monde sans jour ! Une fois vaincue leur méfiance retorse, il n'est pas impossible de galvaniser les Maîtres des Ténèbres et leurs esclaves. Mais vouloir mener une simple guerre est une bêtise, qui n'est envisageable que si les Voyageurs ont méjugé les ombriers et s'illusionnent sur leur puissance. Face à Lucresne et Faëria, les six Maîtres des Ténèbres réunis, avec tous leurs ombriers, ne pèsent pas lourd. La victoire de l'ombre n'est possible que si les Voyageurs conjuguent la guerre avec des troubles internes. Mais la victoire des ombriers est-elle bien souhaitable ? En tous cas, aucun Sancouleur ne veut pactiser sciemment avec ces monstres !

Quant au Seigneur de la Montagne, ennemi familier de Faëria, il est lent à se laisser emporter dans la rage d'une guerre. Il faut savoir le séduire, aller dans le sens de ses vieux rêves, lui parler d'un retour des arcs-en-ciel que la reine voudrait empêcher, de Gnômes prisonniers et que sais-je encore... Si on y parvient, le Seigneur offre ses Ogres aux Voyageurs. Ceux-ci sont assez nombreux et courageux pour tenir le siège de Lucresne. Ils n'ont pas peur de la magie de Faëria - ce qui ne veut pas dire qu'ils y soient insensibles. Bien entendu, il faut que les Voyageurs soient capables, durant tout le temps du siège, de mener le grand jeu aux guerriers du Seigneur de la Montagne. Pour être Ogre on n'en est pas pour autant sot...

Pour vaincre, avec l'aide des Ogres, des ombriers ou des Sancouleurs rebelles, il paraît plus intelligent de cerner Lucresne, sans chercher à y pénétrer, tout en abattant les

corbeaux porteurs d'éclats s'il en vient : si l'arc-en-ciel est privé de couleurs, Faëria devra tôt ou tard rendre les armes pour éviter la catastrophe... De plus, Lucresne, donc la reine, tire ses forces magiques des couleurs volées. Au bout de quelques semaines de privation, le château périclité, ses enchantements s'amenuisent, les gardiens des portes tombent en catalepsie, les Guerriers Sordes sont de moins en moins nombreux, les illusions s'affaiblissent, et ainsi de suite. Faëria seule reste redoutable, mais avec ses seules forces de rêve : elle ne peut plus utiliser Lucresne comme un immense PUISS DE RÊVE (Livre II p.64). La pire entrave à un siège long de plusieurs semaines est que les assiégeants, à force d'être en présence de l'arc-en-ciel, vont être atteints du mal de décoloration, et privés d'eau d'arc-en-ciel. Ce n'est pas pour rien que la vallée de Lucresne est désertée ! Quelle que soit la voie choisie par les Voyageurs, il n'est même pas nécessaire que la révolte porte ses fruits. Il suffit qu'elle crée assez de confusion pour occuper les forces de Lucresne, et que les Voyageurs puissent, à la faveur de cette diversion, s'éclipser jusqu'au pied de l'arc-en-ciel.

Le chemin septuple

Voilà les Voyageurs à la racine du mal. L'arc-en-ciel est une arche colossale, d'une centaine de pieds de circonférence, qui se prolonge sur des lieues et des lieues, bien plus au nord. Il est fermement appuyé sur la tête de Lucresne, mais même d'aussi près, ses couleurs sont éblouissantes par leur force, sans dégager une véritable lumière. Peut-être est-ce dû aux ténèbres du lac, qu'aucune brillance ne saurait percer ? Les sept couleurs, rouge, orangé, jaune, vert, bleu, indigo, violet, sont parfaitement ordonnées et, fait curieux, toutes visibles, que l'arc-en-ciel soit observé de profil, d'en dessous ou d'au-dessus. Quand on ose le toucher, l'arc-en-ciel est étonnamment solide : plein, à peine gazeux, sa consistance est celle d'une cire molle. Si les Voyageurs sont prêts à y enfoncer les mains et les pieds, ils peuvent effectuer facilement la montée de l'arc-en-ciel, en se reposant de temps en temps. Une chute est improbable (jets d'AGILITÉ / Escalade à +4, 14 points de tâche). Au bout d'un certain temps, la courbure de l'arc-en-ciel s'aplatit et permet de marcher. Ça n'est pas très agréable : sans ces drôles de couleur où les pieds disparaissent, on a la sensation de crapahuter dans de la boue ou de l'argile. Mais il devient impossible de tomber.

L'épreuve de l'arc-en-ciel existe pourtant. Chaque couleur foulée par les Voyageurs aspire toute trace de la couleur concernée non seulement des chaussures, des habits et autres objets, mais aussi du corps de chaque Voyageur. La disparition de la couleur est presque instantanée, et inévitable : il faut bien que les Voyageurs marchent quelque part ! Évidemment, les possessions des Voyageurs ont sans doute déjà été bien assombries par le séjour dans la vallée, et l'état de décoloration des corps est peut-être bien avancé : ces deux facteurs empêchent que les Voyageurs ne découvrent trop tôt le phénomène. Mais ils doivent bien se douter qu'il est auda-

Le mal de l'arc-en-ciel

Nombre de couleurs foulées	une	deux	trois	quatre	cinq	six	sept
Aggravation de la décoloration	2	6	8	10	12	14	absolue
	(en jours - voir Chap. 4, La vie en gris)						

cieux d'aller sur le dos d'un arc-en-ciel mangeur de couleurs ! Si un Voyageur avait le malheur de fouler les sept couleurs de l'arc-en-ciel (par exemple en allant d'un bord à l'autre pour observer le paysage), il se décolore tout à fait, devenant aussitôt une ombre, noir puceron à jamais perdu... Même sans aller jusque-là, marcher sur trop de couleurs différentes peut précipiter la décoloration, jusqu'à son issue fatale, ou un état inquiétant. Les Voyageurs peuvent s'en douter en observant leurs possessions privées de telle ou telle couleur, et éviter les faux pas.

Il faut une bonne journée pour parcourir, pataud, les quatorze lieues de l'arc-en-ciel. Les Voyageurs progressent, vers la fin, au cœur des nuages. Les voici tout mouillés ! S'ils y passent la nuit, ils risquent un gros rhume, sinon l'acrève. La nébulosité ambiante, baignée des vives couleurs de l'arc-en-ciel, rend la route difficile à distinguer. Des grosses masses brumeuses, poussées par la brise, glissent près des Voyageurs. Le bruit des pieds se détachant et s'enfonçant dans le corps de l'arc-en-ciel ainsi que le souffle de la respiration des Voyageurs fatigués sont déformés par la chape nuageuse. De fines gouttes d'humidité, dégoulinant des habits des Voyageurs, tombent sur l'arc-en-ciel avec un bruit mat, ou un faible bêlement. Un bêlement ?... Oui, c'est bien une tête de mouton qui contemple, avec ses gros yeux affolés, les intrus. Un énorme mouton - aussi gros qu'un nuage. Un mouton nébuleux, ou une nuée en forme de mouton, ou un peu des deux. À ce moment, les Voyageurs ne sont pas loin du bout de l'arc-en-ciel, cent pas les en séparent, mais l'épaisseur des nuages empêche nos Sancouleurs de le réaliser. À moins de courir, ils n'y parviendront jamais et n'auront pas le temps de se morfondre : car la fin de l'arc-en-ciel est un simple bout, bien net, qui n'ouvre sur rien d'autre que le ciel... Les nuages moutonneux s'agitent au passage des Voyageurs : les béliers interviennent. Il y en a sept en tout (c'est un grand troupeau), déterminés à éloigner les Voyageurs à grand coups de cornes, voire à leur prendre la manche entre les dents pour les jeter dans le vide ! Entre la cohue des moutons et les béliers furieux, les Voyageurs n'ont que peu de temps pour s'enfuir à toutes jambes avant d'être précipités hors de l'arc-en-ciel... À l'horreur générale, mais pour le bien de tous, l'un des Voyageurs au

moins connaît ce sort. Basculant par-dessus bord, s'accrochant en vain au corps à peine tangible des moutons, le Voyageur glisse. Il tombe !

La tour d'azur

Est-ce la peur qui a rendu la chute si brève ? Le Voyageur se retrouve trempé, secoué mais bien vivant (CHANCE / Saut à -4 permet d'être intact, sinon, jouer un encaissement à +2, +4 ou +6 selon la gravité de l'échec - normal, particulier, total), juste sous l'arc-en-ciel. Une vingtaine de mètres l'en séparent, mais compte tenu de l'épaisseur de nuages bêtants, le Voyageur n'a dû faire que trois ou quatre mètres de chute libre. Si près de l'arc-en-ciel... Mais alors, sur quoi repose-t-il ? Sur le ciel. Sous ses pieds, tout autour de lui, le Voyageur ne voit que l'azur, ou le bleu nuit selon l'heure. Pourtant, il est bien là, suspendu dans le ciel, avec les nuages et l'arc-en-ciel au-dessus de lui, la vallée de Lucresne en-dessous, avec sous ses pieds et ses mains un sol dur mais imperceptible - du moins au regard. Il est possible de toucher ce sol, de suivre ses contours. Cela ressemble à du marbre très doux. En y regardant mieux - avec de la lumière de nuit, ou en se forçant les yeux de jour - le Voyageur finit par différencier ce sur quoi il est du ciel lui-même.

Fortuné dans sa chute, le Voyageur a atterri sur une plate-forme circulaire qui entoure une tour, le tout fait d'une pierre telle qu'elle reflète parfaitement la couleur du ciel, ses humeurs journalières et chroniques : brumes, nuages, pluies, étoiles... La pierre dégage une aura de rêve indénifiable (Fleuve, sans précisions). Peu importe, la tour se confond parfaitement avec le ciel. Elle paraît se prolonger très bas, jusqu'au flanc vertigineux d'un mont, et s'élever au moins jusqu'à l'arc-en-ciel... En furetant, le Voyageur trouve une entrée dans le mur de la tour : la porte de pierre se pousse facilement, jamais faussée malgré les siècles. Au-delà du petit porche, se trouve un escalier. Grâce aux Dragons, l'intérieur de la tour est recouvert de pierre claire ou rouge, parfaitement visible, sans laquelle on se cognerait partout ! Si les Voyageurs veulent rejoindre leur compagnon tombé, ils ne peuvent espérer forcer la foule des moutons sans être écrasés. À eux de trouver une solution adéquate pour franchir le vide qui les sépare du Voyageur tombé : un grappin adroitement lancé, une formule magique, ou un agneau nuageux apprivoisé pour les mener sans heurts jusqu'à la plate forme. En tous cas, gare aux béliers !

Voilà les Voyageurs dans la tour. Merveille de l'art gnome ! Car ce sont eux, encore une fois, qui ont élevé ce chef d'œuvre. Les bas-reliefs, les inscriptions, les proportions, tout est de facture et d'art gnomique (INTELLECT / Légendes, Écriture ou Maçonnerie à -3). Les Voyageurs n'ont aucun mal à faire le tour des sept étages de la tour d'azur. Quoiqu'extra-

Moutons nuageux

TAILLE30 RÊVE10 ENDURANCE40
Vitesse 6 / 12 dom+5 Prot (RÊVE à0)
Mêlée 20 Dérobée N/A
Coup de cornes 0 (+dom+5 ou +6*)
Course, Vigilance0

* Les moutons ne bousculent les Voyageurs que par mégarde : utiliser la table des coups non-mortels. Les béliers, en revanche, chargent réellement (table normale). Ne pas oublier le recul sous le choc (Livre I p.66-67).

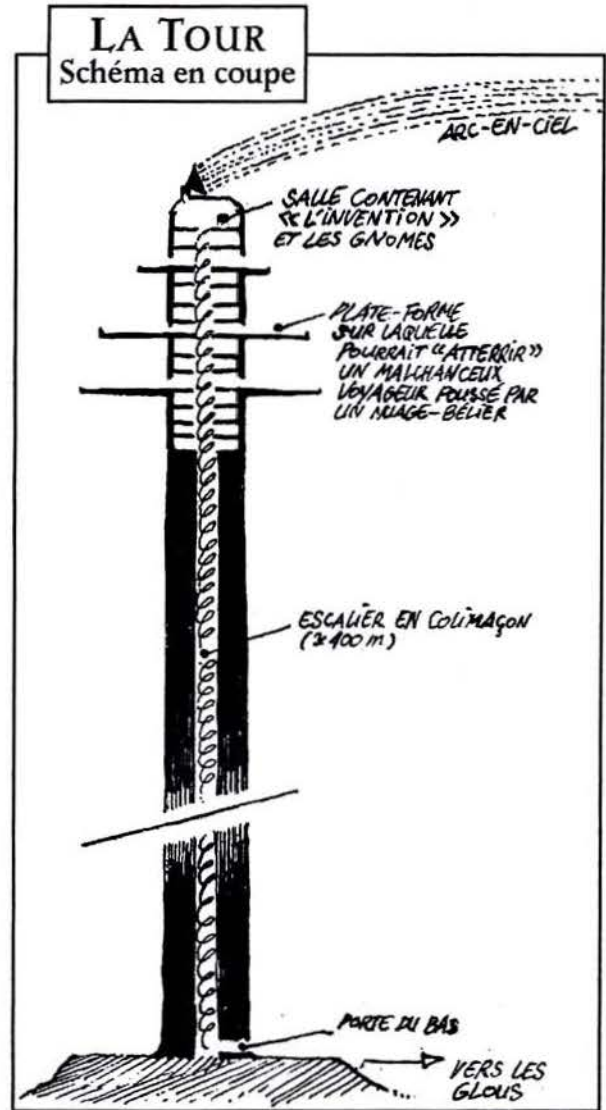


ordinairement haute, à un point où les chiffres s'em-mêlent, la tour est d'une finesse fragile : trente-deux mètres de diamètre. La tour est conçue à l'image d'un roseau colossal - qui ne plie pas, bien sûr ! Sept salles, même hautes de plafond (plus de 3 mètres), c'est peu pour une tour aussi élevée : seul le sommet de la tour est creux, tout le reste n'est qu'un immense pied traversé par l'escalier en colimaçon qui mène au sommet d'un mont, loin, très loin en bas (voir précédemment *La route des cimes*). L'existence de la plate-forme semble indiquer que les gnomes préféraient vraisemblablement arriver par la voie des airs plutôt que de se farcir l'escalier. Quoi d'étonnant pour un monument du Second Âge, où le moindre haut-rêvant allait à dos de griffon ? Les salles, rondes, dotées d'ouvertures discrètes, parfois de balcons et de plate-formes, occupent toute la largeur de la tour. Elles sont vides, comme si tout en avait été déménagé bien longtemps auparavant : plus un meuble, plus un outil, plus un livre... Même la magie s'est évanouie. Pourtant, d'après les inscriptions, les gravures et les symboles, ainsi que certaines ouvertures caractéristiques, on devine l'usage de la tour (INTELLECT / Astrologie, limité par Écriture, à -2) : c'était un observatoire astronomique. Les Gnomes avaient sans doute imaginé de le faire aussi haut pour être plus proches du ciel, et en pierre camouflée pour ne pas effrayer les étoiles...

L'exploration de la tour est sans danger. Les Voyageurs doivent juste faire bien attention à ne pas trop risquer leur nez dehors dans les derniers étages, entourés de nuages, s'ils ne veulent pas encourir la colère d'un bélier. Mais les Voyageurs ont bientôt la tête ailleurs : ce qu'ils découvrent dans l'escalier, dans les trois derniers étages, laisse perplexe. D'abord, on peut imaginer que c'est une espèce de plante, ou de la toile d'araignée pétrifiée. Mais cela couvre bientôt les marches, au point d'entraver la marche. Souple, l'air cassant, mais aussi solide que fer, ces amas de fils, blanc lait et gris lichen, ressemblent, il faut bien se l'avouer, à des cheveux. Emmêlés, de plus en plus nombreux, jusqu'à faire une chevelure hérissée qui emplit les escaliers et s'allonge sur des dizaines de mètres... Jusqu'au dernier étage, sommet de la tour, où les Voyageurs mettent le pied après avoir triomphé des cheveux rebelles qui bouchaient l'entrée.

De la politesse des Gnomes

Ces cheveux-là n'étaient qu'une mèche auprès de ce qui couvre la salle. On enfonce jusqu'au genou dans un tapis délirant de poils de vieillard, qui s'élançant à l'assaut des murs, rebiquent vers le plafond et s'infiltrèrent dans les brisures des verrières, d'où proviennent des filets de brume qui opacifient l'endroit et le perlent de rosée. Au-dehors, on distingue les faces pâles des moutons. Ils sont occupés à brouter paisiblement l'herbe qui pousse en abondance sur le toit de la tour, sur une bonne épaisseur de lichens trempés : de l'herbe de lune ! Tout un appareillage métallique complexe, d'une mécanique au-delà du savoir-faire des meilleurs ingénieurs, occupe la coupole ovoïde de la salle, où il est maintenu par des



poutrelles de bronze verdies et moussues. Peu d'engrenages, mais beaucoup de bras mécaniques et de loupes géantes... La machine se prolonge en sept lentilles couplées, encore parfaitement claires, dirigées vers la seule ouverture de la coupole, une porte ovale, au sud - là où brillent les sept couleurs de l'arc-en-ciel ! C'est alors que les Voyageurs remarquent, perdues au milieu du flot de leurs barbes, légèrement surélevées, deux têtes brunes de Gnomes. Ridées, tassées, ravinées, desséchées, effrayantes incarnations de la vieillesse, ces faces de momies sont penchées sur un jeu d'échecs, blanc et azur, que l'on distingue sous une fine couche de cheveux...

Une fois dégagés de leurs propres barbes et cheveux, ils offrent un curieux spectacle : assis en vis-à-vis sur une estrade de marbre dans laquelle leurs ongles d'orteils ont creusé des racines, vêtus de loques magnifiques, les deux ruines gnomes sont figées dans des postures pensives de joueurs d'échecs. Celui de gauche, le "jeunot" au poil grisâtre, a les ongles profondément incrustés dans la peau du front. Le Gnome de droite, faussement dégagé, a au bec une pipe fêlée d'où s'échappe un véritable buisson d'herbe de lune, au pied épais : la plante a dû pousser du tabac humide ! C'est de ce buisson qu'ont dû s'envoler les graines qui font du toit un si merveilleux jardin pour les fumeurs. Rien d'étonnant, après cela, que les nuages deviennent

bizarres... Naturellement, aucun signe de vie chez les Gnomes : yeux ternes, cœur mort, sang solidifié. Pourtant, le haut-révant morbide qui essaie un rituel de FAIRE PARLER UN MORT (ou UN CRÂNE) en est pour ses frais : magie impossible ! Les ancêtres ne sont pas morts ! Un simple rituel de DÉTECTION D'AURA le confirme en douceur : un rêve croupit dans ces corps invraisemblablement vieux...

En taillant les poils blancs qui envahissent la salle, les Voyageurs font plusieurs découvertes intéressantes. D'abord, ils dégagent nombre de manivelles, manettes et roues actives commandant le bazar mécanique de la coupole. Soit dit en passant, l'appareil n'est pas magique. Si les Voyageurs ont lu les Chroniques de Zodalie, ils devraient commencer à supputer sec. Mieux, les Voyageurs exhument près d'un banc de pierre une série de tablettes d'argile, en assez bon état. Une antique écriture cursive gnome les couvre, pleine d'abréviations, de dates : de simples notes. Il faut à peine une heure pour les déchiffrer et les reclasser (INTELLECT / Écriture à -5). Ces notes ont été faites de la main d'un ou plusieurs greffiers dont l'Histoire ne retiendra pas les noms, puisqu'ils ne sont pas indiqués. Ces scribes avaient été convoqués pour prendre note des "débat de la Palimpsestienne Assemblée des Sept Mille concernant l'Invention". On peut se demander comment sept mille Gnomes (environ) tenaient dans une tour d'azur somme toute étroite, mais ce serait oublier qu'en cette époque de très haut rêve, on n'avait pas besoin d'être présent pour entendre, voir et parler. Bref, revenons à nos moutons. Du moins, parmi les "physiquement présents", se trouvaient Gurshinkanaz, Maître des Couleurs réputé, tête pensante de l'École gnomique, et Alqosardanal, maître verrier ayant participé à la conception de l'Invention, jeune et fervent partisan de l'École large. Couplés à ce que les Voyageurs ont pu apprendre à Lucresne (voir La reine Faëria), ces notes permettent d'identifier les deux chefs de pensées opposées : ici a eu lieu (ou devait avoir lieu) la grande assemblée concernant l'Invention et son éventuel partage avec les Hommes... Durant les trois premières journées, les deux Gnomes échangent des salutations (un Gnome vit longtemps). Il est brièvement noté qu'avant l'ouverture des débats "parlés et magiques", les deux adversaires décident de se délasser en jouant aux échecs, jeu typiquement gnome. Et là, l'Assemblée prend un drôle de cours.

Le jour d'après, le scribe se contente de noter : "La partie continue". Le jour suivant également, et encore celui d'après, et encore l'autre. Bientôt, le scribe note en abrégé, puis utilise un simple signe de répétition. Il couvre plusieurs tablettes de tels signes couplés à des dates. Au bout de quatre mois, les autres Gnomes "physiquement présents" débattent de la nécessité d'interrompre ou non les joueurs d'échecs. Mais Gurshinkanaz et Alqosardanal sont des Pères. L'étiquette gnome interdit qu'on les dérange dans un cheminement spirituel, fut-ce une simple partie d'échecs : ce serait grossier, presque obscène. Donc, l'Assemblée laisse

faire et attend. Le scribe continue à aligner ses La Part. Cont. et L.P.C. Lui ou son successeur finit par ne plus le mentionner chaque jour, mais à chaque changement de lune, puis uniquement au début d'une nouvelle lune. D'ailleurs, il semble que le temps de réflexion entre les Pères se soit épouvantablement allongé : les coups effectifs joués, scrupuleusement rapportés par le scribe, qui doit s'ennuyer, deviennent de plus en plus rares. Les Pères jouent sans sablier... Au bout de sept années, la greffe interrompt son travail : il y a plus d'un an que les Pères n'ont pas déplacé une pièce. Pour finir, le scribe notifie que des affaires urgentes l'obligent à interrompre son travail, ce qui n'est pas si grave puisque l'Assemblée semble être reportée sine die. Le scribe prie humblement tout lecteur de ces lignes, s'il est témoin d'une évolution de la partie, de le reporter par courrier ou divination à Todog, maître de forge à froid, cité de Fuzelain, qui transmettra. Merci... Des siècles sans nombre ont passé, et comme un simple coup d'œil à l'échiquier permet de le constater, la partie est loin d'être terminée (INTELLECT / Jeu à 0). Les Pères n'ont joué que quatre coups depuis le dernier noté par le scribe... On n'a pas assez chanté la noble passion des échecs ! Comment donc deux bouillants Gnomes du Second Âge ont-ils pu s'enfermer dans un exercice ludique aussi vain ?

La machine à arc-en-ciel

Bon, assez rêvé. Les Voyageurs sont toujours aussi décolorés. Et l'Invention ? Il s'agit de toute évidence de cette machine qui occupe une grande partie de la salle. Grossièrement débarrassée de son linceul de barbe et de lichen, elle apparaît dans toute sa complexité. Les sept lentilles tendues vers le ciel sont, de toute évidence, ce qui fait naître l'arc-en-ciel, dont la tête apparaît à la surface de la septième lentille. Un grand panneau de bronze, rivé sur le toit, au bout d'un bras métallique, était apparemment fait pour masquer la dernière lentille. Un grand assemblage de branches, fossilisé et décoloré, pèse sur le bras du panneau : on y reconnaît un nid, d'une taille remarquable. Sans doute était-ce celui d'un aigle géant, un oiseau des batailles comme il en existait au Second Âge, ou bien d'un roc ? En tout cas, le fait est là. À en juger par la torsion du bras métallique, l'oiseau, en choisissant cet emplacement royal pour son nid, a permis à l'arc-en-ciel d'être rayonné par les sept lentilles et de s'élaner dans la vallée... Car bien sûr, la machine est faite pour créer des arcs-en-ciel. Rien ne le signale expressément dans les notes du scribe (tout le monde, à l'Assemblée, savait bien en quoi consistait l'Invention), mais n'est-ce pas le plus logique ? Quel meilleur moyen, pour un Gnome de remédier à l'appel magique, toujours incertain, des arcs-en-ciel ? Fabriquer une machine capable d'en faire, à coup sûr et sans fatigue...

Reste à comprendre pourquoi la machine, mise en marche par un gros oiseau inopportuniste, a engendré un arc-en-ciel coloré. Car après tout, l'oiseau n'a fait qu'ouvrir le panneau, il n'a pas réglé l'appareil !

Gurshinkanaz

Né à l'heure du Château dormant, beauté 04
APP07 VOL13 INT10 EMP07 RÊVE28
VUE03 OUIE08 ODO-GOÛT08
Serrurerie+10 Alchimie+6 Légendes+8

Arqosardanal

Né à l'heure du Faucon, beauté 05
APP08 VOL13 INT11 EMP05 RÊVE25
VUE05 OUIE07 ODO-GOÛT09
Serrurerie+12 Astrologie+8 Légendes+5

Tous deux sont haut rêvants, bardés de Têtes de Dragon et de pouvoirs, mais dans l'état où ils se trouvent, ils sont quasiment incapables de se souvenir d'une formule - sans parler de l'effort d'une montée dans les Terres Médiannes...

Peut-être ce dernier était-il mal foutu ? Quoi qu'il en soit, il suffit de mettre la machine en pièces (elle a été fabriquée à la va-vite et n'a même pas été enchantée pour être plus résistante : une simple transmutation élémentaire de MÉTAL EN ***, et zou), ou de redresser le panneau pour rendre la machine inopérante et interrompre la rayonnement de l'arc-en-ciel (le faire à la main présente le danger de toucher l'arc-en-ciel - voir Le chemin septuple - aussi vaut-il mieux chercher à comprendre le principe mécanique, somme toute assez simple, qui régit le panneau (INTELLECT / Serrurerie à -5) : une fois dégagé du nid, un coup de manivelle suffit à le faire lever). L'arc pâlit, dégouline... En quelques heures il a complètement fondu, déversant un peu de couleurs dans le lac ténébreux. Les Crins de Neige sont libérés de l'arc-en-ciel malade, les Sancouleurs doivent être fous de joie. Oui, mais...

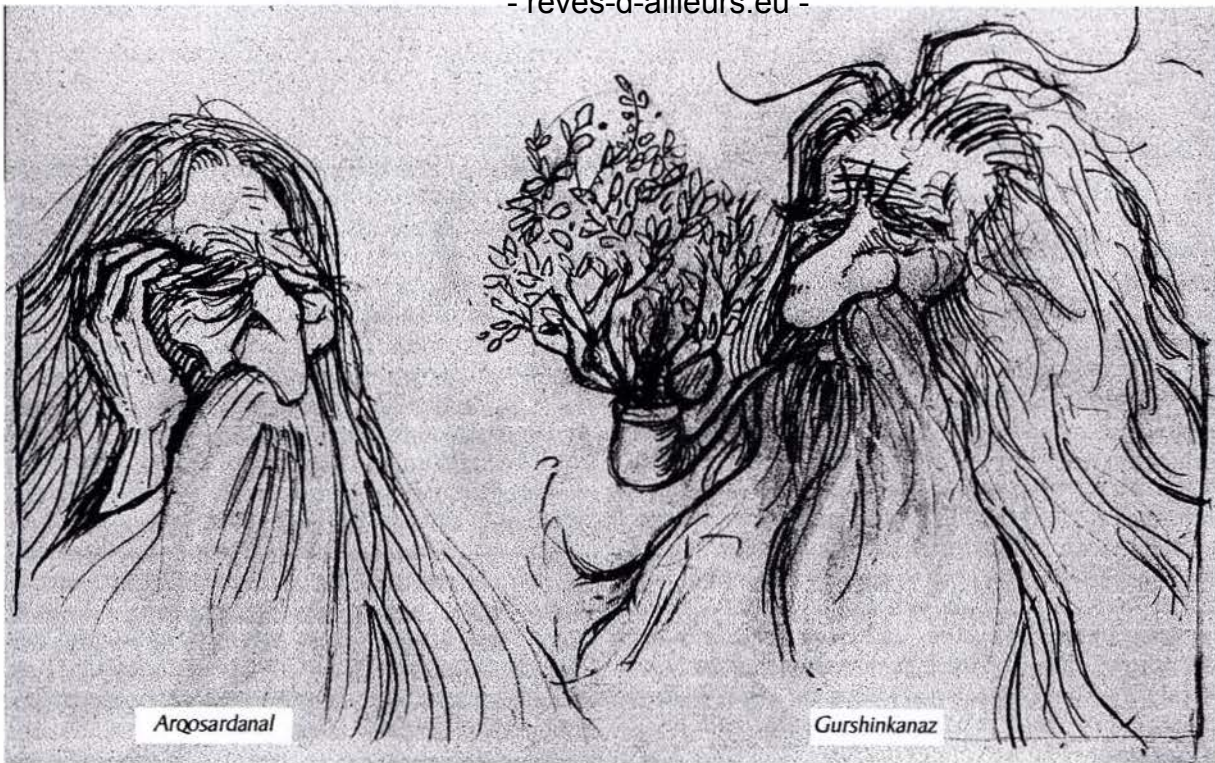
La décoloration n'est pas guérie. L'essence des couleurs de chaque Voyageur, comme de chaque Sancouleur, de toute chose et tout être volés, est bien disparue. Comment la retrouver ? Cette fiche machine pourrait bien le faire ! Mais qui peut la comprendre ? Qui, sinon les deux Gnomes joueurs d'échecs ? L'un d'entre eux, cet Arqosardanal, n'a-t-il pas participé à la conception de l'Invention ? Prions pour que les Voyageurs n'aient pas choisi la manière brutale pour arrêter le grand bazar. Car si l'Invention a été détruite, ils sont perdus, ainsi que tous les Sancouleurs. Ils ne peuvent plus vivre d'eau d'arc-en-ciel, l'arc-en-ciel ayant été détruit avec la machine qui l'engendre, et ils ne peuvent plus être guéris... La Geste a une fin tragique.

Réveiller les Pères gnomes est extrêmement simple. Imaginons ce qui s'est passé autrefois. Le sage Gurshinkanaz, vétéran des guerres contre les cauchemars, très âgé, respecté de tous, entre en lice face à son contradicteur, Arqosardanal, un freluquet de moins d'un millénaire avec une barbe encore pas tout à fait claire, Gnome astucieux, redoutablement sagace. Le vénérable se méfie de l'Invention et ne veut pas entendre parler de son partage avec les Hommes. Le jeune Gnome met toute sa foi dans l'Invention et, escomptant sa miniaturisation et sa diffusion chez les Gnomes et les Hommes, parle déjà de l'éradication définitive des cauchemars dans tout le Rêve... L'ancien et le nouveau. Vieille histoire. Voilà

les deux adversaires arrivés au seuil des débats, tirades affûtées, sophismes chargés, paradoxes bien en mémoire, des pleins sacs d'éloquence pour biscuits... Et puis, secrètement, en chacun d'eux, le doute s'insinue. Le vieux est un roc, pense Arqosardanal. Ce paltoquet a le feu draconique en lui, se dit Gurshinkanaz. Tous deux se mettent à craindre que l'autre n'ait un argument inattendu, fatal, en tête. Il faut trouver une parade absolue ! Et l'inspiration manque. Pour cela, il faut gagner du temps - car les Sept Mille attendent. Pourquoi ne pas proposer une partie d'échecs ?...

La suite, la longue, très longue suite se devine aisément. Plus semblables d'esprit qu'ils ne voulaient bien le croire, les deux Pères ont connu le même cheminement mental, le vertige de la page blanche, l'envie de faire durer la partie pour avoir un peu plus de temps pour y réfléchir, la peur de voir le jeu se terminer trop tôt et le désir de n'en rien laisser paraître à son adversaire... Obnubilés jusqu'à la folie par cette partie d'échecs qui ne doit pas finir et ce qu'elle cache, les deux Pères ont dépéri, durant tout le reste de leur Âge et le début du Troisième. Du moins l'obsession leur a-t-elle permis de vivre au-delà de ce qui est gnomiquement même possible ! Aujourd'hui, bien sûr, ils ne sont pas beaux à voir. Leur corps... Passons. Leur esprit est aussi une ruine, où seule est intacte la peur de l'autre et du début des débats. Les Pères ne sont évidemment pas conscients du monde extérieur. Le tout est de les y ramener. Et pour cela, il suffit de briser la sorcellerie psychologique, d'achever leur peur : terminer la partie d'échecs pour eux. Cela peut être fait doucement - c'est très simple pour qui connaît le jeu d'échecs, et ça ne prend que quelques instants (INTELLECT / Jeu à 0) - ou brutalement... En effet, ceux qui ne s'intéressent pas du tout aux futilités ludiques peuvent toujours disperser les pièces d'un revers de main

Alors, un soubresaut agite les deux Gnomes. Pourtant semblables à des cadavres secs, ils bougent, si l'on veut - chacun de leurs gestes ressemble à un spasme. Ils roulent des yeux sanguinolents, ont l'air affolé. Qu'on se mette à leur place ! Le débat tant redouté va venir, et ils n'ont rien trouvé !... Ils cherchent à parler, mais seuls des espèces de sons gutturaux, des grattements, sortent de leurs gorges. Ils n'ont plus ni larmes ni salive, ils ne peuvent plus se lever... Qui plus est, Arqosardanal a toujours les ongles fichés dans le front. Si les Voyageurs ne viennent pas en aide aux Pères, ceux-ci risquent de clamer d'émotion, surtout si l'échiquier a été renversé. Il faut les calmer - par chance, ils comprennent la langue dite du Voyage - les rassurer, leur humecter les yeux et la bouche pour qu'ils puissent voir et parler. Plutôt croasser, avec une infinie lenteur d'autant plus agaçante que les Voyageurs en sont peut-être aux derniers stades de la décoloration. Voyant des Hommes dans la salle, Gurshinkanaz accuse Arqosardanal de trahison. Le jeunot rétorque que Gurshinkanaz, lui, n'a pas hésité à introduire des moutons à l'Assemblée, sans doute pour obtenir leurs votes ?... Les Voyageurs doivent interrompre ces bavardages d'un autre Âge, expliquer brièvement



que l'Invention s'est mise en marche, qu'elle vole les couleurs des gens, qu'il faut l'arrêter et restituer les couleurs. Aussi gâteux soient-ils, les Pères voient bien qu'il manque quelque chose aux Voyageurs. Ils en restent tout interloqués.

L'Invention a peut-être un défaut ? Non, répond Arqosardanal, se flétrissant de rage ; rien ne cloche. Simplement, avant d'être mise en route – normalement, juste avant l'ouverture des débats – il fallait bien huiler la machine, donner du jeu, actionner le piston, tirer la clef, donner un coup de manivelle, bref, appelez ça comme vous voulez. La machine a donc été préparée à la mise en marche en arrière, c'est-à-dire dans ce cas à l'inverse. Elle a aspiré un peu de couleur, et puis, voilà, on a abaissé le panneau et attendu l'ouverture de l'Assemblée. Arqosardanal et ses compagnons devaient faire une démonstration du réglage, puis de la projection d'un arc-en-ciel dans la vallée fortifiée en contrebas. Mais il y a eu la peur et l'orgueil des deux Gnomes, la partie d'échecs volontairement sans fin, l'abandon, le Réveil terminant le Second Âge, l'oiseau casant son nid sur le panneau : voilà la brève histoire de l'arc-en-ciel qui a semé un si grand malheur ! Mais la philosophie doit attendre. Comment retrouver des couleurs ? Les Pères ne savent pas. Maîtres des Couleurs, tant qu'on veut, ils ont même disséqué la lumière en laboratoire, vous pensez, mais ils n'ont jamais eu affaire à des êtres vampirisés par un arc-en-ciel inversé ! Le Troisième Âge est plein de surprises.

Cependant, si les Voyageurs n'y pensent pas eux-mêmes, si le chevalier Palfoy n'est plus là pour avoir de bonnes idées à leur place, l'audacieux Arqosardanal suggère qu'un arc-en-ciel positif pourrait bien inverser les effets d'un arc-en-ciel négatif. Simple hypothèse, qu'il faudrait pouvoir corroborer par des études systématiques en protocoles de six ans... Amusant. Les Voyageurs n'ont plus le temps. Sont-ils prêts à prendre un arc-en-ciel artificiel, tout neuf, en plein visage ? C'est leur dernier espoir. Les

deux Gnomes sont trop faibles (et trop enracinés dans le marbre) pour faire eux-mêmes les manipulations, mais il suffit que les Voyageurs suivent leurs consignes, parfois contradictoires - ce sont de vieux ennemis, après tout... Ensuite, le ou les Voyageurs qui s'offrent en premier, comme cobayes, n'ont plus qu'à se poster sur le toit de la tour, face aux lentilles cachées par le panneau, après avoir calmé les moutons oniriques. Le Voyageur machiniste (un gaillard doué d'au moins 0 en Serrurerie) fait s'abaisser une à une les lentilles, dans un ordre différent. Cliquetis, grincements – la machine va-t-elle tenir après tous ces siècles ? Ma foi, c'est un ouvrage gnome, fait pour durer. La vraie question est : est-il bon pour la santé de recevoir un arc-en-ciel de plein fouet ? La dernière lentille ordonnée, le machiniste se met à jouer fébrilement des manettes de cuivre et des roues dures à tourner. La machine ronfle, humeur de Gigant. Et le panneau se soulève...

L'arc-en-ciel en jaillit, diaphane, léger – rien de commun avec l'épaisse texture gorgée de l'ancien arc-en-ciel. Néanmoins, vu de face, l'arc-en-ciel est très vif. Sept soleils de couleur, bleu, rouge, jaune, violet, vert, orangé, indigo, baignent soudain les gris Voyageurs, aveugles. Les soleils tournoient, fascinent, assomment... L'expérience est forte, mais, comme dirait Arqosardanal, concluante. Les Voyageurs recolorés restent quelques jours ahuris, épuisés, hallucinés de couleurs jusque dans leurs rêves : un tel rêve rouge, un autre a les cheveux verts ou les yeux mordorés... Mais tout devrait rentrer dans l'ordre, et les Voyageurs retrouver, pour de bon, leurs belles couleurs qui charment les yeux des filles et des garçons. Même l'ombre des Voyageurs, si elle a été massacrée à Rongeyo ou sacrifiée au passage d'Oresh, est régénérée. Hourra ! Mais le plus beau s'étend sous les pieds des Voyageurs. L'arc-en-ciel nouveau a rendu à la vallée de Lucresne toutes ses couleurs : vision d'abord presque stupéfiante, mais finalement toute simple, de la haute montagne éternelle...

D'autres Gestes

Privé d'arc-en-ciel vampire, Lucesne n'a plus besoin de couleurs, donc le château perd sa puissance. Faëria risque de se trouver seule, éberluée, antique, ayant perdu sa raison de régner. Mais les gens du Voyage s'agitent. Beaucoup veulent une reine, voire un roi : les Voyageurs, qui ont vaincu la mal de la décoloration, ne méritent-ils pas cet honneur ? D'habitude, les trônes sont gênants, quand ils ne sont pas empoisonnés. Mais dans ce cas, il s'agit d'un royaume de gens du Voyage, toujours sur les routes. Et il y a les secrets de Lucesne à la clef, sa bibliothèque de magie... Évidemment, il faut faire rendre raison à Faëria. Si on n'a commis aucun crime à ses yeux, elle peut être circonvenue et abandonner le trône. Mais elle voit d'un mauvais œil des Voyageurs avides de piller Lucesne : le château ne sert plus à rien, puisque l'arc-en-ciel maudit est détruit. Pourquoi ne pas l'abandonner à son désenchantement ? Qui sont les Voyageurs pour prétendre accéder au savoir des ancêtres de Faëria ? Se prennent-ils pour des conquérants en ville prise ? La colère de Faëria pourrait bien renaître de ses cendres. Il peut y avoir guerre, mais cette fois-ci, Lucesne s'affaiblit inexorablement et bien peu de Sancouleurs restent fidèles à Faëria. La reine pourrait bien mourir, sort moins amer, à son goût, qu'une survivance déchue.

Au Gardien des Rêves de juger quels trésors de savoir contient la bibliothèque de Lucesne, gardée par le furtif, glouton mais toujours attentif Scriffus, un vieillard autant homme que rat. Logiquement, les grimoires concernent surtout l'astrologie, ou plus largement les phénomènes célestes, et la voie d'Hypnos. Le château de Lucesne est conçu sur le principe d'un immense objet enchanté : il crée ses propres illusions, invoque ses gardiens, espions et autres (comme les corbeaux blancs) sur la simple volonté de son maître, sans que celui-ci ait à faire le moindre effort. Le seul problème est que Lucesne doit être nourri de rêve - ce n'est après tout qu'une tête de pierre sans imagination. Jusque-là, les reines utilisaient un peu des couleurs volées pour en extraire du rêve. Quelle source trouver pour faire rêver Lucesne ? L'herbe de lune, en quantités ? Quoi d'autre ? De plus, le maître de Lucesne est celui qui revêt le manteau royal et prononce le mot de commandement. Tout autre subit, en mettant le manteau, le froid contrecoup du pouvoir trop lourd (sept GRIFFES MORBIDES DE THANATOS, Livre II p.73 !). Or, seule Faëria et son héritière, Colombelle, connaissent le mot de commandement. Une autre quête en perspective... Lucesne est une occasion rare, riche mais difficile, offerte aux Voyageurs haut rêvants, surtout les narcociens, qui aimeraient jeter le havresac et prendre quelques années pour étudier leur art. Le château est un antre idéal, mais il faut savoir le conquérir...

Mais revenons à des sujets moins ambitieux. Même sans être passés sous le feu de l'arc-en-ciel, celui-ci a été réglé assez intensément pour rendre aux gens du Voyage, peu à peu, leurs couleurs naturelles. Ainsi se termine la Geste des Sancouleurs. Jamais la dispa-

rition d'un peuple n'aura été aussi gaie. Les enfants réapparaissent doucement, en prenant leur temps. L'ombre se cantonne désormais à ses domaines, sous terre, dans les trous et durant la nuit. Les ombriers seuls gémissent... S'il a survécu à l'aventure, le chevalier Palfoy n'a sans doute pas retrouvé les exploits prétendument volés, mais la quête des couleurs lui a donné l'occasion d'accomplir de nouveaux hauts faits. Au pire, il peut toujours emprunter les exploits des Voyageurs - à voleur, voleur et demi. Le voilà en tout cas devenu chevalier de l'arc-en-ciel. Palfoy est assez doué pour faire résonner bien fort la gloire... Le Seigneur de la Montagne va mettre bien longtemps à comprendre que les ténèbres ne menacent plus rien - si elle le comprend de son vivant. Dodelinante, sentencieuse, l'Ogresse aurait sans doute bien du plaisir à rencontrer les Gnomes de la tour d'azur. D'authentiques Gnomes du Second Âge ! Ils ont sans doute bien des radotages à échanger, tous les trois.

La graine de pierre d'azur

Elle peut être plantée n'importe où, le tout est de l'arroser d'eau enchantée (7 points de Rêve) à la fin de l'heure du Château dormant ; pour qu'elle puisse entamer puis poursuivre sa croissance. Cependant, une fois qu'elle a commencé à pousser, la pierre d'azur ne peut pas être déracinée ni modifiée. C'est pourquoi un architecte qui songe à utiliser cette pierre doit avoir des rêves bien arrêtés s'il ne veut pas faire croître une herbe folle au lieu d'un monument !

Une plante de pierre d'azur peut prendre n'importe quelle forme, mais les Gnomes l'utilisent d'habitude pour créer des bâtiments. Non seulement la pierre d'azur suit les humeurs du ciel, ce qui est aussi esthétique que discret, mais de plus, elle résiste aux agressions magiques (en particulier aux vandales transmutations de TERRE EN ***). Ajoutons qu'un monument en azur a les fondations les plus solides qui soient : des racines. Enfin, construire avec de la pierre d'azur n'est pas fatigant : il suffit de dormir.

Chaque nuit complète de sommeil, l'architecte lié à la graine (il a opéré une maîtrise, comme pour un objet, et dépensé 7 points de Rêve) fait un jet de RÊVE / Draconic, limité par Maçonnerie, à 0 ou plus suivant la complexité de l'architecture envisagée. Les points de tâche accumulés permettent de juger de l'avancement des travaux : un échec particulier ou total signifie des rêves incohérents ayant donné lieu à des excroissances bizarres, qu'il faut recouvrir ensuite. Le nombre de points de tâche est de 1 pour 10 points de TAILLE de bâtiment, sans compter d'autres points de tâche variables suivant la difficulté architecturale. Lorsqu'une plante est arrivée à maturité, la construction cesse. Celle des Voyageurs grandit jusqu'à 200 points de TAILLE, assez pour faire une maison à deux étages ou une petite tour.



Gurshinkanaz et Arqosardanal sont trop fossilisés de corps et d'esprit pour jamais réaliser ce qui s'est passé et où ils se trouvent. Qu'importe ? Les Dragons savent combien de temps ils peuvent encore vivre - ils ont des siècles d'arguments à s'as-séner, même si leurs mémoires sont floues ! Le plus sage est donc de les laisser entre eux, dans leur tour... Les deux Gnômes ont un peu de mal à s'intéresser aux Voyageurs une fois terminée l'affaire de la machine. Les Hommes sont des êtres si éphémères, si différents... Néanmoins, les Gnômes tiennent autant par grandeur que par générosité, à offrir quelques cadeaux avant que les Voyageurs ne les quittent. Qu'ils cueillent l'herbe de lune sur le toit si ça les chante (une récolte ahurissante, environ cent cinquante brins si on a le pied agile !), sans fâcher ces sympathiques moutons. Voilà un peu d'argent pour le retour - et les Gnômes sortent de leurs bourses de soie craquelée une poignée de grosses gemmes brutes (zébraïdes, tournelunes et nébuleuses, Taille 6, Pureté de 3 à 5), comme si c'était de la menue monnaie donnée à un enfant sage ! Apprenant par hasard que les Voyageurs n'ont pas de maison, Gurshinkanaz, tout ému - il trouve ça si triste, comment pourrait-il comprendre le Voyage, lui qui vient du second Âge - sort d'une aumônière une graine bleue, de la taille d'une noix. Un souvenir de chantier qui lui traînait dans les poches, explique-t-il. Avec cette graine, les Voyageurs pourront se faire une maison... Drôle de présent, mais d'une grande valeur : c'est une graine de pierre d'azur, rêvante, qui, plantée et arrosée chaque jour d'eau enchantée, pousse et se développe durant la nuit, suivant le rêve de son propriétaire. Allez savoir ce que les Voyageurs vont en faire ! Quand l'âge sera venu, peut-être, qui dit qu'ils n'auront pas envie de sortir la maison du fond de leur sac et de faire pousser une auberge couleur de ciel ?...



Synopsis de la campagne

LES Voyageurs parviennent sans trop de mal - une histoire de village hanté par des roues, trois Ogres trafiquants de fleurs - au Marché aux Rêves, endroit merveilleux situé en un lieu inter-rêves, au sommet des Crins de Neige, ancien Empire gnome, frontière orientale du monde : au delà on ne trouve que le cauchemar, puis le néant. En cherchant à retrouver Gourmelète, un marchand d'huile de Fées, les Voyageurs se rendent compte qu'il a été enlevé. Le coup a été mené par quelques ogres en cheville avec des marchands de peau humaine. Les deux bandes sont depuis en mauvais termes, et Gourlash, le chef des Ogres, onirothérapeute de son métier, dénonce ses rivaux : ce ne sont pas des vrais marchands de peau mais ils appartiennent à un étrange peuple inter-rêves, les Voyageurs. Gourmelète se trouve non loin de là, dans un bourg montagnard. Ses gardiens ogres ont fui : il est devenu noir comme la nuit et se prend pour le Fantôme de l'Opéra. Les Voyageurs lui ont volé ses couleurs ! Les Voyageurs eux-mêmes palissent peu à peu !

Accompagnés par un tournoyeur aux armoiries décolorées, les Voyageurs se mettent en quête de leurs voleurs. Ils les rattrappent à l'aide d'un antique Seigneur de la Montagne - Chef d'un clan d'Ogres chasseurs de cauchemars. Ils apprennent alors que tous les Voyageurs sont inféodés à un arc-en-ciel dévoreur de couleurs dont ils sont eux-mêmes les victimes : celles qu'ils volent de par les rêves servent à assouvir sa faim et à contenir l'extension de l'Ombre... Il y a peu en effet de la décoloration au néant ! Cependant le Seigneur de la Montagne est persuadé que l'arc-en-ciel, dont l'eau sert à brûler les Entités de Cauchemar (l'eau lustrale), est au contraire le dernier d'un vaste troupeau qui, du

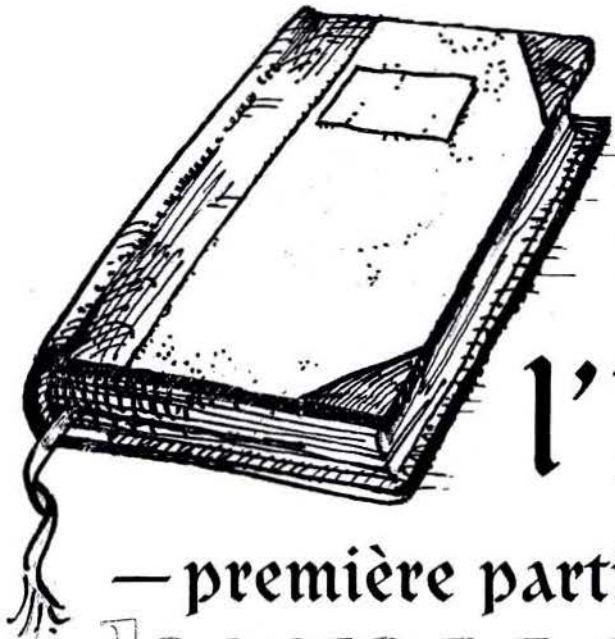
Cauchemar, autrefois préservait le monde. Hélas, les Gnomes sont partis... Qui croire le Seigneur de la Montagne ou les «Sancouleurs» ?

La reine Faëria gouverne les Voyageurs de son château de Lucresne, au pied de l'arc-en-ciel, très très haut dans la montagne. Elle est prête à accueillir les Voyageurs dans son peuple errant : en échange ils auront assez de couleurs pour échapper au néant, tant qu'ils volent des couleurs de par le monde. Les Voyageurs vont certainement refuser, voire entrer en guerre avec Faëria.

Si les rapport des Voyageurs avec les Voyageurs ne sont conflictuels, ils leur faudra sans doute passer par les souterrains d'Oresh - cité des ténèbres où croupissent des artisans d'ombres dégénérés - pour atteindre la vallée de Lucresne. Dans tous les cas il leur faudra gagner le haut de l'arc-en-ciel, ce que la reine interdit. Parvenus dans les cieux, en marchant sur l'arc comme s'il s'agissait d'un pont, les Voyageurs trouvent, perdue au milieu d'un troupeau de moutons-nuages, une tour couleur azur d'où l'arc naît. À l'intérieur deux Gnomes du Second Âge méditent sur une partie d'échecs, préliminaire à des débats oubliés qu'ils n'osèrent jamais entamer. Il suffit de terminer la partie pour les tirer de leur torpeur. L'arc-en-ciel est né de la machine (non-magique) qui était au centre des débats qui agitaient les gnomes. Un oiseau, y faisant son nid a déclenché un arc-en-ciel inversé, vampire de couleurs...

Il suffit d'interrompre la machine pour libérer le rêve de l'arc-en-ciel monstrueux. Geste qui n'est pas sans conséquences, puisqu'il détruit la raison d'être du pouvoir de Faëria. Que vont faire les Voyageurs de Lucresne, de sa ruine et des ses secrets magiques ?





Grimoire de l'Invocateur

— première partie —

hypnos

Ce recueil, qui compile environ quatre-vingts rituels d'invocations, est destiné à égayer les cercles divinatoires des haut rêveurs hypnotiques, malheureux invocateurs lassés des Kanailous chipoteurs, des Sordes ferrailleux et de leurs pauvres avatars, et des thanataires lassés de la mesquinerie du monde qui fait d'eux des maniaques sans pouvoir ni grâce.

Qu'est qu'une invocation ? Un rituel, c'est-à-dire un acte magique qui, à la faveur de clés stellaires, ouvre un passage d'où une créature va surgir et servir les desseins du magicien. Examinons un à un ces trois aspects. Le passage : il s'agit certainement d'une déchirure, comme tendent à le prouver des fumebois tragiques - ce qui va contre l'école prohypnotique, qui voit l'invocation comme une illusion suprême. Néanmoins, le fait que la déchirure soit toujours étroite et éphémère, juste le temps de "livrer" la créature, suppose un contrôle magique. Or, la magie du Troisième Âge n'affecte pas, en théorie, les déchirures. C'est le point invoqué par les prohypnotiques à l'encontre des thèses perhypnotiques, qui estiment que les créatures invoquées sont au moins aussi réelles que le magicien. Il est intéressant de noter que certaines invocations, mal conçues ou

volontairement blaisées, crée une déchirure définitive : certains historiens expliquent ainsi les multiples trous du rêve qui apparaissent à la fin du Second Âge, avant le Réveil. Les innombrables Groins sont peut-être, à l'origine, un caprice de haute-révante libidineuse !

Le rituel a toujours pour but d'invoquer une créature rêvante, quel que soit l'aspect de son corps. Enfin, presque toujours. Certes, on signale encore des cas de haut-révants jardiniers paresseux invoquant des plantes, ou des végétaux enchantés - bosquets de fleurs à Fées, arbres parlants et autres térébenthés lunaires - et au second Âge, l'archimage Durniqodon était dit-on capable d'invoquer à tout moment le dernier chapeau à la mode ou une rose pour offrir aux dames : il expliquait que puisque le multirêve recélait virtuellement tous les objets possibles, il n'y avait qu'à se servir au lieu de se fatiguer d'un métier... Laissons de côté ces pistes farfelues.

Il reste la question, la plus délicate, de la tâche pour laquelle est invoquée la créature. Là, il n'y a aucune loi. Certaines rituels ne prévoient aucun lien avec la créature, la laissant libre de rester ou non, et de faire ce qu'elle veut. D'autres formules



prévoient méticuleusement la tâche à accomplir, les causes de rupture du lien, tous les détails : un vrai contrat bancaire. Le caractère de chaque invocateur joue énormément, car il ne semble pas exister de loi magique en la matière. Beaucoup de créatures ne restent dans le rêve du magicien que pour une tâche précise, et elles disparaissent une fois qu'elle est accomplie. Dans de rares cas, la créature achète ainsi sa liberté et ne change pas forcément de rêve... Si la tâche n'est pas accomplie, la créature ne demeure pas éternellement, sauf dans le cas de très puissantes invocations : le plus souvent, sa présence persiste jusqu'à la fin de la prochaine heure draconique, ou jusqu'à la fin de l'heure de naissance du magicien. Tant que le lien perdure, l'invocateur a toujours la possibilité de révoquer la créature, sauf très rares exceptions. La rigueur du lien et la nature de la créature laissent plus ou moins de marge à l'activité de la créature, et aux talents particuliers qu'elle possède. En effet, les haut-rêvants peineux du Troisième Âge sont devenus très utilitaires, et il est bien rare qu'ils invoquent des créatures pour le plaisir ou pour la prouesse. Cependant, on ne connaît pas de restrictions concernant la créature invoquée : tout ce qui rêve est invocable en puissance, y compris l'invocateur s'il prenait l'envie à un archimage facétieux de l'invoquer !

Comme on le sait bien, Hypnos est la seule voie qui permettent d'authentiques invocations. Mais tout art a ses imitations - ou ses influences. Certains savants gyrovagues signalent, chez des peuplades sauvages, des sorciers adeptes d'Oniros, capables d'appeler à eux des animaux, voire des bêtes fantastiques, et de les obliger à leur obéir. Ces créatures ne viennent jamais d'un autre rêve, mais toujours du même, et mettent le temps qu'il faut pour venir : il arrive même que l'appel reste sans réponse. Les formules magiques de ces appels

d'Oniros ne sont pas parvenus jusqu'à nous, mais les Voyageurs sont libres de s'en inspirer... Thanatos, également, qui aime soumettre, fait usage de quelques invocations. Il y a, certes, les invocations d'Entités de Cauchemar, proches des appels dans leur principe, et qu'un onirologue tâtilion préférerait nommer évocations, compte tenu de l'essence non incarnée des créatures concernées par ces rituels. Mais ce grimoire rapporte quelques cas d'invocations correspondant à la définition hypnotique, avec, parfois, des préalables nécessaires : composantes, possessions, et ainsi de suite. À se demander encore une fois si Thanatos, plutôt qu'une voie à part, ne serait pas l'amas abâtardi de tout ce qui a été rejeté par les trois autres voies au cours de l'Histoire...

Les invocations présentées dans ce grimoire sont pour partie originales, pour partie tirées de fanzines et pour partie des invocations décrites dans la première édition des règles, ou un "Miroir des Terres Médiannes", et non reprises dans la seconde édition (Livre II pp.50-51). Certaines invocations ont déjà été révélées dans certains Grimoires des Gratteurs de Lune et sont compilées ici. Un vrai grenier !

Osons dire que ce grimoire, outre qu'il apporte les joies de la nouveauté, ouvre bien des portes à l'univers clos des invocations. Illusions suprêmes si l'on veut, ces rituels égratignent le vernis poli d'Hypnos, en montrant la face cachée, celle d'une voie qui se moque des apparences de l'espace et du temps (comment expliquer sinon les rituels de lecture ?), d'une voie capable, peut-être, d'explorer les mystères du multirêve...

Pour des raisons de place, on trouvera ici toutes les invocations d'Hypnos. Les invocations par Thanatos seront décrites dans le prochain tome des «Grimoires des Gratteurs de Lune».



RITUELS DE CONJURATION

Ces rituels sont les lambeaux des arcanes qui permettaient aux Très-Haut-Rêvants d'avoir en permanence à leur service des créatures fantastiques. Tout invocateur rêve d'égaliser ces seigneurs magiciens, et peut toujours essayer de créer des rituels plus puissants que ceux qui sont notés ci-dessous. Mais la magie du Troisième Âge en est-elle capable ?

BANNISSEMENT (Désert) R-12 r9

Portée E3
Cible Créature invoquée par Hypnos ou Thanatos
Durée Instantanée
JR Par le magicien invocateur, r-8
Effet La conjuration renvoie immédiatement la créature invoquée dans son rêve d'origine, comme par une ANNULATION DE MAGIE - à ceci près que le magicien n'a pas besoin de se livrer à une longue analyse magique au préalable ! Le BANNISSEMENT est idéal face à une agression par une créature invoquée par un autre, quelle que soit la voie. Noter que c'est bien le magicien invocateur, et non sa créature, qui joue un JR de Rêve à -8.

DEMEURE (Variable) R-13 r13

Portée E1
Cible Créature invoquée par la magicien
Durée Permanente
JR r-8
Effet Le rituel doit être accompli dans la case exacte où a été invoquée la créature. Cette conjuration ultime ferme le passage derrière la créature. Celle-ci ne peut plus quitter le rêve du magicien. Cela ne signifie pas forcément qu'elle est pour toujours au service du magicien. Tout dépend du lien, qui reste le même, y compris pour les limites temporelles du service. Une fois le lien brisé, la créature reste libre de ses actes. Ainsi, un Sorde va obéir au magicien jusqu'au terme de la première bataille. Ensuite, qui sait ce qu'il va faire ? La mise en DEMEURE comporte donc des risques - un bon invocateur doit aussi être un fin diplomate. Si le magicien et sa créature s'entendent, par négociation ou ensorcellement, la conjuration permet cependant d'offrir au magicien un serviteur fantastique, pour une tâche unique, aussi longtemps que l'un ou l'autre vivra. Rappelons que l'* signifie que ce rituel coûte un point de Seuil de RÊVE.

ÉCHOS DU MUR DU SOMMEIL (Plaines) R-7 r3

Portée Non applicable
Durée Jusqu'à la fin de la prochaine heure
JR Aucun
Effet Le rituel invoque autour du magicien des voix, des murmures et des chuchotis qui

entonnent des mélodies confuses. Aucune créature n'accompagne ces voix, mais l'écho favorise les rituels d'invocation par Hypnos. Ils bénéficient d'un bonus de +4, et coûtent 2 points de Rêve de moins (minimum 1).

ŒIL GRIS D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r5

Portée E1
Cible Humanoïde
Durée HN de la cible
JR r-8
Effet Ce rituel aveugle l'œil gauche d'un être : l'œil devient opaque (diviser la VUE par deux). Cependant, l'œil affecté est capable de distinguer parfaitement, sans erreur, les créatures invoquées (quelle que soit la voie) : elles apparaissent dans les ténèbres de la cécité pour peu qu'on se cache l'œil valide.

PORTE D'HYPNOS (Pont) R-8 r1+

Portée Non applicable
Durée Jusqu'à la fin de la prochaine heure
JR Aucun
Effet Ce sort permet à un magicien d'accomplir le même rituel d'invocation plusieurs fois dans un même round, sans sortir des terres médianes. Le haut-rêvant lance le sort dans la case où il doit faire l'invocation et dépense autant de points de rêve qu'il veut appeler de créatures. Ensuite, sans redescendre des terres médianes, perdre de points de rêve et de fatigue supplémentaires ou faire de nouvelles rencontres, il tente un nombre de jets d'invocation égal au nombre de points de rêve dépensés. La difficulté de chaque jet est la difficulté normale du rituel d'invocation, ni les réussites ni les échecs ne font retomber le demi-rêve, en revanche un échec total brise la transe. Une fois que tous les jets sont accomplis, le haut rêvant dépense les points de rêve correspondant à toutes les invocations réussies et son demi-rêve retombe. Toutes les créatures invoquées (un paquet de guerriers Sordes par exemple) apparaissent simultanément.

QUÊTE (Collines) R-6 r4

Portée E1
Cible Créature invoquée par la magicien
Durée Spéciale
JR Aucun
Effet La conjuration oblige la créature à rester plus longtemps que prévu, en renouvelant le lien : selon les cas, cela signifie jusqu'à la fin d'une seconde tâche, jusqu'à la fin de telle heure. Les QUÊTES peuvent être accumulées de manière à allonger le séjour de la créature. Cependant, avant d'ordonner une nouvelle QUÊTE, il faut que le dernier renouvellement du lien soit en cours.



RITUELS D'INVOCATION

Pour tous les besoins, pour tous les goûts : le marché aux esclaves interonirique !

ARACHORBES (Cité Vide, A1), R-7 r9

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Le rituel fait venir jusqu'au magicien onze Arachorbés. Ce sont des êtres très semblables à des araignées, d'un blanc sale pigmenté de noir, aussi grosses que des chats. Ce n'est qu'en voyant un Arachorbe de près qu'on remarque les minuscules mains filiformes qui terminent chacune de ses sept pattes, et la face fripée d'enfant qui couronne sa tête. Les Arachorbés ont leur propre langue, faite de chougnements et de plaintes, mais comprennent les ordres du magicien. Ils sont très timides et détestent travailler en étant observés. Pourtant, ce sont de grands bâtisseurs, d'habiles artistes qui utilisent une seule matière : leur propre bave, malléable, durcissant assez vite pour pouvoir supporter son propre poids et séchant tout à fait à la lueur de la lune - la bave a alors une couleur argentée des plus réussies. De jour, la bave ressemble à un cristal trouble. Les Arachorbés œuvrent vite pour tisser n'importe quelle espèce de construction désirée par le haut-rêvant : un pont, un pavillon, une petite maison, une cabane dans les arbres... Une fois le travail fini ou leur heure venue, les Arachorbés retournent à leur Cité Vide. Ils disparaissent également à la moindre agression, même indirecte. Ce que les Arachorbés ont créé n'est jamais éternel : leurs constructions fondent

Arachorbe

VOL06 INT12 EMP15 RÊVE14
 PERCEPTION12 DEX18
 Mêlée12 Dérobée13 Vitesse 12/30
 Course+3 Saut+4 Discrétion+5
 Vigilance+4 Escalade+7
 Bricolage+3 Tissage artistique+11

peu à peu (leurs créations ont 14 points de Rêve et perdent 1 point à la fin de chaque heure du Château dormant).

ASSASSIN D'AMOUR

(Désolation d'Amour, K12), R-9 r8

Portée E1
Durée Tâche ou fin de la prochaine heure
Effet L'Assassin d'Amour tient du Féliste sans en être un : un félin humanoïde au pelage gris, de petite taille, malingre, et silencieux comme une ombre. Il geint un peu de temps en temps, mais si faiblement qu'on accuse généralement le vent ou une mauvaise oreille. Ces plaintes languides sont bien tristes à entendre pour qui aime (JR à -8 ou test des points de Cœur, sans avantage possible). Ses yeux sont très clairs, chagrins et enfantins. Cette créature pitoyable est experte en assassinats. Elle agit généralement en étrange, mais sait se servir d'un poignard si on lui en confie un, et

apprécie les poisons qu'on lui donne à boire comme un honneur - elle est capable de les injecter ensuite par morsure ! L'Assassin d'Amour a son propre venin, le mal d'amour. On peut demander à un Assassin d'Amour de petits larcins : il faut néanmoins que les objets concernés soient le focus de passions ou de drames. Le magicien doit pouvoir décrire la cible, objet ou personne, et savoir où elle se trouve. L'Assassin n'attaque jamais de front, et ne se bat que pour se défendre. Il disparaît une fois sa mission accomplie.

Assassin d'Amour

TAI06 CONST09 FOR10 AGI17 DEXT15
 PER15 VOL07 RÊVE14
 Vie 08 END15 +dom0 Prot0 Vitesse 12 / 24
 Mêlée13 Dérobée16
 Corps à corps+6 Morsure+6 (+dom+1)
 Dague+5 Esquive+7
 Course, Saut+4 Discrétion+8
 Escalade+4 Vigilance+7
 Pickpocket+8 Survie en extérieur, cité+4

Le Mal d'Amour

Malignité 6
Périodicité Deux heures
Dommages -1 Vie (ou plus, voir ci-dessous)
Symptômes Langueur, mélancolie et spleen, qui accompagnent un affaiblissement général. Si les règles optionnelles sont utilisées, le venin occasionne aussi des pertes de Moral égales à celles de vie ou autant que les points de Cœur de la victime.
Remèdes -4 / Élixir des Gnomes+14, Lait de Lune+10

BON AMI À MOI (Monts Salés, B10), R-3 r4

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet L'être invoqué est en tous points semblables à un Homme. Vêtu toujours à la mode, élégant sans être magnifique, l'Ami n'est pas bien fait de corps et a un visage à la laideur comique. Il est très aimable, éloquent, courtois et semble avoir un don pour saisir en un instant l'étiquette en usage là où il se trouve. Incapable de se battre (il disparaît d'un air confus !), éminemment sociable, le Bon Ami à Moi prend toute sa valeur quand on l'emmène à une réception, une Cour, un bal, une auberge, ou tout autre lieu où les gens se rencontrent. Alors, son sens de la répartie, ses bonnes manières, son ouverture d'esprit, son humour, sa gaité, sa bonne grosse figure ont vite fait de le rendre sympathique à tout le monde : qui plus est, le Bon Ami se montre toujours très délicat avec son invocateur et s'arrange pour rediriger vers lui l'intérêt de tous ceux que le magicien souhaite rencontrer. Grâce à ce faire-valoir de génie, les invocateurs sans conversation sont sauvés !



Bon Ami à Moi

APP15 VOL12 INT10 EMP16 RÊVE10
 VUE13 OUIE14 ODO-GOÛT12
 Discrétion+2 Vigilance+4 Séduction+5
 Comédie+9
 Musique, Équitation, Commerce, Jeu,
 Orfèvrerie, Astrologie, Écriture, Légendes0

CALICE TURMIDE (Forêt Turmide, C8), R-8 r8

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Le Calice Turmide ressemble à une très grosse fleur, aux épais pétales violets, nervulés de doré, et aux feuilles d'un vert tendre et duveteux. Le Calice n'a pas de tige, mais un entrelacement de lianes et de racines pendent sous la corolle. Aux couleurs près, le Calice évoque un liseron géant : cependant, c'est une créature rêvante, capable de s'arracher de terre et de se mouvoir en flottant dans les airs. Le Calice est trop lent et trop fragile pour servir de monture aérienne, mais il est la fine fleur de la médecine. Si on couche un blessé ou un malade au cœur du Calice, ce dernier se referme doucement et le souffrant s'endort bientôt d'un sommeil réparateur, dont il ressortira parfaitement serein (Moral à 0). Si on arrose le Calice Turmide avec un liquide, ne serai-ce que quelques gouttes, l'être végétal va s'en imprégner et répandre en quelques minutes à l'intérieur de sa corolle un parfum apaisant, enrêvant, chargé de la vertu du liquide versé (considérez le liquide comme enchanté à 14). Généralement, on utilise le pouvoir du Calice pour y verser un peu d'une potion de soin, un antidote, un remède - mais rien n'interdit de l'arroser avec du poison ou de la liqueur de prune ! Le souffrant placé dans le Calice va dormir au moins autant d'heures qu'il avait perdu de points de Vie. Le Calice Turmide est incapable de se défendre, mais se fait tailler en pièces sans disparaître s'il a un souffrant en son sein.

Calice Turmide

VOL05 RÊVE09 PER08
 Vie15 END30 Prot1
 Vitesse (en vol) 6 / 12
 Vol+2 Vigilance+2

CENTAURE

(Plaines de Dois, K3), R-9 r8

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet Comme chacun sait, le Centaure est un homme-cheval, barbu, velu, fort, gaillard et sans manières. Il arrive au petit trot, hurlant un salut, l'arc en bandoulière. Lié magiquement à l'invocateur, la créature l'accompagne jusqu'à expiration du rituel. Ses talents sont multiples : le Centaure sait tirer à l'arc, chasser le gros gibier, connaît à merveille les plaines et les bois, lutte avec chaleur, masse les corps fatigués, raconte des blagues grivoises, boit sec en tenant bien, soigne les plaies et bosses... Amical a priori envers le magicien, le Centaure agit comme un ami fidèle, pas comme un serviteur : il n'ira pas, par exemple, charger un ennemi bien plus nombreux - là où un Guerrier Sorde irait impavide. De plus, l'hom-

me-cheval entend être payé de retour par une amitié également forte ; si l'invocateur est désagréable, le Centaure sert contraint, de mauvaise grâce, donc mal. Le Centaure lui-même n'est pas parfait : il est brutal, jaloux, sans timidité aucune, buveur et libidineux. Si le magicien s'entend bien avec la créature, celle-ci est même prête à le prendre en croupe.

Centaure

TAI22 CONST16 FOR14 AGI14 DEX12
 VUE14 OUIE11 ODO-GOÛT11 VOL11 INT07
 EMP12 RÊVE10
 Vie19 END40 +dom+4 Prot2 Vitesse 14 / 70
 Mêlée14 Tir13 Lancer13 Dérobée10
 Corps à corps+6 Ruade+6 (+dom+8) Arc+5
 Esquive+5
 Bricolage0 Course, Saut+6 Discrétion+3
 Vigilance+6
 Comédie0 Survie en extérieur, forêt+8
 Chirurgie+3 Maroquinerie+3
 Botanique+3 Médecine0
 Résistance à l'alcool+5

CHASSEUR DE TÊTE DE LA CITÉ VIDE

(Cité Vide A1), R -7 r7

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Ce rituel, élaboré par un alchimiste anonyme de Tolboa spécialisé dans la fabrication du tournegraine, permet d'invoquer une créature en tous points semblable à un humain, dont l'unique tâche sera de recruter des employés, associés ou hommes de main pour le compte du haut-rêvant, pour un travail préalablement défini au moment de l'invocation. Le chasseur de tête a l'apparence d'un humain plutôt jeune, présentant bien sans être éclatant, d'une amabilité chaleureuse sans être envahissante. Il porte à la ceinture la sarbacane d'os et le pot de pommade qui sont l'insigne de sa charge. Dès qu'elle apparaît, la créature se met en chasse. Elle se promène l'air de rien dans les endroits fréquentés, tavernes, marchés, grandes rues de façon à croiser le plus de gens possible, engageant tout naturellement la conversation avec les personnes qui lui paraissent convenir au travail attendu. Les chasseurs ont un don particulier pour soupeser, juger, évaluer, les personnes avec qui elles parlent. Les haut-révants qui ont eu recours à leurs services assurent qu'ils ne se trompent que très rarement dans leurs choix.

Une fois que le chasseur a repéré sa proie, il se fait un devoir de lui présenter l'employeur et le travail qu'il propose sous le meilleur jour. Sans mentir, bien sûr, mais qui a besoin de mentir pour tromper ? Le chasseur a la capacité innée d'inspirer la confiance et d'amener sa proie à penser que l'opportunité est excellente (jet de rêve à -8 et en cas d'échec jet de volonté à -3 pour ne pas finir par se laisser convaincre qu'après tout, ça vaut la peine d'aller jeter un coup d'œil, pourquoi pas tout de suite ?). Une fois que le chasseur a mis l'invocateur et la victime (ou les victimes) en contact, il s'éclipse



discrètement, sa tâche étant achevée. Il ne reste plus alors à l'invocateur qu'à expliquer les détails et conclure l'affaire. Les hommes de main ainsi recrutés feront preuve, au moins au début, d'un enthousiasme désarmant (jet de volonté à -3 toutes les HD ou, le cas échéant, à chaque fois qu'il devient manifeste qu'ils ont été abusés). Une fois qu'ils ont recouvré leurs esprits, ils sont complètement libres de leurs actes, mais s'ils n'ont pas été roulés de façon trop évidente, il y a peu de chances qu'ils soupçonneront la supercherie.

CHAT (Lac des Chats, F8), R-3 r2+

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet Ce rituel provoque tout simplement l'apparition d'un ou plusieurs chats (1 point de Rêve la bête au-delà du premier), tels que le magicien les souhaite : petits ou grands, tigrés, écaille de tortue ou noirs... Juste capricieux ce qu'il faut, les délicats félins ne servent à rien d'autre qu'à tenir compagnie. Le magicien ne peut rien leur ordonner, ni les révoquer à volonté. Ils disparaissent si on les ennuie. Ce sont des chats !

CHEVALIERS CRAPAUDS (Cité Crapaud, M11), R-9 r8

Portée E1
Durée Tâche ou fin de la prochaine heure
Effet Le rituel fait surgir de nulle part quatre Chevaliers Crapauds, tous montés sur le même rat, énorme, irascible et dégoûtant. Vite désarçonnés par le rat, les Chevaliers sont prêts au combat. Ils font peine à voir : pas plus hauts que des Gnomes, malingres, mal foutus, ils sont embarrassés dans des coquilles métalliques torves qui grincent tant qu'elles geignent, et d'où pendent des lambeaux de mailles. Leur tête est prisonnière d'un heaume bulbeux trop large dont ils refusent de se séparer, ce qui vaut mieux, car ils sont très laids, trognes osseuses toutes en nez et en oreilles. Ajoutez à cela tout un chargement de chevalier ridiculement pesant - grandes épées, fléaux d'armes, haches à double tranchant, targes, lances longues, écus aux armes grotesques - et vous comprendrez pourquoi les Chevaliers Crapauds excitent plus la pitié que la violence. Erreur ! Car si les quatre compagnons, loyaux, braves, se battent avec rage, en pleurant et en tremblant, mais sans faire grand mal à qui que ce soit sinon eux-même, ils esquivent les coups avec une remarquable constance, toujours, semble-t-il,

Chevalier Crapaud

VOL14 INT08 EMP08 RÊVE12
VUE09 OUIË09 ODO-GOÛT10
Vie07 END21 +dom-1 Prot3 Vitesse 10 / 20
Mêlée11 Dérobée16
Épée, Hache, Fléau, Masse (1 ou 2 mains) -2
Corps à corps-4 Bouclier+2 Esquive+11 (-3)
Saut, Vigilance0
Équitation-2
Bricolage, Métallurgie0 Légendes+2
Quand un Chevalier Crapaud fait un fumebol, celui-ci est tel qu'il entraîne toujours un désavantage pour son adversaire - par veine...

par hasard ou maladresse. Au bout d'un moment, cela devient irritant : ces nains larmoyants sont intouchables, et quoique nuls, persistent à combattre ! Les meilleurs bretteurs s'y sont épuisés. Le Chevalier Crapaud est la meilleure parade au Guerrier Sorde.

CHEVELURES (Forêt Tamée, K2), R-3 r2

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet Les trois Chevelures invoquées ressemblent très exactement à des scalps rampants, de toutes couleurs mais amplement fournis. Stupides, timides, elles restent là, bêtement, à froufrouter dans les coins. Si on sait les apprivoiser (en les brochant, leur parlant doucement, les nourrissant de poux et de lentilles...), elles peuvent être convaincues de rester sans bouger sur un crâne pour servir de perruques. En dehors de ça, comme animal de compagnie ?... Cette invocation reste typique d'un courant de pensée magique nihiliste.

Chevelure

TAI02 CON03 FOR01 PER12 VOL04 RÊVE06
Vie03 END07
Prot-10 Vitesse 6 / -
Dérobée09
Esquive0 Discretion+4 Vigilance+2

CHIENS DE BUST (Forêt de Bust, B6), R-8 r9

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Le rituel appelle sept chiens au pelage clair, grands, puissants, intelligents, faits pour la chasse à courre. Leurs yeux sont noirs, et leur courte queue ressemble à une fleur de lys. On peut leur demander de pister et éventuellement immobiliser ou attaquer une créature. Si le magicien exige que la proie soit mise à mort, les chiens de Bust font leur possible, mais ne se battent pas avec plus d'acharnement que de bons chiens de chasse : si trois ou quatre d'entre eux sont abattus, ils vont sans doute se tenir à carreau. Une fois la proie vaincue (morte, disparue ou entre les mains du haut-rêvant ou repéré par celui-ci), la meute de Bust s'en va.

Chien de Bust

TAI08 CONST13 FOR14 VOL11 RÊVE09
PERCEPTION15 Vie11 ENDURANCE22
Prot1 Vitesse 12 / 40 +dom0
Mêlée14 Dérobée11
Morsure+4 (+dom+1) Esquive+4
Course, Saut+5 Vigilance+5

CORBEAUX DE DAWELL (Collines de Dawell, B2), R-6 r5

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Le rituel invoque une volée - sept semaines, paraît-il - de gros corbeaux gris sombre, peu causants, calmes. Posés sur le magicien, les corbeaux sont capables de communiquer par images, et

inversement. L'invocateur peut ainsi leur ordonner de repérer les alentours, ou de chercher une personne ou un objet que le magicien connaît de vue ou peut imaginer précisément (de cette précision

Corbeau de Dawell

VOL07 RÊVE07
PERCEPTION17
Vitesse 12 / 40 Dérobée13
Esquive+2 Vigilance+7

dépend la possibilité pour les corbeaux d'identifier la cible). Attention, les corbeaux ne voient pas bien la nuit. Cela fait, les corbeaux disparaissent.

COURSIER DE PSARK

(Plaines de Psark, H4) R-6 r6

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Le rituel invoque un magnifique cheval à la longue crinière, fait pour l'ivresse du galop, sauvage et ami du vent. Même chargé, le fier coursier galope extraordinairement vite et longtemps. Il refuse d'aller s'il est entravé, harnaché, ou trop chargé (au-dessus de la moitié de son ENC) : si on insiste, il s'enfuit vers son rêve. Le coursier n'est pas un cheval de guerre hargneux, et ne se bat pas pour son cavalier, seulement pour se défendre. Une fois que le haut-révant est arrivé où il le voulait, ou que le temps est écoulé, le coursier disparaît.

Coursier de Psark

TAI25 CONST25 FOR24 VOL09 PER13
RÊVE12 Vie25 ENDURANCE60
Prot2 Vitesse 14 / 85
ENC24 +dom+6
Mêlée15 Dérobée10
Ruade+4 (+dom+10) Esquive+2
Course+7 Saut+5 Vigilance+4

DAME D'OUBLI (Désert de Fumée, K8), R-5 r5

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Ce rituel provoque l'apparition d'une femme, belle sans doute, peut-être bien vêtue, charmante certainement... Une femme qui, surtout, est l'incarnation de tout ce que l'invocateur (ou une autre personne si cela a été précisé lors de l'invocation) peut goûter de la féminité. Elle n'appartient qu'à lui et est, évidemment, consentante. Une telle créature va enflammer les sens et faire passer une nuit de rêve à l'invocateur ou toute personne choisie. Ensuite, elle va s'évaporer à jamais. Ce rituel est méprisé par un certain nombre de magiciens (sans parler des magiciennes). Il faut dire, en tous cas, qu'il n'est pas sans danger : après avoir connu une telle créature, les autres femmes paraissent fades, et on commence à se languir de l'évocation...

Dame d'Oubli

APP16 VOL07 INT10 EMP15 RÊVE07 VUE12
OUIE12 ODO-GOÛT12
Séduction+9 Vigilance+3

DESTRIER DESTITUÉ

(Cité Destituée, I14), R-7 r7

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Le destrier invoqué apparaît tout harnaché de cuir et bronze, et quoique terni, cet équipement est de bonne qualité. Cette monture est le rêve de tout chevalier (et le seul plaisir des Guerriers Sordes) : un animal superbe, rapide, solide, endurant, jamais paniqué par le choc des armes, les cris et l'odeur de la sueur et du sang. Bien au contraire, le destrier ne hennit ni ne piaffe jamais, il est si calme qu'on a peine à croire qu'il fasse preuve d'autant de feu et de bravoure dans la bataille. Le destrier obéit parfaitement à son cavalier, avec tant de ruse qu'on se demande parfois qui est le maître ; il se sert de ses sabots avec une science rare. On raconte que ces destriers ont perdu les héros qui les montaient, et cherchent depuis, en vain, des cavaliers qui les mériteraient : s'ils sont aussi calmes, c'est qu'ils sont tristes. D'autres racontent que les cavaliers n'ont pas disparu tout seuls, que les destriers, rendus vicieux par la guerre, les auraient dévorés... Quoiqu'il en soit, le destrier, une fois le trajet parcouru ou le temps écoulé, s'en va vers ses rêves ruinés.

Destrier Destitué

TAI26 CONST27 FOR26
VOL11 RÊVE11 PER13
Vie27 ENDURANCE55 Prot3
Vitesse 14 / 75 ENC26 +dom+7
Mêlée16 Dérobée10
Ruade+5 (+dom+11) Esquive+4
Course+6 Saut+6 Vigilance+5

DRACONNETS GRISANTS

(Gouffre Grisant, A15), R-4 r4

Porté E1
Durée HN du magicien
JR Spécial
Effet Les draconnets apparaissent en une nuée d'une centaine d'individus. Les draconnets sont de lézards, longs comme deux mains, dotés d'ailes transparentes qui évoquent autant celles d'une libellule que d'une chauve-souris. Leur corps finement contourné est vert, bleu, bronze ou mordoré, et leurs yeux, chacun couvert par sept paupières transparentes, ressemblent à deux petits diamants. Gracieux, toujours en mouvement, les draconnets, quoiqu'on leur prête une parenté avec les Rêveurs, ne semblent pas posséder d'intelligence. À la demande de l'invocateur, ils prennent garde à manger tous les insectes désignés : c'est bien agréable dans les pays chauds ou dans l'humidité insalubre d'un marécage. La vivacité, la beauté et la brillance des draconnets permet aussi de déranger ou déconcentrer facilement la personne autour de laquelle ils volètent (VOLONTÉ à -3 ou demi-surprise).

Draconnets

VOL06 RÊVE09
PERCEPTION12
Vitesse 12 / 30
Dérobée14
Esquive+3
Vigilance+3



EFFRITS DES MERS

(Monts Brûlants, E5), R-9 r9

Portée E1

Durée HN du magicien

Effet Ce rituel permet l'invocation de sept Effrits des mers. il s'agit d'Entités de Rêve d'assez petite taille (un mètre quarante ou cinquante), d'allure fort étrange : ils ont des pattes d'oiseau, un corps couvert d'une peau grise satinée brillante comme des écailles, des mains palmées, un dos et une nuque couverts de magnifiques plumes arc en ciel, et une tête d'oiseau de mer où brillent deux yeux humains. Ils comprennent la langue du Voyage. Cependant, même s'ils poussent des cris, pour eux, ce n'est pas parler (plutôt comme renifler) : leur langage est fait de parfums et d'odeurs subtils, qu'ils peuvent créer autour d'eux. La plupart ne sont pas perceptibles à des narines humaines.

Effrits des mers

TAI07 RÊVE16 END23

Vitesse 14 / 30 Prot (Rêve à -3)

Mêlée11 Dérobée15

Corps à corps, Arme 1 main+3

Arme lancée+3 Esquive+3

Course, Saut+3 Discrétion+3

Escalade+3 Vigilance+6

Bricolage+3 Charpenterie+3

Natation+6 Navigation+6

s'ils étaient en empathie les uns avec les autres. Ce n'est pas la moindre de leurs qualités de marins. Vifs, infatigables, dépourvus de tout besoin, ils sont à même de gouverner un navire à voile, même sans capitaine. Fidèles, ils sont prêts à se battre avec énergie pour défendre le navire auquel ils sont liés lors de l'invocation.

ELFE

(Collines Cornues, L9 - Forêt de Kluth, K13 - Plaines de Jislith, L14 - Marais de Jab, J5 - Monts Barask, J8), R-6 r5

Portée E1

Durée Tâche ou HN du magicien

Effet L'Elfe est un être de très petite taille - généralement pas plus long que le bras. Son apparence varie du tout au tout, mais il paraît toujours constitué de végétaux, feuilles, herbe et mousse pour seul pelage, membres comme des branches, yeux semblables à es baies, et ainsi de suite. Il comprend la langue du magicien mais ne la parle pas. L'Elfe doit être invoqué dans la terre magique correspondant au milieu où se trouve le magicien : sans cela, l'Elfe est désorienté et disparaît bien vite. Tout ce qu'on peut demander à un Elfe est ou de trouver une plante particulière, que le magicien doit pouvoir nommer ou décrire ; ou de trouver assez de nourriture pour une journée et une personne (4 points de Sustentation sous forme de fruits, de racines, d'œufs, de petits animaux...). L'Elfe s'acquitte discrètement de sa tâche. Trouver de la nourriture ne pose aucun problème - il lui faut peu de temps. Dans le cas d'une herbe, au Gardien des Rêves de juger si l'Elfe la ramène



ne ou non, et en quelles quantités, sachant que si elle se trouve dans la région et à portée, sans protections particulières, l'Elfe ne peut que la dénicher. La nature n'a pas de secret pour lui... L'Elfe s'évanouit s'il est frappé.

Elfe

VOL09 INT09 EMP16 RÊVE15 PER13

Dérobée17 Vitesse 14 / 30

Discrétion, Vigilance+9 Esquive+6

Survie concernée+10 Botanique+6 Zoologie+4

FÉLISSE DE BRILZ (Cité de Brillz, B11) R-8 r7

Portée E1

Durée Tâche

Effet Le Félisse est une créature, petite et fine, qui tient de l'Homme pour l'essentiel, et du chat, dont il possède la longue queue balancée et la tête à quelques traits près. Seuls les yeux sont humains, quoique la pupille s'arrondit et s'amincit comme celle d'un félin. La peau d'un Félisse, ouatée d'un duvet clair, oscille entre le bleu sombre et l'argenté, en passant par diverses nuances de bleuté et de gris. Vêtu d'amples habits bouffants, pâles, protégé d'un jaseran, le Félisse apparaît comme un être civilisé : il possède même plusieurs couteaux de lancer et un fin sabre, au lieu de griffes ! Le Félisse a sa propre langue, faite de sifflements, mais utilise avec une relative aisance la langue du magicien. Souple au point de donner l'impression de couler plutôt que de se mouvoir, plus silencieux encore qu'une rivière, familier des toits et des dédales de rues, le Félisse est un serviteur idéal pour toutes les tâches qu'on confierait à un voleur, un sbire (à ceci près qu'étant une créature invoquée, le Félisse est loyal !) : vols, assassinats, espionnage, travaux d'intrigues... Le Félisse est mal à l'aise en pleine lumière, préférant l'ombre et adorant la nuit, sa maîtresse. Il répugne à engager des combats sabre au clair, bien que le magicien puisse le lui ordonner. Une fois sa tâche accomplie, par tous les moyens possibles, le Félisse disparaît.

Félisse

VOL11 INT09 EMP14 RÊVE11 VUE16

OUIE16 ODO-GOÛT12 AGI17 DEX15

Vie10 END19 +dom0 Prot2

Mêlée14 Lancer13 Dérobée15

Épée courte+4 Dague+5, lancée+7

Corps-à-corps+4 Esquive+6

Bricolage+2 Course+4 Saut+7 Dessin0

Discrétion+7 Escalade+7 Vigilance+7

Comédie+2 Pickpocket+7

SURVIE : cité+7, extérieur+2

Travestissement+4 Acrobatie+7 Jeu+2

Orfèvrerie+2 Serrurerie+4

Astrologie, Botanique, Légendes+2

Le Félisse peut se battre avec une épée et une dague.

GNOMES BRUMEUX

(Monts Dormants, L13), R-9 r10

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Ce rituel invoque sept Gnomes à la barbe blanche, portant le traditionnel bonnet pointu, vêtus de dignes habits gris, portant sacs et outils. La poussière encroûte leurs vêtements, des lincaux de toiles d'araignée volètent autour d'eux, et sur leurs faces pâles, on lit une absence qui rend mal à l'aise : les paupières lourdes, les yeux ternes. Peu causants, les Gnomes sont des maîtres en matière d'architecture, de maçonnerie, de mécanismes et de travail du métal. Ils peuvent identifier tout ce qui est extrait de la terre rien qu'en le touchant. Les Gnomes peuvent choisir de disparaître avant l'heure s'ils sont attaqués ou

Gnome Brumeux

VOL09 INT14 EMP14
 RÉVE09 VUE16 OUIE13
 ODO-GOÛT10 DEX18
 Bricolage+5 Dessin+3
 Discrétion+3 Vigilance+3
 Charpenterie+5
 Maçonnerie+10
 Survie en sous-sol+7
 Métallurgie+10
 Orfèvrerie+7
 Serrurerie+10
 Achimie+3 Écriture+3

s'ils estiment qu'un travail est vraiment trop indigne de leur science, comme estimer une gemme ou creuser une fosse septique. Un haut-révérant doit réserver les services des Gnomes pour édifier sa tour, explorer de subtils passages secrets ou forger de futures armes magiques.

HOMME-ROUE (Plaines de Rubéga, B3), R-4 r5

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet L'Homme-Roue est une bizarre créature, constituée essentiellement d'une tête humaine, rougeaude, lippue, aux oreilles rabougries et au cheveu rare. Trois bras courts mais forts sont articulés autour de cette tête, deux au niveau des joues et l'autre au sommet du crâne. Ces membres permettent au petit monstre de marcher et courir étonnamment vite, en tournant sur lui-même. L'Homme-Roue parle très bien la langue du Voyage et fait preuve envers l'invocateur (et ses amis) d'une extrême politesse, un rien rustique. Plein de petits talents utiles, l'Homme-Roue fait un excellent serviteur. Cependant, l'Homme-Roue n'a pas le moindre matériel avec lui. Il est tout de même bavard et ne peut s'empêcher de donner d'utiles conseils à tout

Homme-Roue

VOL10 INT10 EMP12 RÉVE09 VUE14
 OUIE12 ODO-GOÛT14 DEX16
 Vie08 END18 +dom0 Prot0 Vitesse 12 / 26
 Mêlée11 Lancer12 Dérobée14
 Gourdin+1 Corps à corps+2 Esquive+3
 Bricolage+7 Course+5 Cuisine+6 Discrétion+3
 Escalade+4 Saut+3 Vigilance+5
 Comédie+3 Commerce0 Équitation0
 Survie en cité et en extérieur+3
 Chirurgie+1 Légendes0
 Donner des avis sans intérêt sur des sujets qui le dépassent+9

propos. Fidèle à son maître, il est cependant effrayé par la guerre et, même s'il ne disparaît pas lors d'une attaque, il ne fait que s'affoler et distribuer des coups de gourdin derrière les genoux. L'Homme-Roue effectue scrupuleusement son temps de service avant d'aller rouler ailleurs.

JOYEUX CHARPENTIER D'OURF

(Forêt d'Ourf, H8), R-5 r7

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Le rituel fait surgir d'ailleurs une bande de grands gaillards (entre trois et six), barbus, forts, rouges et plein d'allant. Ils ont de bons habits verdis par la forêt, des feuilles dans les cheveux, des havresacs garnis et toutes sortes d'outils. Quoique frustrés, les Charpentiers d'Ourf ne sont pas de mauvais bougres : ils voient toujours le bon côté des choses, n'utilisent leur force que pour travailler (face à la violence, ils préfèrent s'évanouir) et chantent plus qu'ils ne parlent. Rien ne leur est inconnu dans le domaine du travail du bois. Très talentueux, les Charpentiers œuvrent à une vitesse surnaturelle (sept fois ce que d'excellents artisans pourraient faire), en ne faisant des pauses que pour le plaisir de chanter des canons. Une fois le boulot fait ou le moment venu, ils repartent en fredonnant.

Charpentier d'Ourf

VOL11 INT10 EMP13
 RÉVE10 VUE14
 OUIE11 ODO-GOÛT10
 FOR15 DEX15
 Dérobée10
 Bricolage+5 Chant+1
 Discrétion+2
 Vigilance+2
 Charpenterie+9
 Survie en forêt+5

JUGE LITIGIEUX

(Gouffre des Litiges, B13), R-7 r5

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet Le Juge est un pâle vieillard en robes sombres, avec une toque à oreillettes, un air pincé et une aumônière à la ceinture. Un être ordinaire, ou presque : il est un peu trop velu, et sa voix ressemble à un cri de corbeau. Tout ce qu'on peut lui demander est de peser les mensonges. Pour ce faire, le Juge saisit à bras-le-corps le ou les menteurs supposés, à tour de rôle ou en même temps s'ils se contredisent. Le vieux Juge est d'une vivacité et surtout d'une force insoupçonnée : il est très capable de maîtriser les contrevenants - on n'entrave pas la marche de la Justice ! Ceci étant, si on sort une arme ou si on utilise la magie, le Juge Litigieux disparaît en glapissant : que peut la Justice face à la force brute ? Le menteur est toujours plus lourd, son poids exact dépendant de la grosseur du mensonge. Un mensonge par omission ou ignorance est bien plus léger, mais seul un individu franc et honnête ne pèse rien dans les bras du Juge. Chaque jugement a un prix, selon le nombre d'individus soupesés et le poids de leurs mensonges : 6, 11, 3' ou 141. Le Juge doit être payé à la fin de chaque office. En quoi ? C'est sans importance. Seul le nombre compte : 72 graviers, bisous ou caca houètes, peu importe. Mais il faut que !



Juge Litigieux

VOL14 INT15 EMP12 RÊVE09 VUE10
OUÏE12 ODO-GOÛT10

Mêlée14 Dérobée13

Corps à corps+6 Esquive+6 Vigilance+3
Commerce+7 Écriture+5 Légendes+4

Le Juge cherche seulement à saisir les prévenus pour les peser. Les coups de poing ou de pied qu'on lui donne peuvent le renverser, mais le laissent intact.

nombre soit juste ! Si l'invocateur refuse de payer, Les Juges Litigieux invoqués par la suite refusent d'obéir à moins que la dette ne soit réglée, doublée pour frais de dossiers.

LAPINS FOUS (Cité Folle, J12), R-3 r4

Portée E1

Durée HN du magicien

Effet Invocation commise par un haut-révant jeune, en état d'ébriété ou nul, les trois ne s'excluant pas, ce rituel fait apparaître un nombre très variable (disons un d100) de lapins, en tous points semblables à des rongeurs ordinaires - physiquement parlant. Pour le reste, il devient très vite clair que les lapins sont complètement fous. Leur démente s'exprime également de façon très variable : de ronger des cailloux ou grimper aux arbres jusqu'à faire une pyramide lapine ou exploser dans un grand nuage de poils. L'amusant est que l'invocateur n'a aucun pouvoir pour donner des ordres aux lapins ou les révoquer avant que l'heure soit venue ou que l'humeur les en prenne... À moins d'une chance extraordinaire, les lapins n'aident en rien le magicien.

Lapins fous

TAI02 RÊVE13 END15
Vitesse 14 / 35 Prot (Rêve à -2)
Mêlée07 Dérobée16
Esquive+2
Faire n'importe quoi+9

LUTINS SUAVES

(Collines Suaves, L5), R-5 r4

Portée E1

Durée Tâche ou fin de la prochaine heure

JR Spécial

Effet L'invocateur fait appel à sept Lutins, qui ressemblent exactement à ce que les contes attendent d'eux : minuscules, ventrus, rouzeauds, agiles, avec un nez en trompette et de petites oreilles pointues sous le bonnet itou... Les Lutins sont gais, malicieux et juste assez magiciens pour se livrer à leurs facéties. La seule chose qu'on peut leur demander est de faire rire une ou plusieurs personnes : s'ils se déchainent alors de telle manière qu'ils sont irrésistibles (jet de Moral en situation très heureuse). Il n'est pas facile non plus de s'arracher à ce spectacle, sauf pour les raisons très urgentes (Jet de Volonté à Moral avec signe inversé). À noter qu'une créature qui a entrepris une action obnubilante (comme se battre) et qui n'a pas la tête à rire n'est sensible à l'humour des Lutins que si



elle s'y arrête un instant. Les farces des Lutins durent jusqu'à ce que les spectateurs soient partis, que le magicien interrompe la comédie ou que la fin de la prochaine heure soit arrivée. Alors, les Lutins Suaves disparaissent avec éclat. Ils font de même si un seul d'entre eux est frappé.

MARCHEUR ABÎMEUX

(Gouffre Abîmeux, I12), R-8 r8

Portée E1

Durée Tâche ou HN du magicien

Effet La créature est une immense méduse (environ quatre mètres du chapeau aux tentacules) flottant dans les airs, gonflée de pluie, translucide, irisée. L'impressionnant crochet luisant, au bout d'un tentacule central, ne sert qu'à pêcher : le Marcheur est craintif et ne songe qu'à s'enfuir si on l'agresse. Le Marcheur sert de monture aux magiciens qui n'attachent pas d'importance au bon goût. La créature a ses avantages : sa tête a plus de deux mètres de diamètre et permet de s'installer confortablement, seul, assis ou même endormi. Et le Marcheur supporte sans mot dire deux cavaliers. Enfin, il se fie à aux courants d'air pour se diriger : aussi est-il indifférent au jour ou à la nuit. Le Marcheur ne va jamais plus haut que le ventre des nuages, en s'aidant des vents, qui peuvent aussi le contrarier. L'inconvénient majeur de la créature est sa lenteur (à peu près 30 lieues par heure draconique). En outre, un contact trop prolongé avec le sol (plus d'un quart d'heure) la prive de ses forces puis la tue - elle fond et devient brume. Une fois le trajet accompli ou l'heure venue, le Marcheur Abîmeux s'évanouit.

Marcheur Abîmeux

TAI30 CONST10 FOR12
VOL04 RÊVE05 PER11
Vie20 END40 Prot1
Vitesse 12 / 30 ENC21 +dom+5
Mêlée11 Dérobée08
Esquive+1 Flotter+4
Vigilance+4

MARMOUSET

(Forêt des Cris, F14), R-7 r6

Portée E1

Durée HN du magicien

Effet Le marmouset est un singe anthropoïde, assez grand, sans grâce, avec une peau mauveâtre, couvert d'un pelage gris et soyeux. Le plus troublant reste sa tête : elle n'a aucun visage, simple surface pâle, lisse, immobile. Le marmouset n'est qu'un animal : il bouge peu, ne mange ni ne boit jamais, et ses seuls jeux consistent à prendre des visages et des voix au hasard. En effet, la créature possède la faculté de se faire pousser un visage, en quelques instants, comme un bouton. Doué d'une mémoire parfaite, le marmouset peut ainsi imiter à s'y tromper le visage d'une personne qu'il a vue, si le magicien le lui demande (ou si l'humeur lui en prend). Le corps et le crâne dissimulés sous un man-

Marmouset

VOL07 RÊVE08 PERCEPTION14
Vitesse 12 / 24 Mêlée12 Dérobée13
Esquive+3
Course+3 Saut+5 Discrétion+2
Escalade+7 Vigilance+4

teau, le marmouset fait d'autant mieux illusion qu'il imite également la voix, jusqu'aux

plus fines mimiques. Il est capable de poursuivre une phrase commencée par la personne qu'il imite, sans se tromper, ou de réciter un texte préalablement appris. Ne pas oublier, cependant, que le marmouset est une bête, incapable d'improviser : ce n'est donc pas un comédien. Le marmouset s'enfuit vers un autre rêve si on lui porte un coup ou si on lui lance un sort.

MÉNESTRELS DE MIELH

(Cité de Mielh, A15), R-4 r6

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet Par cette invocation raffinée, le

haut-révant appelle d'un à quatre ménestrels, à son choix, avec leurs instruments (choisis préalablement si l'invocateur le désire). Malgré la coupe étrange de leurs habits, sobres et élégants, les ménestrels passent pour tout à fait humains. Détail étrange, ils gardent toujours les paupières closes, et ne parlent

Ménéstrel de Mielh

VOL11 INT14 EMP16
RÉVE14 OUIE18 ODO10
Chant+5 Discrétion+3
Vigilance+3
Musique+9

Chaque ménestrel connaît un seul type d'instrument.

que très peu, d'une voix cassée : leur propre langage est entièrement musical. Ces maîtres de musique ravissent à volonté de leurs divers et superbes concerts. Un mélomane peut s'enrichir auprès d'eux ; les ménestrels, cependant, n'écrivent jamais leurs musiques ni leurs chants. L'ultime délice est, dit-on, une Vierge d'Olis accompagnant des ménestrels de Mielh et dansant sur leurs airs...

MESSAGER DE L'HIVER

(Désert de Neige, C13), R-11 r10

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Ce rituel ardu aboutit à l'invoca-

tion d'un être bien plus grand qu'un Homme, et bien différent. Il a un corps blanc, lisse et dur, garni autour des hanches et le long du dos d'une crinière à demi gelée, aux ombres bleutées. Une grande paire d'ailes sans plumes ni poils prolongent le dos osseux de la bête, des griffes épaisses déforment ses doigts. Asexué, le Messenger de l'Hiver a une tête petite, à demi enfoncée entre les épaules, et dépourvue de tout trait en dehors d'une gueule étroite. Le Messenger refuse de venir si on l'invoque par un temps de grosse chaleur, mais à ceci près, il obéit comme une ombre, sans qu'on ait à utiliser des mots. Trois demandes sont envisageables, et non exclusives : livrer ou ramener au magicien un objet, détruire un être et délivrer un message. C'est à cette seule occasion que le Messenger fait entendre une voix, qui, quoique modulée, imite de façon troublante celle du magicien : d'ordinaire ne sort de sa gueule qu'une bise glacée. Dans les trois cas, la cible doit être hors de vue. Mais le Messenger devine aussitôt où elle se trouve et vole dans cette direction. La mission dont il est désormais chargé n'appartient qu'à lui : il détruit quiconque voudrait se mettre sur son chemin, y compris le magicien, qui ne peut plus le révoquer selon la loi ordinaire ! En route, le

se Messenger défend au besoin, mais il n'attaque expressément que l'être qu'on l'a chargé de refroidir - stricto sensu. Les paumes des mains du Messenger sont si froides qu'il peut sculpter de l'eau en glace, en quelques instants, créant n'importe quel objet, extrêmement dur : cet être mortel peut ainsi brandir une

épée de glace. Une fois venu à bout de sa mission, le Messenger de l'Hiver disparaît sans un souffle.

Messenger de l'Hiver

TAI17 CONST17 FOR17
PER14 VOL13 RÉVE13
Vie17 END4 +dom+3 Prot4
Vitesse à terre 14 / 30,
en vol 14 / 50
Mêlée15 Dérobée10
Corps à corps, Griffes+7
(+dom+4) Esquive+7
Épée 1 ou 2 mains+7
Course+3 Saut+4 Vigilance+5
SURVIE : extérieur, montagne+7, en glace+10
Considérer une épée de glace comme une épée bâtarde, avec seulement 7 en résistance.

MIRE BIGLE (Monts Bigleux, I13), R-7 r7

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Ce rituel enlève aux Monts Bigleux

un de leurs fameux Mires. Quoique grande (deux mètres), la créature est émaciée et sans force - elle disparaît à la moindre agression, avec un cri indigné. Vêtu d'une grande robe bleue bosselée par deux moignons d'ailes inutiles, le Mire a une maigre tête d'oiseau, déplumée sous un petit bonnet, avec un très long bec et deux yeux châtieux. Les inquiétantes mains duveteuses et noires du Mire sont

Mire Bigle

VOL12 INT15 EMP14
RÉVE10 VUE06 OUIE13
ODO-GOÛT13 DEX16
Chirurgie+7 Alchimie+5
Astrologie+3 Botanique+7
Écriture+3 Médecine+7

habiles à recoudre, sentir les maux et prodiguer les oins. En outre, son savoir est grand en matière d'anatomie, humaine ou non, de maladies, d'enfantement et de poisons : le Mire Bigle serait digne de servir les rois. L'invocateur peut lui demander de soigner quelqu'un ; le Mire prend le temps qu'il faut, et ne s'en va qu'une fois la personne rétablie ou l'heure venue. Le Mire Bigle n'a aucun matériel, bien qu'il soit capable de fabriquer la plupart des remèdes (ou des poisons) si on lui fournit les ingrédients et les outils nécessaires. Il existe une clause spéciale dans cette invocation, concernant les lorgnons dorés qui pendent sous le bec du Mire, mais que celui-ci, quoiqu'évidemment myope, ne chausse jamais : si quelqu'un en fait la remarque, le Mire disparaît aussitôt, avec un croassement de rage !

NAINS MINEURS DE VDAH

(Monts de Vdah, M3), R-6 r6

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet Les six Nains invoqués par ce rituel sont des créatures pas plus hautes que le genou, tannées, fumées, tordues, recuites par le ténèbres souterraines et l'haleine des volcans Disgracieux, à peine barbus, taciturnes, d'ur



force étonnante, la sournoiserie couvant dans leurs yeux entièrement noirs, les Nains de Vdah ne rappellent que de loin les Gnômes. Pieds nus, sanglés de cuir et chargés d'une besace et d'outils, ils sont familiers des entrailles de la terre qui les a engendrés. Tout ce que le magicien peut leur demander est de trouver et extraire quoi que ce soit qui soit sous le sol et qui appartienne à l'élément Terre : minéral, gemmes, certains sels alchimiques... Les Nains de Vdah ont avec eux tous les outils nécessaires et œuvrent avec une vitesse surnaturelle. Les Nains font des merveilles s'ils sont accompagnés d'une Taupé Archéophage. Ils travaillent jusqu'à leur renvoi, la fin de l'heure ou une menace directe.

Nain de Vdah

VOL11 INT13 EMP15
RÊVE12 VUE17 OUIE14
ODO-GOÛT15
Bricolage+6 Discrétion+5
Vigilance+5
Charpenterie+6
Maçonnerie+6
Survie en sous-sol+9
Métallurgie+7
Orfèvrerie+6 Serrurerie+5

OUTILS DES FAINÉANTS

(Monts Fainéants, J1), R-4 r2+

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Par ce rituel, le magicien convoque un ou plusieurs outils de son choix (2 points de Rêve par outil). Ceux-ci sont animés et peuvent se livrer seuls ce pour quoi ils sont conçus, comme si quelqu'un d'imperceptible les utilisait. Les outils invoqués sont toujours simples (balais, marteaux, haches, scies, arrosoirs...), pas plus complexes qu'une paire de ciseaux, jamais des machines. Ils ne peuvent réaliser que des tâches élémentaires, des travaux de force, rien qui demande un tour de main ou un peu d'art. Les outils travaillent sans relâche et sans faire d'erreur. Ils disparaissent au fur et à mesure qu'ils ont terminé leurs tâches respectives. Il est inutile de préciser que ces pacifiques travailleurs se dématérialisent au moindre coup ou sortilège porté contre eux.

PASSEUR BLANC

(Marais Flouants, C5), R-6 r6

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Créature d'assez petite taille, ébouriffée sous le frac qu'elle porte pour tout vêtement, le Passeur Blanc tient autant de l'Homme que du cygne, dont il a la

tête. Le Passeur ne parle jamais mais s'affaire beaucoup, utilisant le long bâton qui lui sert autant à la marche qu'à ramer. La créature se rit des marais les plus effroyables et les plus trom-

Passeur Blanc

VOL10 INT12 EMP15
RÊVE11 DEX14 VUE15
OUIE15 ODO-GOÛT15
AGI14 Dérobée14
Bricolage+2
Course, Saut+2
Discrétion+4
Vigilance+7
Survie en marais+11
Natation+9
Botanique, Zoologie+4

peurs, elle doit avoir fait pacte avec eux pour échapper aussi aisément aux pires pièges et aux cauchemars qui les hantent. Elle est en outre capable de façonner en peu de temps (un quart d'heure par passager en plus de lui-même), avec presque rien (de la boue et des roseaux), un radeau capable de filer sur les eaux glauques des marais. Le Passeur se tient à l'écart de tout combat et disparaît comme une brume si on le frappe. Sinon, il attend d'avoir guidé l'invoqueur jusqu'au lieu ou au moment convenu.

PAUVRE RIMARD

(Cité Rimarde, M5), R-3 r3

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet Ce rituel tire de son néant un pauvre poète, être pâle, maigre, avec des habits mités sombres et de longs cheveux flottants, même sans brise. Être mélancolique, souffreteux, tour à tour sombre, ironique et sucroteux, le Rimard est néanmoins un très utile dictionnaire de rimes - depuis le temps qu'il cherche en vain le sonnet qui immortalisera son nom maudit ! Un Rimard peut ainsi servir d'auxiliaire à un poète. Si celui-ci n'est pas trop difficile, le Rimard est également prêt à livrer un peu de ses vers, qui ne sont pas bons, tellement obsédés par la rime qu'ils perdent tout sens et toute émotion... En outre, certains magiciens s'amuse de la conversation d'un pauvre Rimard, toujours aussi noire que ses habits.

Rimard

VOL08 INT14 EMP14
RÊVE14 VUE10 OUIE14
ODO-GOÛT09
Chant+3 Musique+3
Comédie, Légendes+1
Trouver des rimes+9
Être ténébreux+10

PÉGASE DE QUATH

(Monts de Quath, E14) R-9 r7

Portée E1
Durée Tâche
Effet Le Pégase de Quath est un cheval ailé, couleur de lune de la crinière jusqu'aux sabots, si blanc qu'il paraît luire. Ses vastes ailes sont emplumées et non couvertes de poils - c'est tant mieux, pour des raisons d'esthétique. Aussi intelligent qu'il est superbe, le Pégase donne l'impression de faire une faveur quand il répond à l'appel d'un invocateur. Il s'exprime en frappant du sabot, en hennissant et en transmettant télépathiquement ses sentiments. Libre, orgueilleux, souvent capricieux, le Pégase est avant tout un animal délicat. Il piaffe de dégoût devant trop de bagages, refuse toute espèce de harnachement et rechigne face à un cavalier

Pégase

TAI24 CONST20 FOR21 VOL13 RÊVE14 PER14
Vie24 END50 Prot2 Vitesse à terre 14 / 60,
en vol 18 / 77 ENC24 +dom+5
Mêlée15 Dérobée11
Ruade+4 (+dom+9) Esquive+4
Course, Saut+5 Vol+7 Vigilance+5
Comédie+6 Légendes+3
Un Pégase est capable de parcourir environ 70 lieues en une demi-heure draconique.



grossier, sale ou mal embouché. À quoi sert un Pégase ? À voler, bien entendu ! Il suffit de savoir monter à cru (Équitation à -3) et d'avoir le cœur bien accroché. Un Pégase ne peut pas supporter plus d'un cavalier. L'animal fabuleux peut voler des heures, mais une fois ses cavaliers parvenus à destination, il considère qu'il en a assez fait. Durant le Voyage, le Pégase est prêt à se défendre si nécessaire et peut même venir en aide à un cavalier qu'il apprécie.

PINAILLEUR GLAUQUE

(Cité Glauque, F1), R-5 r5

Portée E1
Durée Tâche ou heure HN du magicien
Effet Cet inquiétant rituel donne naissance à un petit homme sans âge, à la peau couleur de cire, emmitouflé dans une robe de velours noir, avec bonnet, col de fourrure, et moult bourses et clés bien accrochées à la ceinture. Le Pinailleur a une grosse tête chauve, aux yeux cernés, bleu vide, un nez étroit aux narines palpitantes et une bouche dont les coins ne peuvent remonter, en aucun cas - c'est physique - et d'où sort une voix de fausset. Le Pinailleur Glauque

Pinailleur glauque

VOL15 INT15 EMP13
RÈVE08 VUE13 OUIE13
ODO-GOÛT13
Vigilance+5
Commerce+10
Charpenterie, Maçonnerie, Équitation, Maroquinerie, Métallurgie, Orfèvrerie, Serrurerie, Alchimie, Botanique+3
Écriture+7

est un maître du chiffre, un être feutré, méticuleux, qui abat les comptes sans faire une seule erreur, remarque toujours le défaut d'un objet, et reste d'une froideur, d'une justesse désespérantes en négociant avec le plus aimable marchand. Le Pinailleur s'en va très discrètement une fois son œuvre accomplie (compte, marchandage, estimation...), ou bien si on use de violence envers lui.

SAGE ÉRUDIT (Désolation de Presque, M6 - Sanctuaire Noir, K9 - Plaines Sages, A12 - Collines d'Encre, J4 - Nécropole de Logos, M2 - Cité Venin, J3 - Forêt des Cris, F13), R-7 r7

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Rare exemple d'invocation liée à plusieurs terres magiques, cette formule aboutit à l'apparition d'un être à l'aspect très divers, selon la science demandée : toujours humanoïde, avec des traits étranges (souvent un air de rat ou de tortue), d'aspect chenu et vêtu avec la sobriété ascétique mais propre de Celui Qui Sait. L'érudit est le spécialiste d'une des sept sciences (Alchimie, Astrologie, Botanique, Écriture, Légendes, Médecine, Zoologie), chacune liée à une terre magique (dans cet ordre), et il est capable de répondre à n'importe quelle question la concernant, avec tous les détails souhaités - et souvent plus encore, la plupart des érudits ayant tendance à être pédants. L'érudit répond à une seule question, large ou fermée, avant de disparaître. Il accepte d'écrire et d'illustrer tout ou partie de cette réponse si l'invocateur le désire et fournit du parche-

min. L'érudit ne participe en revanche à aucune mise en pratique de la science qu'il connaît : au mieux, il observe un cas ou un spécimen. Faut-il ajouter qu'il disparaît dès que la violence surgit ?

Sage érudit

VOL11 INT16 EMP11
RÈVE11 VUE09 OUIE09
ODO-GOÛT10
Une science +10
Les six autres+3

SAUCIERS DE JAJOU

(Monts des Dragées, I15), R-6 r7

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Il s'agit de sept singes, semblables à des oranges-outans maigres, lippus, pleins d'une agile lenteur et aux yeux pétillant de malice. Les Sauciers de Jajou viennent vêtus de curieux habits brodés, pleins de couleurs, et chaussés de sandales en bois surélevées. Ils parlent un langage châtié, malgré leur voix rauque. Pour peu qu'on leur en donne les moyens (ingrédients et matériel), les Sauciers sont capables de réaliser en un tour de main un excellent repas et de le servir avec style. Empressés, dandinants, joyeux, ils sont toujours très appréciés. Ils s'en vont après avoir fait la vaisselle à grands coups de langue (propre) ou si on veut les frapper.

Saucier de Jajou

VOL10 INT08 EMP14
RÈVE12 AGI16 VUE13
OUIE12 ODO-GOÛT14
DEX16 Dérobée13
Esquive+4 Bricolage,
Course, Saut+3 Escalade+6
Vigilance+4 Cuisine+8
Comédie, Commerce+3
Acrobatie+4 Légendes0

SUBTIL DIPLOMATE

(Cité d'Onkause, K1), R-5 r5

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet Le Diplomate invoqué est un grand vieillard très digne, avec une barbe immaculée à la coupe irréprochable et de grandes robes bleues et vertes brodées de signes. Doué d'une belle voix, de manières parfaites quoiqu'un peu hautaines, le Diplomate parle tous les langages connus : non seulement celui des Hommes avec ses multiples sabirs, patois et variations, mais aussi les langues des autres créatures rêvantes et parlantes : Gnomes, Gigants, Tortemoques, Groins... Le Subtil Diplomate ajoute à cela une connaissance raisonnable de l'étiquette de la parole pour chaque peuple. Les seules langues que le Diplomate ignore sont celles qui font appel à d'autres moyens que la parole (empathie, odeurs, signes...). Par ailleurs, ce pédant personnage refuse d'être un tâcheron de l'écrit. Il est là pour causer ! L'heure venue, ou face à la première menace, le Diplomate s'efface.

SYLPHERS VOLTIGEANTES

(Plaines Venteuses, L12), R -7, r 7+

Portée Variable
Durée HN
Effet Ce rituel permet d'amener



de par-delà les rêves des esprits de l'air, formes féminines floues et transparentes, en perpétuel mouvement. Leur nombre n'est jamais clairement défini, car les sylphes se fondent et se divisent sans cesse. Elles sont pratiquement sans force et le mieux qu'elles puissent faire est de déclencher une légère brise. Elles ne peuvent par exemple en aucun cas étouffer quelqu'un, dévier les projectiles, éloigner les gaz mortels, faire avancer un bateau, porter des messages etc..

Leur véritable utilité est qu'elles habitent ou plus exactement qu'elles sont l'air de celui qui les a invoquées. Ceci permet au haut rêvant de sentir le monde qui l'entoure par leurs sens : concrètement, les sylphes emplissent l'air dans une zone sphérique centrée sur le magicien, de 18 mètres de diamètre plus 3 mètres par tranche de 4 points de rêve supplémentaires dépensés. L'invocateur peut alors sentir tout ce qui se trouve dans la zone. Cette sensation, assimilable au toucher mais qui passe par le nez, la gorge et la poitrine, se traduit par une vision en trois dimensions de l'espace vide dans la zone, qui se substitue à la vision normale - tout au moins la plupart des gens sont parfaitement incapables de gérer les deux perceptions en même temps, si bien qu'ils ferment les yeux, ou ne prêtent aucune attention à ce que ceux-ci perçoivent.

La température est perçue comme une couleur, allant des couleurs froides aux couleurs chaudes, tous les déplacements d'air sont également ressentis précisément. Les objets pleins ne sont que des blocs sans couleur, l'air qui les environne donne cependant une bonne idée de leur température et une vision très précise de leur relief. Bien entendu, la perception des sylphes n'est pas soumise aux mêmes limitations que la vue et passe partout où l'air peut passer. Ainsi le haut-rêvant peut «sentir» l'espace derrière une porte fermée en passant par le trou de la serrure, les fissures du battant et les interstices le séparant du chambranle. De même, il sent à la fois le côté face, le côté revers, voire l'intérieur des obstacles, que ceux-ci soient situés devant lui, derrière ou à n'importe quel autre endroit à portée. Il semble que les sylphes permettent également de percevoir les sons d'une façon spéciale, les personnages jouissant encore d'une ouïe correcte ne font cependant pas la différence avec leur propre audition. Ce mode de perception inhabituel nécessite un certain entraînement et un haut rêvant serait bien inspiré de ne pas la découvrir pour la première fois dans une situation d'urgence extrême.

SYLPHIDÉ

(Plaines Venteuses, L12), R-6 r4

Portée E1

Durée HN du magicien

Effet Les Sylphidés passent pour les rejetons des huit Esprits royaux qui avaient la charge des vents, au Premier Âge. De petite taille, fluide, fait de riens - un rayon de soleil, un courant d'air, un peu de buée - le Sylphidé est à peu près invisible, et son babil se confond avec le sifflement du vent, son rire avec le grésil aigret de la grêle. Ami des vents, le Sylphidé est capable de commander aux plus faibles d'entre eux ou d'intercé-

der auprès des plus puissants. Il peut en outre prévoir le temps, et faire part de ses observations au magicien, dans une langue du Voyage maladroite. Léger, farceur, insouciant et sans courage, le Sylphidé est néanmoins un allié utile du haut-rêvant capitaine de bateau. Le tout est de savoir jouer avec ce gamin ventier qui, l'heure venue, s'envole au loin.

Sylphidé

VOL07 INT07 EMP17 RÊVE15 PER16

Vitesse 20 / 100

Vigilance+4 Comédie+3 Prévoir le temps+7

Diplomatie éolienne+5

Le Gardien des Rêves est libre de juger des prouesses diplomatiques du Sylphidé auprès des vents plus gros que lui. Par exemple, pour convaincre une tempête d'aller souffler un peu plus loin, jouer EMPATHIE / Diplomatie éolienne à - (force de la tempête). La tempête peut, de son côté, avoir des exigences.

TAUPE ARCHÉOPHAGE

(Collines de Tooth, H12) R-6 r7

Portée E1

Durée HN du magicien

Effet Par ce rituel secret, l'invocateur fait venir jusqu'à lui une taupe géante, de la taille d'une vache, avec un pelage clair et de jolis yeux gris-mauve. Bête astucieuse, la Taupe Archéophage sait creuser des tunnels dans la terre la plus dure, excavant bien et vite, en évitant les éboulements. Pour une vague raison, l'animal creuse également les ruines, avec beaucoup de facilité. Tout ce que le magicien peut demander à la créature est de réaliser un ou plusieurs tunnels. La taupe est bien assez grosse pour emmener quelqu'un avec elle, bien accroché sur son dos, et la tête baissée ! Une fois que son temps est accompli ou dès qu'elle est agressée physiquement ou magiquement, la taupe disparaît dans un éphémère trou de brume mauve.

TRÈS GRAND DÉPENDEUR

D'ANDOUILLES

(Désolation de Presque, M6) R-3 R2

Portée E1

Durée HN du magicien

Effet Le rituel fait apparaître un très grand humanoïde (deux mètres cinquante à trois mètres), émacié, à la peau noire, épaisse et couverte de boutons. Il est nu à l'exception d'un pagne à boucle d'argent et d'un petit bonnet conique qui coiffe sa chevelure grise et bouclée. La face osseuse de la créature n'est pas seulement disgracieuse, elle est aussi le reflet d'une bêtise rare. Secouée par des ricanements imbéciles, le Dépendeur, lent et maladroite, n'est bon qu'à une chose, et une seule : accrocher et décrocher des objets, ou des êtres s'ils sont consentants. Quoiqu'il puisse accepter d'accrocher ou décrocher n'importe quoi, le Dépendeur est plus spécifiquement fait pour les saucissons, jambons et autres. Contraint à accrocher ou décrocher autre chose, le Dépendeur obtempère, mais avec mauvaise grâce, gêné, mécontent, vexé de n'être pas reconnu pour ce qu'il fait. La créature a dans un petit sac



assez de corde, et ses mains sont étonnamment habiles dans l'art des nœuds. Si on l'attaque, après des protestations ineptes, le Dépendeur d'andouilles finit par disparaître. La magie sert à toutes sortes de choses...

VÉRITABLE EUNUQUE
(Cité Jalouse, M1) R-6 R6

Portée E1
Durée Tâche ou HN du magicien
Effet Le rituel convoque un gaillard gras et gros, d'une agilité étonnante, glabre et chauve, vêtu d'un pagne épais où sont passés deux poignards intimidants. La créature possède trois yeux noirs (deux sur les côtés, un au milieu) et deux paires de bras superposées. En outre, sa bouche est si lippue qu'elle pend en-dessous du menton. Le Véritable Eunuque peut être utilisé pour surveiller les alentours tant que le magicien (ou une autre personne qu'on lui a confiée) est nu, typiquement pendant qu'il prend son bain. L'Eunuque est d'ailleurs très habile pour masser, doser l'eau chaude et l'eau froide, présenter le savon, frotter le dos... Si quiconque surgit alors, l'Eunuque commence par gonfler ses lèvres en trompette pour avertir la victime de l'attentat à la pudeur, puis il se jette sur l'intrus, le maîtrise et peut ensuite, au choix, l'assommer ou l'émasculer si c'est possible. Notez bien que l'Eunuque ne lève pas le petit doigt si personne n'est tout nu au moment d'une attaque ; même, il disparaît s'il est attaqué dans ces conditions. Mais il est patient, et peut attendre que quelqu'un se décide à être tout nu. L'Eunuque est donc réservé aux magiciens qui ont le sens de l'intimité.

Véritable Eunuque

VOL14 INT07 EMP12 RÊVE10 VUE15
OUÏE15 ODO-GOÛT08 TAI15
Vie15 END30 +dom+3 Prot1
Mêlée15 Lancer15 Dérobée10
Dague+5, lancée+5 Corps à corps+7 Esquive+7
Course+6 Saut+3 Discretion+5 Vigilance+7
SURVIE : extérieur, cité+3
Donner un bain+7
En mêlée, quelle que soit la situation, l'Eunuque a toujours droit à une attaque et une parade, à cause de son grand nombre de bras. Il passe généralement ses réussites particulières de mêlée en rapidité.

VIERGE D'OLIS
(Sanctuaire d'Olis, A10) R-4 r5

Portée E1
Durée HN du magicien
Effet La Vierge d'Olis est une merveilleuse jeune fille. Son apparence exacte varie, mais sa beauté est rêvée, pure, éternelle. Vêtue de blanc, d'une mise sobre, sans bijoux, la Vierge s'exprime dans une langue musicale, faite de voyelles, qu'on dit être le langage perdu de la poésie. Faute de pouvoir faire la conversation, la Vierge danse et chante féériquement. Elle sait noter la musique et sert parfois de muse à des haut-révants compositeurs. Enfin, elle est facile à nourrir, se contentant de petits riens sucrés, ne buvant que du lait ou de l'eau claire. Seuls ceux qui n'ont jamais vu une Vierge d'Olis demandent

encore platement à quoi sert (les rustres !) cette invocation. La seule présence d'une Vierge est un délice. Mais elle est timide, et quiconque oserait la serrer de près la verrait aussitôt s'évanouir comme un songe. On dit que si une Vierge d'Olis perd son hymen, elle meurt... La Vierge s'enfuit de même façon si elle est brutalisée ou simplement effrayée. Combien de magiciens, consumés d'amour pour une Vierge, ont cherché en vain le rêve où elles vivent ?...

Vierge d'Olis

Beauté16 APP16 VOL08 INT12 EMP14
RÊVE14 VUE11 OUÏE15 ODO-GOÛT13 AGI14
Chant, Danse+10 Musique+7 Vigilance0
Quiconque, homme ou femme, voit une Vierge d'Olis, reste stupéfait. Il faut réussir VOLONTÉ à -7 si l'on veut nuire à l'apparition.

VIFS MUSCADONS
(Monts des Dragées, I15), R-8 r8

Portée E1
Durée Tâche ou fin de la prochaine heure
Effet Les trois Muscadons invoqués par ce rituel sont les représentants d'un peuple étrange. Petites, grêles, à peu près humanoïdes, les Muscadons ont la peau blême marbrée de gris et de violacé, le cheveu noir, rêche et dru. Leur visage étroit est mangé par deux grands yeux ronds, parfaitement noirs, où glisse parfois une tache de lumière. Ils ont une trompe flasque enguise de nez et pas de lèvres autour de leur bouche délicatement dentée. Toujours agités, ils ont une langue faite de bégaiements suraigus. Malgré leur laideur, les Muscadons sont bien vêtus, portent des couleurs vives, des chapeaux voyants décorés de cristaux et même leur armure est un joyeux jaseran bigarré. Lors qu'ils surgissent, armés d'un arc, d'une onzaine de flèches et d'une dague d'estoc, les Muscadons sont au premier abord plus curieux que menaçants. Pourtant, s'ils sont de piètres bretteurs, leur précision et leur vivacité en font des archers redoutables. Le comportement de ces créatures est bizarre, elles semblent toujours attirées par les personnes immobiles, et craignent au contraire les agités (ce qui expliquerait leur talent d'arc : tout pour que la personne arrête de bouger !). De plus, la vue, l'odeur des sucreries les affolent. Malgré ces faiblesses, les Muscadons s'empressent d'obéir à la voix et aux gestes du magicien. On peut leur demander d'espionner, de tirer à l'arc, mais pas d'engager une vraie lutte au corps à corps : les Muscadons ne le font que pour leur propre défense. Mais ils préfèrent la fuite ! Et compte tenu de leur petite taille, les Muscadons courent vite.

Muscadon

VOL09 INT08 EMP11 RÊVE10 VUE17
OUÏE11 ODO-GOÛT13 AGI14 DEX14
Vie09 END18 +dom0 Prot1
Mêlée11 Tir15 Lancer12 Dérobée14
Arc+6 Dague+4, lancée+3
Corps-à-corps+2 Esquive+4
Bricolage0 Course, Saut+3 Cuisine+1
Discretion+4 Escalade+6 Vigilance+5
Survie en cité et en extérieur+3
Acrobatie+4

ZÉLÉS ZÉLATEURS

(Monts Crâneurs, B4), R-3 r4

Portée E1

Durée HN du magicien

Effet Le rituel fait apparaître plusieurs douzaines d'espèces de nains sauvages, à demi nus, avec de grossiers bijoux et des bonnets colorés fantasques sur leurs énormes têtes. Les Zélateurs restent toujours à proximité du magicien (EMPATHIE x 1 mètres), en foule, observant. À la moindre action effectué par l'invocateur, fut-ce un pet ou un bâille-

ment, à la moindre parole, même "Ah bon ?" ou "Tiens", les Zélés Zélateurs se lâchent : hurlements, vivats, chapeaux jetés en l'air, sifflets, tambourins, trompettes, crécelles... Seul le magicien peut parvenir à calmer ce délire enthousiaste, que les Zélateurs cherchent à étendre à toute créature qui ne partage pas leur adoration pour l'invocateur. Les Zélateurs n'ont pas d'autre utilité, n'obéissent à aucun ordre - ils suivent le magicien, point - et s'évanouissent tous à la moindre agression.



SOURCES DES ILLUSTRATIONS EXTÉRIEURES :

- p. 17 : Saint Jean extirpé de *Peinture carolingienne*, Paris, 1977 (?), Éditions du Chêne.
- p. 52 : *Inventeurs & découvertes*, d'Albert Bettex, Paris, 1967, Hachette.
- ci-dessus : illustration de Gustave Doré pour *Pantagruel* de Rabelais.

RENDEZ-VOUS EN MARS 2000 POUR LE TOME 5 DES GRIMOIRES : SOIXANTE MARCHES VERS L'OUBLI

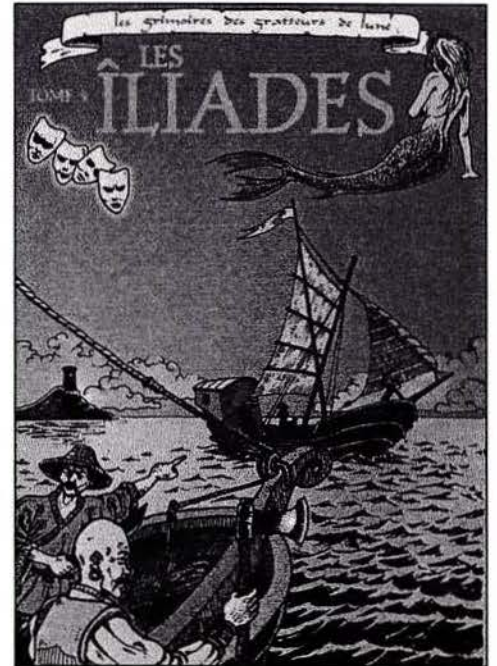
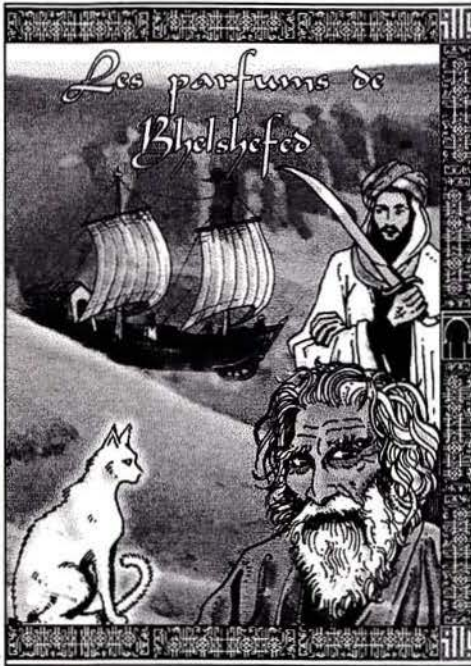
On ne pouvait pas refuser, c'était si simple, d'aller lui acheter un bout de bois à la Corne Verte et de lui retrouver son voleur... Maudit Cynaqmon ! Nous voilà entre Pourfendeurs et Tortemoques, Duchicomte et Misèrempire, Groins et Archokhante, tout ça pour les beaux yeux d'une tortue à tête de veau, d'un Capitaine qui parle du nez et de quelques écus dorés. Nous voilà embarqués dans une aventure jusqu'au bout du Rêve, là où s'étirent les vagues silencieuses de l'Oubli...

Quelques Voyageurs partent ainsi, sur la piste de vieux rêves, à la rencontre d'un mystère qui ronge le Par-Delà. Un Voyage épique par terre et par mer à travers cinq rêves et cinq cités !

Pour nous contacter
Les Grimoires des Gratteurs de Lune
67, rue Saint Jacques
75005 Paris
01 56 24 26 11
Notre mail : guillaume.talon@insee.fr

Achévé de gratter,
de brocher et de colorier,
78 le lundi 22 novembre 1999 à Paris.

L'AVENTURE CONTINUE, VISITEZ NOTRE CAVE...



Tome 1 : Les Parfums de Bhelshefed

*Bienvenue, Voyageurs !
Embarquez à bord d'un des navires couleur de lune
qui traversent la Mer Sèche vers le lointain
Occident.*

*Là-bas se trouvent des pays étranges, où la Mort
elle-même a la senteur d'une rose...*

*À Natis la Contemplative, les chats ne bougent plus
ni queue ni moustache. Nul ne sait pourquoi. Le
peuple gronde. Nadir, le marchand de merveilles,
est poursuivi par de mystérieux ennemis. Dans les
entrailles de la Nécropole, une guerre épouvantable
se prépare.*

*Les Voyageurs sauront-ils sauver un peuple mons-
trueux de la perdition ? Auront-ils la bravoure
d'aller jusqu'au bout d'un rêve encensé, d'une uto-
pie qui dévore les cœurs ?*

Une description de l'Occident mystérieux, domaine
né des songes de Shéhérazade (10 p.)

Une campagne style 1001 nuits (55 p.) Les Parfums
de Bhelshefed

Des règles de combat simplifiées (5 p.)

Tome 2 : Petit Théâtre

*«Hé, Cléante, vieux compère !
Te souviens-tu du vin rouge sang de la cité de
Snavol, de ses femmes aux bras dodus ? Non ? Et le
tour de cochon que nous avons joué au chevalier
Zantrion et à cette fiente de sergent, le père
Kalentin - tu t'en souviens ?...*

*C'était avant que je ne sois prince et que tu ne sois
devin... Avant que nous n'ayons à défaire le comte
Solféric, trouver la Source de haute vertu et pour -
fendre la Tarasque...*

Moi aussi, j'ai oublié...»

Que vous arrive-t-il, Voyageurs ?

*Perdus dans les poussières des greniers et des
jouets brisés, quelle réalité allez-vous choisir ?*

Une description de la Cité de Snavol (5 p.)

Trois scénarios :

- La Queue du Bélier (15 p.)

- Rêve de Marionnette (20 p.)

- Le Coffre à Jouets (40 p.)

Règles de Chance, heures de naissance (5 p.)

Tome 3 : Les Iliades

*« Voyageur, tu suis un sentier. Marin, tu vas sur
une infinité de routes qui en font une seule :
l'océan. »*

*Voyageurs, vous avez eu foi en ce proverbe, jeté le
bâton de marche pour l'aviron.*

*Que vos Dragons soupirent des vents favorables !
 Craignez de croiser un jour les côtes d'Insolunia,
sa gueule béante, ses langueurs et son secret
enfoui.*

*Défiez la Fortune elle-même en cherchant, d'île en
île, les quatre masques légendaires capables de
redonner au marin son plus précieux trésor : une
bonne étoile. Faites-le, noblement, pour les beaux
yeux d'un bateau amoureux...*

Deux scénarios :

- Insolunia, l'île des naufrageurs et des grandes
passions. Vous n'en reviendrez pas... (20 pages)

- La bonne étoile, campagne en mer, qui inclut une
visite des archipels exotiques et des steppes situées
aux confins de l'Empire... (50 pages)

Et un petit supplément surprise pour nos amis les
mages d'Oniros (15 pages)

Bon de commande

Nom & prénom : _____

Club (le cas échéant) : _____

Adresse : _____

Je souhaite recevoir Les Grimoires des Gratteurs de Lune suivants :

Les parfums de Bhelshefed

Petit théâtre

Les Iliades

La Geste des Sancouleurs

et je joins un chèque de 85 francs par exemplaire à l'ordre de Vladimir LECOINTRE.

Date :

Signature :

Renvoyer à Les grimoires des gratteurs de lune, 67, rue Saint Jacques 75005 Paris



« Approchez, fiers magiciens ! Regardez-moi donc ces anneaux, du bel ouvrage, forgés par des doigts de Fées, je ne vous dis que ça - neuf pour le prix d'un ! Par ici l'enchanteuse ! Profitez de la promotion sur les sortilèges qui changent les hommes en cochons ! Ohé, les alchimistes ! Tâtez-moi ce cœur de tournedent ! Goûtez-moi cette potion de lait d'araignée, vous n'en reviendrez pas ! Quinze sonnets la pinte, et je prends aussi les monnaies d'or si vous n'avez que ça... Profitez-en vite, ça part comme par magie, on n'en aura plus au prochain Marché ! »

Il ne déçoit jamais, le Marché aux Rêves. Même quand il trompe, même quand il dérobe aux Voyageurs un de leurs biens les plus précieux. Ainsi commence une quête ébouriffante au sommet des Crins de Neige, montagnes antiques qui ne livreront pas facilement leur secret et, avec lui, le remède au mal des Sancouleurs...



75 francs