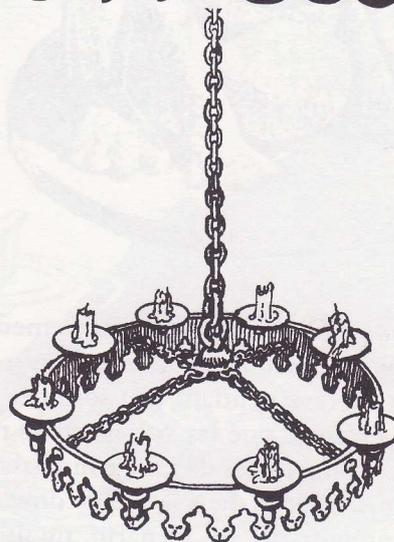


Invitation au Voyage

Le Livre des Mondes ne saurait se conclure sans une invitation au voyage. C'est ce que proposent les trois scénarios de ce dernier chapitre. La lecture en est évidemment réservée aux gardiens des rêves.

Si vous désirez y participer en tant que joueur, abstenez-vous d'aller plus loin, ni même de feuilleter ces dernières pages. La Fontaine d'Ortigrise est un scénario très simple, prévu pour des personnages tout autant que des joueurs débutants. Il permet aux personnages de se rencontrer et de sceller leur groupe ; aucun danger véritable n'y est à affronter. Pleure pas, Nineth est d'un degré de complexité au-dessus. Nullement directif, il peut être abandonné à tout moment ; mais mené jusqu'au bout, il se révélera gratifiant tant pour le savoir des haut-révants que la bourse de tout le monde. Les Jeux de Tourmaline, enfin, noue et dénoue quelques intrigues dans une ambiance de compétition sportive à laquelle, on le suppose, vont participer les voyageurs. Quoique d'une complexité très relative, il sera malgré tout difficile d'en faire un parfait sans faute.





La fontaine d'Ortigrise

La Fontaine d'Ortigrise est essentiellement un scénario d'introduction destiné à faire se rencontrer les personnages. Chacun, voyageant de son côté, a pris un lit dans une auberge et a été victime d'une déchirure du rêve pendant son sommeil. Singulièrement, toutes ces déchirures ont le même point d'arrivée, en sorte que les voyageurs se réveillent tous dans le même bain, en l'occurrence le lac de Fondmarin, bien forcés de faire connaissance. Puis, comme il n'y a qu'un accès à la vallée du lac, ils ne peuvent que repartir dans la même direction. Ainsi commence leur *voyage* en tant que groupe. C'est alors, seconde partie du scénario, qu'ils découvrent le village d'Ortigrise, en proie à une coutume absurde à cause de sa fontaine magique que personne n'arrive plus à faire fonctionner. Avec un peu d'érudition, les voyageurs devraient y parvenir, et en être récompensés.

Background

Les joueurs sont libres d'inventer pour leurs personnages un passé qui leur convient, à la condition impérative d'être des *voyageurs*. Ils voyagent tous depuis un certain temps, ont probablement déjà dû faire l'expérience d'une déchirure du rêve et ne sont sûrement plus dans leur rêve d'origine. (S'il a affaire à des joueurs débutants, le gardien des rêves ne doit pas oublier d'expliquer ces notions.) C'est dans cette optique que les joueurs doivent équiper leurs personnages : vêtements de voyage, probablement de cuir souple, sacs, outres, provisions de route, corde, lanterne, etc., sans oublier les armes. Utiliser la richesse de départ de 50 sols. Tout ceci naturellement n'est pas réellement joué en *jeu de rôle*, ce ne sont que les préliminaires, le «background». Puis, en ce début, on suppose que chaque voyageur est seul et qu'il voyage isolément.

Le rêve

Pour le gardien des rêves, la meilleure entrée en matière consiste à prendre

chaque joueur à part pour lui communiquer les informations suivantes. Ce sont exactement les mêmes pour tout le monde, mais l'atmosphère se trouvera renforcée si chacun a l'impression que ce qui lui arrive est personnel.

Chaque voyageur voyageait seul sur une route, et au terme d'une journée fatigante, a eu la joie de découvrir une auberge ou une maison des Voyageurs, ou n'importe quel autre lieu, l'essentiel étant qu'il y ait un lit. Chaque chambre possédait également un long coffre de rangement (assez long pour y mettre un arc ou une épée), également destiné à servir de siège. Ayant décrit la chambre, et bien qu'il ne s'agisse que d'éléments de background appartenant encore au *gris rêve* du personnage, le gardien des rêves doit demander au joueur comment il organise son coucher et en prendre note. Le personnage se déshabille-t-il ? Laisse-t-il traîner ses affaires sur le sol ? Les range-t-il dans le coffre ? Comment dispose-t-il de ses armes ? etc. Puis, reprenant le style narratif, expliquer que le personnage ne tarde pas à s'endormir, dans le confort douillet de

son lit, et que son sommeil est visité par un rêve singulier.

Le rêveur se trouve toujours dans son lit d'auberge, comme s'il ne dormait pas. Et voilà que le plafond de sa chambre commence à s'estomper, laissant voir des étoiles en transparence, puis les murs à leur tour s'évanouissent, laissant deviner dans la faible clarté nocturne un horizon de montagnes. Le rêveur sent sur son visage le souffle d'une brise, cependant que les draps de son lit se mettent à claquer au vent. Puis c'est tout le lit qui se met à osciller, à tanguer légèrement, comme peut le faire un esquif sur les flots. C'est alors que le rêveur constate que ses draps sont une voile réelle et qu'il n'est plus dans son lit, mais dans une barque voguant sur un vaste plan d'eau cerné de montagnes lointaines.

Malgré son étrangeté, le rêve donne une impression d'intense réalité. Le rêveur abandonne sa main au fil de l'eau, et en ressent réellement la fraîcheur et le contact mouillé. La sensation est même si vraie et si forte qu'il s'en réveille — et c'est pour constater que sa main trempe réellement dans l'eau...

Le Lac de Fondmarin

Le réveil

Chacun constate alors qu'il est bien toujours dans son lit, mais que celui-ci, à demi immergé, flotte en dérivant à la surface d'un lac de montagne. C'est le petit jour, l'heure du Vaisseau, et quoique aucun soleil n'éclaire encore la vallée, toute la surface du lac est nimbée de jaune. Chacun peut se rendre compte qu'il n'est pas seul, mais qu'à quelques mètres de lui, d'autres lits sont pareillement en train de sombrer progressivement, avec à son bord un occupant ou une occupante en tenue de nuit, aussi désemparé que lui-même. Des coffres dérivent également çà et là, les coffres de rangement des chambres. Drôle de naufrage, en vérité !

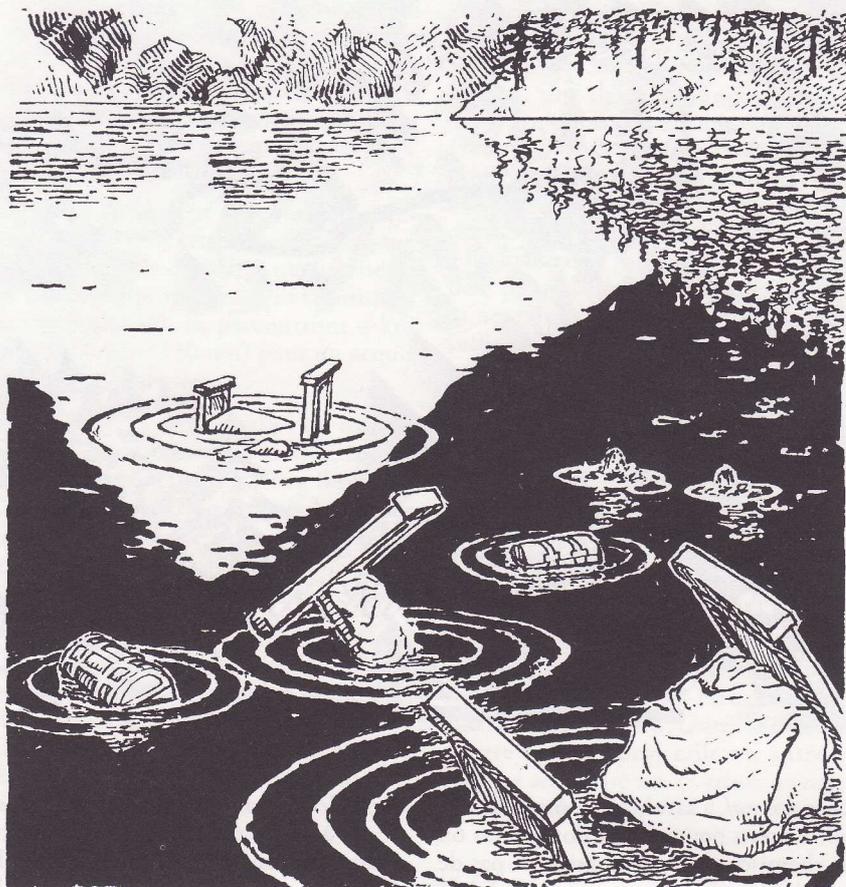
Les voyageurs sont censés savoir ce qu'est une déchirure du rêve, et la signification de ses couleurs. Ils peuvent en conclure qu'une déchirure violette de départ à pris naissance dans leur chambre et qu'ils sont maintenant dans le jaune d'arrivée, ayant résolument changé de rêve. Une autre constatation s'impose toutefois comme plus urgente : leurs lits ne vont pas tarder à sombrer corps et bien, et qu'ils le veulent ou non, il va leur falloir se mouiller.

Le lac

Situé dans la partie est de la grande chaîne des Monts des Limbes, le lac de Fondmarin occupe le centre d'une vallée circulaire d'environ 2 km de diamètre. Le lac lui-même a un diamètre de 500 m. Tout autour, la vallée proprement dite descend en pente douce vers le lac, prairie naturelle et sauvage, çà et là ponctuée d'affleurements de roc gris brun, limitée sur son pourtour par une forêt de conifères poussant sur les versants montagneux. Plus haut, la montagne n'est que pentes abruptes, sommets enneigés découpés en dents de scie. En comparaison avec nos propres montagnes, nous dirions que le lac et sa vallée sont situés à quelques 1500 m d'altitude.

Le lac prend sa source dans cette vallée, sans être alimenté par aucun cours d'eau. En revanche, un torrent bondissant s'en échappe, empruntant vers l'est une vallée encaissée. Cette étroite vallée est la seule voie d'accès (et de sortie).

Le fond du lac descend en pente douce pour atteindre en son centre un maxi-



mum de 20 m de profondeur. A leur réveil, les lits des voyageurs dérivent à environ 50 m de la rive est, dans la direction du torrent. Toutefois, à cette distance, le courant est très faible et la dérive n'est pas immédiatement perceptible. L'eau est claire et l'on devine le fond à 6 ou 7 m. Quelle qu'ait pu être la précédente saison des voyageurs, c'est ici le début de l'été, par exemple le 11e jour du mois de la Couronne. Toutefois, étant donné l'altitude et l'heure crépusculaire, il fait plutôt frisquet. Enfin, inutile de préciser que l'eau est tout à fait froide.

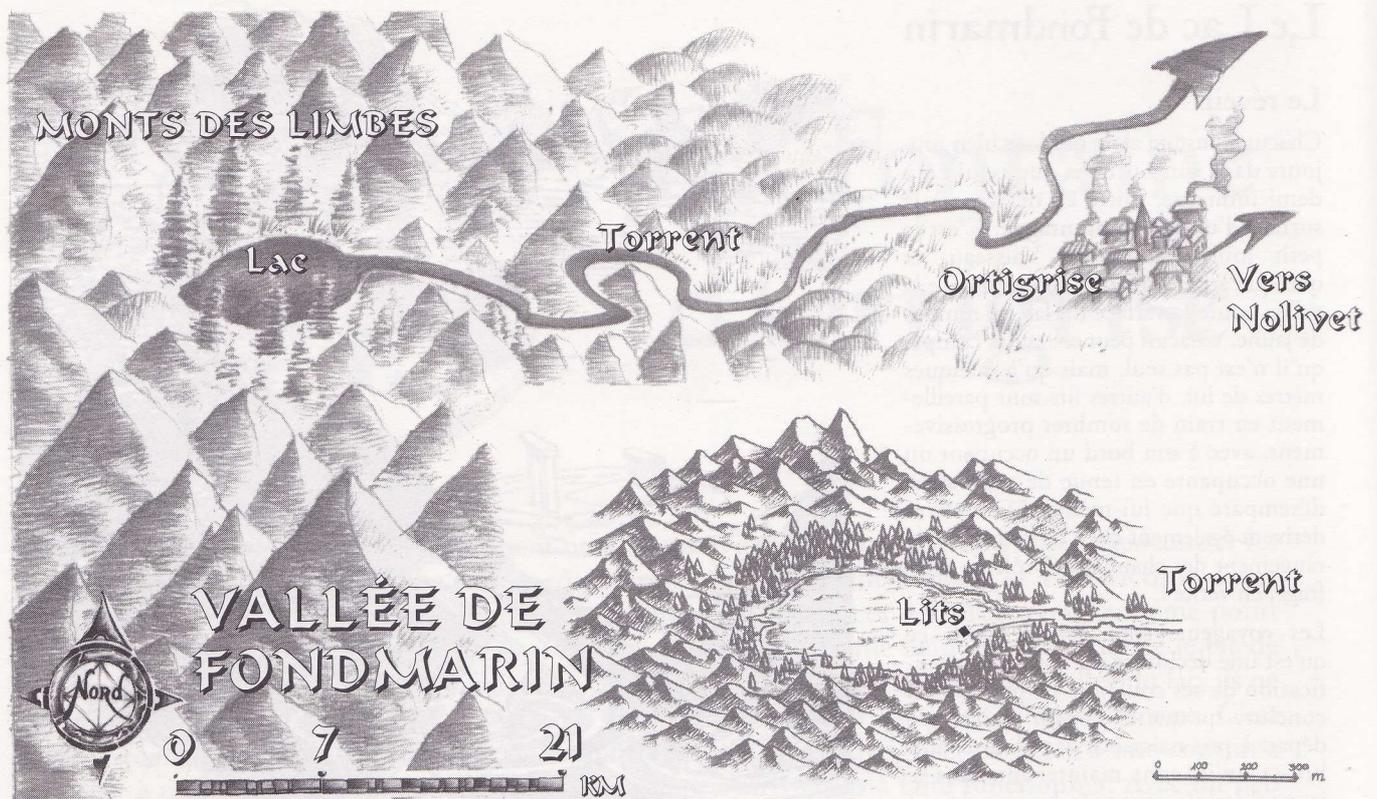
Le sauvetage

C'est ici que les innocentes questions sur la façon dont les personnages ont rangé leurs affaires la veille au soir prennent toute leur importance. Tout ce qui aura été posé par terre est maintenant en train de couler, les objets lourds étant même déjà au fond. Les lits eux-mêmes, de plus en plus lourds et gonflés d'eau, n'en ont plus pour très longtemps (2d6 rounds par exemple). En sorte que tout ce qu'un per-

sonnage aura déclaré garder près de soi, sur ou dans son lit, n'est pas davantage en sécurité. Seuls les coffres flottent bien et conservent au sec ce qu'on y aura rangé.

Le problème pour chacun va maintenant être le suivant : gagner soi-même la sécurité de la berge, et sauver le maximum d'affaires : un bon entraînement pour tester les règles de Natation. Si tout le monde sait nager, le sauvetage général a des chances de s'effectuer sans trop de problèmes ; mais s'il y en a qui ont négligé la compétence Natation, l'affaire peut tourner au drame.

Se souvenir qu'en Natation, chaque point d'encombrement compte en malus, et non pas seulement l'excédent par rapport au seuil d'encombrement, à commencer par les vêtements portés. Les voyageurs méfiants qui auront déclaré dormir tout habillés, tout bottés et tout armés, vont maintenant comprendre leur bêtise. Soit ils se déséquipent maintenant — mais alors comment sauver vêtements et armes ? — soit ils acceptent les malus. Seuls ceux qui auront eu un comporte-



ment *normal*, à savoir tout ranger dans le coffre prévu pour cela, et dormir nus ou en chemise, n'auront quasiment pas de problème.

Les coffres dérivent lentement vers la berge, qu'ils atteindront au bout d'une heure environ. Les voyageurs peuvent soit attendre la fin de leur dérive, soit nager jusqu'à eux et les pousser jusqu'au rivage. Toutefois, comme par un fait exprès, tous les coffres se ressemblent, et à moins de les ouvrir en plein lac pour en vérifier le contenu, avec une bonne chance de les faire chavirer, personne ne pourra être sûr qu'il s'agit bien de *son* coffre tant qu'il n'aura pas rejoint le sec.

Sans compter les éventuels malus d'encombrement, nager dans l'eau froide du lac demande *Mêlée/Natation* à +2. Plonger pour récupérer un objet coulé demande *CONSTITUTION/Natation* à zéro et est cause d'un point de fatigue. Une fois l'objet récupéré, il s'ajoute naturellement à l'encombrement du nageur.

Pour déterminer les efforts nécessaires pour rejoindre la berge, utiliser les vitesses de nage (*Livre 1, page 34*). Faire tirer à chaque joueur 1d20+40 pour estimer la distance qui sépare son lit de la berge au moment du réveil. Si par

exemple un joueur fait 11, son lit se trouve à 51 m, distance qu'il doit maintenant parcourir en nageant. Dans la confusion et les remous provoqués par le naufrage des lits, c'est au gardien des rêves de déterminer les positions relatives des coffres.

Et ça continue !

De toute évidence, la déchirure jaune du lac représente l'arrivée de plusieurs déchirures violettes distinctes. Les voyageurs peuvent le concevoir aisément puisqu'ils n'étaient pas ensemble la veille. Ils ne vont pas tarder à en avoir la confirmation : d'autres objets continuent en effet d'arriver, se matérialisant soit à la surface de l'eau, soit à quelques mètres de distance, tombant alors dans le lac avec un grand plouf. Il peut ainsi arriver une cruche, un tabouret, une roue de charrette, voire une charrette tout entière, une enclume, une échelle, un rouet, des bûches, une botte de paille, un jambon, l'enseigne d'un barbier, un chandelier, un panier d'oeufs, une lance de joute, un rouleau à pâtisserie, etc. Au gardien des rêves de déployer son imagination. Faire tirer un jet de Chance à chaque personnage, les plus malchanceux pouvant être la cible directe des nouveaux arrivages.

Quant à la question : qu'est-ce qui a bien pu provoquer cela ? — elle restera malheureusement et à jamais sans réponse.

Quand les voyageurs auront regagné la berge, les arrivées hétéroclites se ralentiront ; et quand tout le monde aura commencé à reprendre son souffle, haletant et frissonnant dans sa chemise trempée, sembleront s'arrêter tout à fait. S'ils ne l'ont déjà fait en se hélant d'un lit à l'autre, les voyageurs peuvent maintenant se présenter, s'étonner brièvement des circonstances, mais surtout songer à faire du feu, faute de quoi c'est l'*acrevè* qui les guette. Pour ce réveil mouvementé, chacun peut recevoir 10 points de stress.

C'est alors que se manifestera un retardataire. Un objet de la taille d'une brique apparaîtra au-dessus de l'eau à quelques 6 mètres du bord, et commencera aussitôt à s'enfoncer après un *plouf* sonore. Tous les personnages qui réussiront alors un jet de *VUE/Vigilance* à zéro, auront eu le temps d'entrevoir qu'il pourrait s'agir d'un gros livre. Mais quelqu'un aura-t-il le courage de retourner nager, puis de plonger pour le récupérer ? Le livre reposera à 3 m de fond : *CONSTITUTION/Natation* à +1. Après lui, plus rien n'apparaîtra, et le jaune de la déchirure commencera à se résorber.



Le livre

Sans lui, la résolution finale du scénario risque d'être difficile, voire impossible. Il s'agit d'un exemplaire des *Nouvelles langues mortes* par Elzévir l'Obsolète, un ouvrage d'érudition sur les langues anciennes, comprenant plusieurs glossaires. Si les voyageurs le récupèrent sans tarder et le mettent à sécher, il sera encore lisible malgré ses pages gondolées. En venir à bout demande 14 points de tâche, difficulté -3, périodicité 1 heure, et fait gagner 22 points d'expérience en Ecriture sans limitation de niveau. Mais sans le lire à fond, il peut également être utilisé comme un dictionnaire. Son encombrement est de 0,5 enc.

Survivre

Sitôt les personnages sortis du lac, le gardien des rêves ne doit pas manquer de répéter qu'ils ont froid, claquent des dents, etc. Si les joueurs (qui eux sont parfaitement à l'aise autour de la table) négligent ces indications, le gardien des rêves peut sans remords leur faire jouer un jet de CONSTITUTION à -3, et en cas d'échec leur décrire les premiers symptômes de l'acrève au bout de deux heures (voir cette maladie au chapitre des Connaissances). Si les joueurs s'activent aussitôt à ramasser du bois pour faire du feu, tout ira bien. La seule difficulté risque d'être les briquets mouillés. Dans les forêts de conifères qui entourent le lac, les branches mortes ne manquent pas, fournissant un combustible abondant.

Le lac est poissonneux et peut fournir de délicieuses *saumuches* pour peu qu'on possède un hameçon et du crin. Pêcher se jouera avec VUE/Survie en Extérieur à -1. Les saumuches sont des salmonidés de taille moyenne (30 cm) à la chair délicatement bleutée. Chaque poisson fournit 1 sust.

En route

Les personnages ont maintenant une bonne raison d'être ensemble : quitter la vallée du lac et continuer le voyage en suivant l'étroite vallée du torrent vers l'est. A leur départ, le gardien des rêves peut octroyer à chacun 5 points de voyage (1/2 point de destinée).

Par endroits, la berge s'escarpe et pose des problèmes. Le gardien des rêves peut en profiter pour tester les règles d'Escalade (difficulté +1) pour franchir les escarpements, ou de Saut en longueur

pour sauter sur la berge opposée, supposée plus praticable à cet endroit. Le torrent fait entre 2 et 3 m de large (difficulté zéro). Eventuellement, de simples jets d'AGILITÉ à zéro pour passer à gué de pierre en pierre. Acrobatie peut être utilisée facultativement en se souvenant que comme pour Natation, chaque enc porté donne un malus de -1.

La vallée du torrent est considérée *terrain difficile*. Sur cette donnée, c'est aux personnages de décider à quelle vitesse ils comptent progresser. S'ils choisissent par exemple V3, ils parcourront 4 km durant l'heure (120 mn) pour un acquis de 3 points de fatigue.

Au bout de 15 km, la vallée du torrent s'élargit, devenant *terrain malaisé*, cependant que réapparaissent des forêts de conifères. Les voyageurs souhaiteront sans doute faire une halte dans les parages et dresser le camp pour la nuit. Comme précédemment, ce n'est pas le bois qui manque.

Le torrent est poissonneux, mais le courant bondissant y rend la pêche plus difficile : DEXTÉRITÉ/Srv Extérieur à -3. On y trouve les mêmes saumuches que dans le lac. Si l'on cherche des baies, on peut découvrir des buissons de clopi-

nettes (voir page 24). Un jet de VUE/Srv Montagne à zéro peut faire découvrir à tous ceux qui ont au moins zéro en Botanique, de petits chardons gris rose noyés parmi les herbes. Il s'agit de faux murus, une des dix grandes herbes de soin. On pourra en cueillir 4d6 brins. A l'orée des conifères, des chasseurs habiles pourront tirer sur un grand coq de bruyère, pouvant rapporter 12 sust. La difficulté du tir dépend des circonstances à décider par le gardien des rêves. On ne tient pas réellement compte des blessures ni des points de vie des petits gibiers : il suffit qu'un projectile touche l'animal pour le blesser critiquement, voire le tuer sur le coup.

Enfin, le gardien des rêves peut corser la chasse par la rencontre d'un grizzal. L'issue dépend uniquement de la conduite des voyageurs. Le grizzal, surpris à quelques 5 ou 6 m de distance, se dressera sur ses postérieurs en grognant féroce. Si les voyageurs tiennent leurs distances, l'animal grognera encore une fois, puis se détournera et disparaîtra dans la forêt sans être autrement agressif (Cf. le film *L'Ours*). S'il est par contre agressé, projectile ou autre, sa férocité sera extrême. (Utiliser les caractéristiques de la page 49.)



Ortigrise

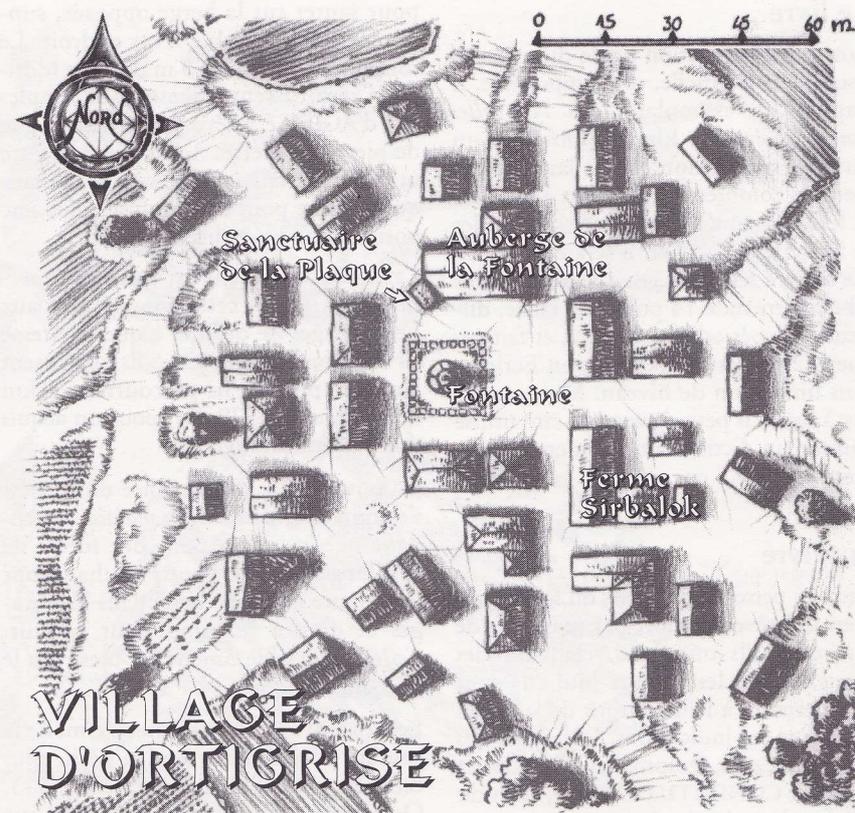
Le village d'Ortigrise est situé à 40 km à l'est du lac de Fondmarin. A cet endroit, la vallée est plus spacieuse et les montagnes alentour beaucoup moins hautes : ce ne sont plus que les contreforts des Monts des Limbes. Ortigrise comprend une quarantaine de bâtiments. Les maisons ont un rez-de-chaussée-sous-sol en pierre, servant d'étable et de remise, et un étage d'habitation en bois, auquel on accède par un escalier extérieur. Les toits sont couverts d'ardoises. Seules quelques granges sont entièrement en bois. Tout autour du village, s'étend un patchwork de terres cultivées, champs, prés, vergers, entourés de murets de pierres sèches, et desservis par un réseau de sentiers. Le village compte 200 habitants, enfants et vieillards compris. Essentiellement agricole, on y vit de la culture du *blédièze* (sorte de blé dur), et de l'élevage de chèvres, porcs et moutons. En bref, un village moyen, ni riche ni pauvre, exemple typique du «rêve profond».

Place de la Fontaine

Le centre du village est occupé par une petite place dallée, au milieu de laquelle se dresse une fontaine : une vasque de pierre circulaire d'un diamètre de 1,5 m, dotée d'un pilier central supportant une statuette de bronze représentant une grenouille ventrue à la bouche entrouverte. La statuette est scellée dans la pierre du pilier. On comprend en la voyant que l'eau devrait jaillir de sa bouche pour s'écouler dans la vasque. Or rien ne coule ; et quoique bien entretenue et dépourvue de mousse, la vasque est sèche et donne l'impression de ne connaître d'autre eau que celle de la pluie. La statuette elle-même est en bon état, à peine ternie, pas du tout oxydée.

Sur la place, donne un des bâtiments les plus importants d'Ortigrise : l'Auberge de la Fontaine. Rares sont les voyageurs qui montent jusqu'au village, et son grand dortoir est toujours disponible. L'auberge sert essentiellement de lieu de rencontre aux villageois. Ils viennent y discuter tout en buvant un coup ; et c'est là également que se traitent les grandes affaires du village sous la présidence d'*Eltom Sirbalok*, le villageois le plus riche, tenant le rôle de chef.

L'auberge est tenue par *Kiral Nostabouf* et son épouse *Antonia*. Kiral est un



homme de 50 ans, dont les cheveux jadis blonds ont viré au gris. Il dégage une impression naturelle d'autorité, compréhensible en ce sens qu'après Sirbalok, c'est lui le personnage le plus important du village. Antonia, plus jeune que lui, est une petite femme blonde, bien en chair avec de bonnes joues rouges. Les voyageurs peuvent dormir dans le dortoir unique au prix de 5 deniers par personne, et prendre un repas substantiel (4 sust) pour 10 deniers. Le vin local (force -2), de même que la bière (force -1) sont à 1 denier le gobelet de 20 cl.

Toutefois, quand les voyageurs arriveront au village, ils découvriront la salle de l'auberge en proie à une ambiance tumultueuse. Une vingtaine de villageois y éclusent force gobelets en discutant âprement. Parmi eux se trouvent *Eltom Sirbalok* et son fils aîné *Rahul*, un jeune homme de 18 ans au front bas, barré d'une ligne ininterrompue de sourcils, l'air plutôt épais. La discussion tourne à la dispute et les injures volent bas. L'arrivée des voyageurs ramènera provisoirement le calme, mais ces derniers n'auront aucun mal à connaître le sujet de la discorde :

«C'est Rahul Sirbalok qui a été désigné pour être le prochain *Séméral*. Le tirage a eu lieu régulièrement, de la même

façon que d'habitude, chaque homme de plus de 15 ans ayant déposé dans l'urne une plaquette de bois gravée de son symbole, et une jeune fille ayant l'âge requis — c'est-à-dire le plus près possible de 15 ans, mais sans dépasser cet âge — ayant tiré une des plaquettes au sort. C'est tombé sur le fils Sirbalok et son père prétend qu'il y a eu tricherie, dans le but voulu de le ridiculiser le jour de son mariage.

— Le ridiculiser ? peut alors s'étonner un des voyageurs.

— Pour sûr ! lui répondra-t-on, avec tous les pots de pisser et les pelletées de purin qu'il va recevoir sur la figure, sans oublier les oeufs pourris et les fruits gâtés, pour sûr qu'il aura l'air ridicule devant sa fiancée !»

Étrange coutume, en vérité, et pourtant nullement mystérieuse. Les villageois ne feront aucune difficulté pour raconter l'histoire de leur fontaine.

Légende du fond des temps

L'histoire remonte à quelques siècles, à cette époque diversement appelée selon les régions : *le Grand Trou Noir*, *la Mort en marche*, *le Temps des Larmes*, *la Peste Grise*, *les Ténèbres Hurlantes*, époque de

guerres d'une sauvagerie inouïe, d'épidémies, de famines, d'incendies, de séismes et de cataclysmes — époque que les philosophes appellent également la fin du Second Âge et le Grand Réveil des Dragons. Certains haut-révants étaient déjà en proie à la colère des foules. L'un d'eux, un dénommé Sémergal, vint trouver refuge dans le hameau d'Ortigrise avec armes et bagages. Les villageois, qui n'avaient quant à eux rien à lui reprocher, le cachèrent pendant plusieurs jours. En remerciement, à la veille de son départ, Sémergal leur offrit un de ses objets magiques : une petite statuette de grenouille capable de produire une eau pure et délicieuse à la seule condition que l'on prononce distinctement devant elle une certaine phrase. Il en fit la démonstration, s'assura que les villageois étaient capables de répéter la phrase, et leur laissa même une petite plaque de cuivre où ladite phrase était gravée, afin qu'ils pussent la retrouver en cas de perte de mémoire. Il leur recommanda enfin de laisser périodiquement se reposer la grenouille pour qu'elle puisse recharger son pouvoir, puis il s'en alla et on n'entendit plus jamais parler de lui.

On construisit une vasque de pierre avec un pilier central où l'on scella la gre-

nouille de bronze, pour en faire une véritable fontaine. Et se souvenant des recommandations du magicien, on résolut de n'y faire appel qu'une fois par saison. Comme c'était un grand honneur de la faire fonctionner, l'opérant était tiré au sort. Et la coutume prévalut bientôt de le surnommer *le Sémergal*. Un jour, le sort désigna un paysan abruti, qui se mit à bafouiller, incapable de prononcer la phrase distinctement. Par dérision et par jeu, on lui jeta des fruits pourris — autre coutume qui devait rester.

Aujourd'hui, tout cela est loin d'être clair dans la mémoire collective des Ortigrisains. Ils savent qu'ils possèdent une fontaine magique, sur laquelle diverses légendes se croisent et se contredisent, comme quoi son eau était un remède universel, permettait d'exaucer un vœu, ou bien utilisée pour arroser les potagers, permettait d'obtenir des légumes trois fois plus gros. Malheureusement, la phrase *magique* a été oubliée et la fontaine ne fonctionne plus. Les Ortigrisains possèdent toujours la plaque de cuivre, qu'ils ont scellée dans un petit sanctuaire, une minuscule cahute de pierre sans autre ouverture qu'une porte basse, accolée à l'auberge. Mais personne n'est assez lettré pour en

déchiffrer la langue ancienne. Ce n'est pourtant pas faute d'essayer, comme en témoigne ce qui reste de la coutume.

La fête du Sémergal

Chaque saison a lieu la fête du Sémergal. En prévision de ce grand moment, Ortigrisains et Ortigrisaines mettent de côté les fruits et les oeufs pourris et conservent soigneusement le contenu des pots de chambre. Peu avant la pleine lune, si aucun volontaire ne s'est désigné pour être le prochain Sémergal, on le tire au sort parmi les villageois de plus de quinze ans. Puis au jour dit, le 14^e du mois à l'heure de la Couronne, on le conduit au Sanctuaire de la Plaque, et on l'y enferme pendant une heure avec une chandelle pour s'éclairer. Le Sémergal est censé y apprendre par coeur la phrase gravée, jusqu'au début de l'heure du Dragon, où on lui rouvre la porte. Entre la double haie de tous les villageois rassemblés sur la place, il fait alors les quelques pas qui le séparent de la fontaine, et prononce *une* phrase. Puis il n'a que le temps de se protéger le visage avant que ne commencent à pleuvoir sur lui détritris et immondices parmi les rires et les huées.



Les volontaires

Les voyageurs sont censés arriver à Ortigrise le 13e jour du mois de la Couronne, soit la veille du grand jour. Ayant été mis au courant de la coutume et du déroulement de la cérémonie, à eux de voir s'ils souhaitent ou non s'en mêler. Eltom Sirbalok, le chef du village, est hors de lui. Le mariage de son fils Rahul avec *Enrika Garrobaf*, la fille du meunier, le meilleur parti du village, est prévu depuis le printemps, et la date arrêtée est justement celle de la fête du Sémergal d'été — histoire de donner plus de poids à l'événement. Il prétend que le tirage au sort a été truqué dans le but de ruiner le mariage, voire de l'annuler. Ce ne sont pas les prétendants qui manquent à la main d'Enrika ! Il suffirait de peu de choses : qu'un *vrai* volontaire se présente à la place de son fils. Un peu d'humanité, bon sang ! Mais dans la chaleur des invectives, il ne rencontre qu'une opposition narquoise et générale.

La coutume prévoit en effet qu'un ou plusieurs volontaires puissent se déclarer jusqu'au dernier moment. Auquel cas, le villageois tiré au sort est libre de se retirer.

En fin de journée, Eltom s'arrangera pour se trouver seul avec les voyageurs et ira droit au but : 5 sols en pièces d'argent si l'un d'eux se porte volontaire. Après tout, que sont un ou deux seaux de merde ? un mauvais moment vite passé. Et 5 sols, c'est tout de même une somme ! En marchandant âprement, les voyageurs pourront monter jusqu'à 7 sols, mais pas davantage. La somme est fixe, qu'il y ait un ou plusieurs volontaires successifs ; elle sera versée après que le volontaire ait prononcé sa phrase, qu'il réussisse ou non à faire fonctionner la fontaine. Si le marché est conclu,

Eltom rendra aussitôt la décision publique (sans parler de sa corruption, naturellement). C'est dans une grande excitation que les villageois attendront la fête du lendemain, où, événement rare, des étrangers se seront portés spontanément volontaires. Se pourrait-il qu'ils réussissent ?

Noter qu'à l'encontre des idées reçues, les Ortigrisains n'ont aucune prévention à l'égard des haut-révants.

La fontaine

La fontaine d'Ortigrise est un exemple typique d'objet magique autonome du Second Age, fonctionnant automatiquement en réponse à la perception d'une certaine sonorité. Une Lecture d'Aura intensive donne les renseignements suivants :

Enchantements, cité Folle J12

Purifications, nécropole d'Antinear K14

Alliance, pont de Yalm I11

Permanence, sanctuaire Noir K9

Autonomie, lac Wanito I10

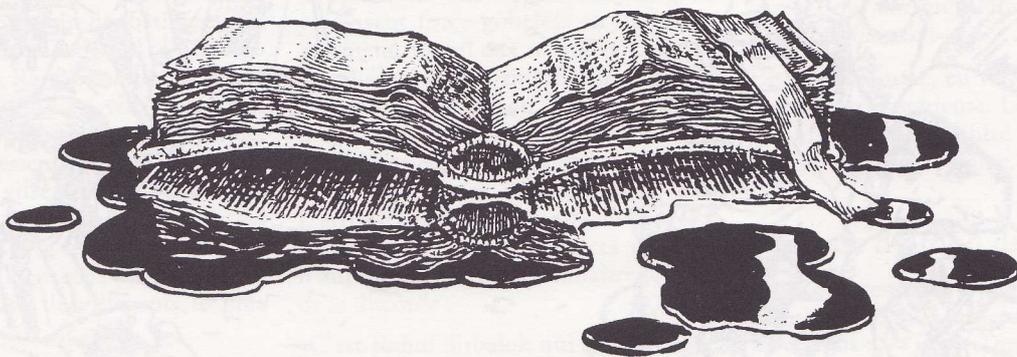
Grande Ecaille de Narcos : Fontaine de Sémergal (Gouffre Abîmeux I12) R-18 r15

La gemme d'enchantabilité 2 est incluse à l'alliage du bronze et possède 14 points actifs. Chaque fois qu'elle est actionnée, la fontaine coule pendant une heure puis s'arrête, dépensant 1 point de rêve. N'étant qu'une *idée*, Lecture d'Aura effectuée en gouffre Abîmeux donne le sens de la phrase de commande, mais pas sa formulation exacte dans la langue d'origine. Le sens est le suivant : «Que l'eau sorte de la petite grenouille !»

Confronté à la plaquette de cuivre, le volontaire doit réussir un jet d'INTELLECT/Écriture à -8 pour déchiffrer l'inscription et être capable de la prononcer correctement. S'il échoue à ce jet difficile, il devra subir l'humiliation rituelle. Toutefois, si ce même volontaire a déjà commencé à étudier le livre du lac, les *Nouvelles langues mortes*, il aura la certitude qu'il s'y trouve un glossaire de la langue de la plaquette. Le volontaire suivant, s'il y a lieu, n'aura qu'à prendre le livre avec lui dans le sanctuaire, et grâce à cette aide, n'aura à tenter qu'un jet d'INTELLECT/Écriture à zéro. Il n'y a évidemment qu'un seul essai par personne, mais à eux tous, les voyageurs devraient normalement finir par y arriver. L'idéal serait naturellement que le premier volontaire ait directement la judicieuse idée de prendre le livre avec lui. Telle qu'elle doit se prononcer, la phrase réelle sonne ainsi : Kiss Leg Orlagher Nouïeth ! (*Qu'y'sse l'aigüe hors la guernouillette !*)

Conclusion

Et l'eau coulera... une eau fraîche, pure, au léger parfum de framboise et de citron. Dans tout Ortigrise, ce sera la liesse et la félicité. Sirbalok paiera discrètement la somme convenue, et les voyageurs seront naturellement invités au mariage. Puis, le conseil s'étant réuni, le déclarera *citoyens adoptifs d'Ortigrise*. Ils pourront séjourner aussi longtemps qu'ils le désireront à l'Auberge de la Fontaine et y prendre des repas, le tout sans bourse délier. Mais il est probable que les personnages se languiront vite de reprendre le voyage. A leur départ, le gardien des rêves peut leur octroyer 5 autres points de voyage.





Pleure pas, Nineth !

Nineth est une voyageuse PNJ victime d'un *désespoir*, qui tente de se suicider. Témoins de son acte, les voyageurs sont censés la sauver. Mais la voyageuse n'en demeure pas moins désespérée et ne mentionne laconiquement que le nom d'un haut-rêvant et d'une sorte de fruit sauvage. Les voyageurs peuvent laisser tomber ou s'intéresser davantage à son sort et comprendre qu'elle est possédée par une entité. Mais alors que viennent faire le haut-rêvant et les fruits ? Le scénario consiste évidemment à remonter la piste. Amadoué, le haut-rêvant en question exorcisera Nineth et laissera les personnages examiner sa collection de pierres de rêve : des galets où les haut-révants du groupe pourront déchiffrer des signes draconiques, gratification intellectuelle. Mais pour arriver à cela, c'est-à-dire l'amadoué, il faut précisément lui offrir les fruits dont parle Nineth. La quête de ces baies va mener les voyageurs jusqu'aux ruines d'un village, l'endroit-même où la voyageuse a été victime du désespoir. S'il n'y a plus d'entité, l'endroit grouille par contre de Chafouins. Les voyageurs peuvent se contenter de se défendre le temps de cueillir les fruits, ou explorer plus profondément les ruines et découvrir le trésor des Chafouins, gratification sonnante et trébuchante.

Nineth

Si ce scénario est joué après *La Fontaine d'Ortigrise*, les personnages ont dû reprendre le voyage, empruntant la route qui relie Ortigrise aux villages situés plus à l'est, et continuer logiquement dans cette direction. Aux contreforts des Monts des Limbes succèdent des collines boisées, relief qui s'assouplit à mesure que l'on progresse vers la vallée de la Smouldre. *Pleure pas, Nineth !* commence à une centaine de kilomètres à l'est d'Ortigrise. A la convenance des joueurs et du gardien des rêves, cette distance a pu être parcourue réellement, en séances de jeu, le gardien des rêves improvisant étapes et incidents mineurs, ou au contraire avoir été abrégée par un passage en *gris rêve*. Quel que soit le mode adopté, l'aventure commence précisément alors que les voyageurs arrivent en vue de la Smouldre.

La Smouldre

Le matin-même (événement réellement joué ou souvenir de gris rêve), les voyageurs sont arrivés au hameau de Plorniche, maigre agglomération de masures et de champs enclos. Ils ont pu y apprendre qu'une autre route longe la forêt de Roncejoie vers le nord, jusqu'au village de Grichaume, tandis que la route est-ouest, celle par laquelle ils sont arrivés, continue encore vers l'est pendant 2 km, puis débouche sur un large fleuve, la Smouldre, que l'on peut traverser par un bac. Sur la rive en face se tient le bourg de Nolivet, nanti d'auberges, d'échoppes et autres commodités, et l'on suppose que les voyageurs ont choisi de continuer par là et d'emprunter le bac.

A cet endroit, la Smouldre est un fleuve de 90 m de large, aux eaux limoneuses de teinte gris jaune, animées d'un courant plutôt paresseux. Ses rives peu escarpées sont plantées de saules et de

peupliers. En arrivant aux appontements du bac, on aperçoit nettement les maisons de Nolivet sur la rive opposée. Au-delà, toujours vers l'est, le relief se reaccentue de nouvelles collines.

Totalement dépourvu de superstructure, sans même une rambarde, le bac est une embarcation plate de 6 m de long sur 3 de large, simple plate-forme où peuvent s'entasser les passagers tout autant que les marchandises. On peut s'asseoir sur le sol ou rester debout. La traversée prend usuellement 20 minutes. Le passeur, situé à l'arrière, le manoeuvre à la godille. C'est un homme d'une quarantaine d'années, trapu, chaussé de sandales et vêtu d'une simple tunique de bure. Hirsute, la barbe inégale, il garde en permanence les yeux exorbités et parle fort, hurlant presque. Il est totalement sourd.

Les voyageurs déboucheront sur le fleuve au moment où le bac sera sur le point de partir. Ils n'auront que le temps de se pré-



cipiter à bord. Hurlant et roulant des yeux fous, le passeur leur demandera 3 deniers par personne pour prix de la traversée. Le centre du bac est encombré de cages à poules et de bottes de pailles. Pour tout passager, une jeune femme est assise sur l'une des cages, gardant la tête baissée. Les marchandises ne lui appartiennent pas, mais doivent être livrées à un paysan d'en face qui viendra les prendre. Tout étant réglé, l'amarre est larguée, et la traversée commence.

Le drame

La conversation étant impossible avec le passeur sourd, les voyageurs vont probablement tenter de l'engager avec la jeune femme. C'est apparemment une voyageuse, elle en porte le costume mixte : bottes, culottes de gros drap, pourpoint de cuir souple, une dague au ceinturon, mais ne semble pas avoir de bagages. On peut lui donner dans les vingt ans ; elle est mince, l'air robuste, et pourrait être jolie si ses cheveux châtain, mi-longs, n'étaient si emmêlés, pleins de noeuds et de brindilles, et si son visage écorché (griffures de ronce ?) n'était pas si bouffi par les larmes. Quand on lui parle, c'est à peine si elle semble entendre, elle pousse

un grand soupir et ses épaules sont bientôt secouées de sanglots. Aux questions des voyageurs, tout ce qu'elle est capable de répondre, d'une voix hachée de larmes, c'est : « Laissez-moi, vous ne pouvez pas comprendre... » A part ses écorchures sans gravité, elle ne semble pas blessée.

C'est alors que le drame va se nouer très vite. Les voyageurs l'ayant probablement laissée par respect pour l'intimité de son chagrin, elle se lève brusquement, dans un grand caquètement de poules, court jusqu'au bord et se jette à l'eau. L'événement a lieu alors que le bac est au milieu du fleuve. Les voyageurs médusés peuvent constater qu'elle ne reparait pas : soit elle ne sait pas nager, soit elle n'a aucune volonté de le faire...

Tout dépend ensuite de la rapidité et de l'efficacité d'action des voyageurs. Le lac de Fondmarin ayant pu leur servir de test d'entraînement, voyons maintenant s'ils sont capables d'effectuer un véritable sauvetage. Plonger tout équipé entraîne les malus déjà vus. Se délester d'un sac à dos et du ceinturon portant les armes peut être fait en un round si est réussi un jet de DEXTÉRITÉ à zéro, faute de quoi compter 2 rounds. Même chose pour retirer ses bottes.

Le sauvetage lui-même est effectué avec le système de points de tâche : *Mêlée! Natation à -1, périodicité 1 round, 4 points de tâche*. Même si plusieurs voyageurs plongent à son secours, il ne s'agit pas d'une tâche effectuée à plusieurs : les 4 points de tâche doivent être obtenus par le même personnage. Cela fait, le sauveteur, tenant solidement la jeune femme, se retrouvera assez près du bac pour saisir la corde qu'on lui aura lancée (un autre voyageur ou, à défaut, le passeur finalement alerté), et se hisser à bord avec son fardeau.

Le gardien des rêves n'a pas à jouer de jets de dés pour évaluer la noyade de la jeune femme, mais applique le plan préétabli suivant : dès son arrivée dans l'eau, commençant à se noyer, elle perd 2 points d'endurance par round (la règle en prévoit 1d6, mais supposons-lui malgré tout une chance exceptionnelle) et arrive à zéro point d'endurance au bout de 12 rounds, perdant 1 point de vie. Puis, tant que la réanimation n'est pas commencée avec succès (voir Livre 1, page 53), elle continue de perdre 1 point de vie par round (au lieu de 1d4). Avec un SC de 4, elle meurt si elle atteint -5 points de vie. Au total, le sauvetage ne doit donc pas dépasser 27 rounds. Noter

que le décompte des rounds commence dès son plongeon, et qu'il inclut le temps de réaction des voyageurs, de leur délestage, tout autant que des 4 points de tâche du sauvetage proprement dit.

Le sauvetage peut rapporter 8 points de stress à ceux qui ont plongé et 5 à ceux qui sont demeurés sur le bac. Ce n'est toutefois qu'indicatif : le gain peut être plus important en cas de complications tragiques.

Nolivet

Etagé sur le versant est de la vallée de la Smouldre, Nolivet est un bourg affairé, petite cité en réduction, non fortifiée. C'est une halte commerçante sur la grande route nord-sud qui rallie Les Bragnes, au nord, agglomération minière au seuil du plateau d'Orkarth, puis Tourmaline, au sud, grande cité commerçante, et enfin Port Makkar, à l'embouchure du fleuve, sur la mer Immen-séenne. Outre le commerce, Nolivet tire sa prospérité des vignobles de ses coteaux.

A Nolivet, les voyageurs peuvent trouver toutes les échoppes nécessaires à l'achat de l'équipement qui leur fait défaut. Appliquer le barème de prix des règles. Plusieurs tavernes proposent le vin local, le *Côte de Smouldre*, fort et parfumé (force -3) au prix de 2 deniers la mesure (20 cl), de même que les deux auberges du bourg, l'*Auberge du Saule rieur* qui domine directement l'embarcadère du bac, et l'*Auberge du Pigeon fariné*, à la sortie sud, sur la route de Tourmaline.

Premiers indices

Trempés jusqu'aux os, les voyageurs vont probablement chercher une auberge sitôt débarqués à Nolivet. L'Auberge du Saule rieur donne précisément sur la place du ponton. Le sauvetage de Nineth ne l'a pas rendu plus joyeuse. Elle continue à soupirer et à pleurer, ne répondant que laconiquement aux questions posées. A ce stade, les voyageurs peuvent estimer en avoir suffisamment fait et la laisser se débrouiller, ou continuer à s'intéresser à son sort. Un bon bain chaud et des vêtements secs la ragillardiront toutefois, en sorte qu'un peu plus tard, dans la salle de l'auberge, devant un bon gobelet de Côte de Smouldre par exemple, elle laissera échapper les phrases suivantes :

— Je m'appelle Nineth... voyageuse...

- Polykromath... c'est un haut-rêvant...
- Des bigarondes... dans la forêt...
- Bouh ! c'est trop triste !...

Le tout entrecoupé de soupirs, de larmes, de sanglots, d'arrachages de cheveux et de frappements de poitrine. On n'en tirera rien de plus.

Faire tirer à chacun un jet d'INTELLECT/Légendes à zéro. Une réussite indique que l'on a entendu parler des entités de cauchemar, telles que les désespoirs, les haines ou les peurs. Nineth ne serait-elle pas justement possédée par un désespoir ? Si tout le monde échoue, un vieux villageois témoin de la scène, assis à une table voisine, en émettra l'hypothèse : « Quand j'étais jeune, dira-t-il, j'ai connu des voyageurs du nord dont l'un d'eux présentait les mêmes signes désespérés que votre compagne. Ils disaient qu'il avait été agressé par une forme verdâtre sans substance, un « désespoir », qu'ils l'appelaient, et qu'il était maintenant possédé. Ces voyageurs cherchaient un haut-rêvant pour l'exorciser. »

Si un haut-rêvant du groupe tente une Lecture d'Aura sur Nineth, il en aura l'effective confirmation : un désespoir de 10 points, lié à la désolation de Partout (D11). C'est dans cette case spécifique qu'il peut être exorcisé par une Annulation de Magie R-7, avec une dépense de 10 points de rêve.



AUBERGE DU SAULE RIEUR chez maître Talegrin

on peut dîner dans le jardin
Chambre individuelle : 8d le lit
avec cuvette et bougie
Dortoir commun : 5d la couche
les latrines sont dans la cour
Bain chaud avec savon : 6d
Repas gastronomique (4 sust) : 12d
L'assiette du voyageur (2 sust) : 6d
Côte de Smouldre : 2d la mesure
Bière blanche (force 0) : 1d la mesure

AUBERGE DU PIGEON FARINÉ dame Bournica vous souhaite un bon séjour

on allume du feu en hiver
Confortable chambrette : 10d le lit
draps propres et couverture vérifiée
Accueillant grenier convivial : 6d la place
un remède à la solitude
Bain chaud : 6d
Supplément savon : 2d
La marmite de dame Bournica (3 sust) : 12d
La grignotade du voyageur pressé (1 sust) : 6d
Côte de Smouldre : 2d la mesure
Bière blanche : 2d la mesure
Votre monture à l'écurie : 4d
Supplément fourrage : 2d

Soit les PJ sont maintenant capables de l'exorciser eux-mêmes, soit, comme les voyageurs dont parlent le vieux villageois, ils doivent trouver un haut-révant. Or Nineth parle justement d'un haut-révant, Polykromath, mais qui est-il ? quel est son rôle dans l'histoire ?

A Nolivet, on n'aime pas trop les haut-révants, comme partout d'ailleurs sur la rive est du fleuve. «Mais, dira encore le villageois, il paraît qu'il y en a sur la rive ouest. Les gens de l'autre côté sont complètement inconscients de les laisser vivre ! Enfin, heureusement que nous sommes du bon côté, ça rassure ! Chacun sait que la magie ne peut pas franchir l'eau !» (Affirmation purement gratuite.)

Si les voyageurs exorcisent l'entité eux-mêmes, l'aventure ne s'arrête pas forcément là pour autant. Nineth, en effet, leur racontera son histoire et son désir de rencontrer Polykromath, ce qui impliquera de commencer par la quête des bigarondes avant d'aller le trouver. Les voyageurs peuvent ou non se joindre à elle. Mais il est bien plus probable, en ce début de carrière, qu'ils ne connaissent pas encore Annulation de Magie et que la quête du haut-révant soit leur préoccupation première. Dans les deux cas, la suite consiste à reprendre le bac et retourner sur la rive ouest.

INTELLECT/Botanique à -4 permet de savoir que la bigaronde est une sorte de cerise sauvage. Interrogés sur ce sujet, les gens de Nolivet se borneront à

répondre : «les bigarondes, c'est des choses qui poussent de l'autre côté, je crois...», tout en affichant un air de mépris total, comme si rien de ce que l'on trouve de l'autre côté ne saurait être recommandable.

Les Bigarondes

Bien que les personnages ne l'apprendront probablement qu'à la fin de l'aventure, après que Polykromath ait accompli l'exorcisme, voyons dès à présent l'histoire de la voyageuse pour mieux comprendre le scénario.

L'histoire de Nineth

Nineth voyageait seule à l'ouest de la Smouldre, tantôt le long du fleuve, tantôt dans les collines à l'orée de la forêt de Roncejoie, cheminant vers le sud. Un rêve opiniâtre ne cessait de la tarabuster : le spectacle d'une petite maison branlante avec une longue cheminée de guingois, penchant si fort sur un côté que des étais de branchages devaient la soutenir. Et voilà qu'un soir, elle aperçut la maison de son rêve en haut d'une petite colline. Tout excitée, elle courut y frapper et se retrouva devant un vieil homme à la barbe et aux cheveux blancs tressés en dizaines de petites nattes, juste vêtu d'un pagne de laine grise, et à la poitrine cons-

tellée de tatouages en forme d'étoiles de toutes les couleurs : un personnage impressionnant. D'autant que, l'ayant à peine toisée, il se mit à hurler en gesticulant : «Comment, misérable, tu oses me déranger sans la moindre bigaronde ! Disparais à l'instant ou apprend à connaître la colère de Polykromath !...» Ahurie, Nineth re-dévala la colline à toutes jambes, et dans le fond du val, ne tarda pas à tomber sur le petit village de Grichaume et sa maison des Voyageurs. «Qui est le vieux fou qui habite là-haut ? demanda-t-elle. — C'est Polykromath, lui répondit-on, un haut-révant. Il n'est pas vraiment méchant, mais il a ses lubies. La seule façon de l'amadouer est de lui offrir un panier de bigarondes. Il les adore et devient alors le meilleur des hommes. Ses potions sont très efficaces.»

Or Nineth est elle-même haut-révante, mais une haut-révante débutante, ne connaissant pas encore le moindre sort. Elle eut l'idée que son rêve était un message pour la guider, et que Polykromath pourrait être le maître dont elle avait besoin. «Que sont les bigarondes et où puis-je en trouver ? demanda-t-elle. — Ce sont des cerises sauvages qui poussent à la lisière de la forêt. Malheureusement, les gamins du village viennent d'en faire la razzia pour les confitures. — Quelle déception ! s'écria la jeune femme. — Attendez ! il doit y en avoir encore sur le chemin de Kraigne, c'est un endroit où l'on ne va jamais.»

Au lieu d'en demander la raison, Nineth se le fit indiquer : «Prenez la route du sud vers Plorniche. A cinq lieues d'ici, se dresse un grand chêne mort plein de corbeaux. A ses pieds, un chemin s'enfoncé dans la forêt. C'est le chemin de Kraigne, un village qui n'existe plus.» (Note : une lieue draconique équivaut à un kilomètre.)

Après une nuit de sommeil à la maison des Voyageurs, Nineth fit l'emptette d'un panier, puis quitta Grichaume et ne tarda pas à découvrir le chemin de Kraigne, qu'elle emprunta. Au bout de 2 km, elle aperçut les ruines d'un village noyées dans la végétation, cependant que de part et d'autre du sentier, des arbustes commençaient à porter d'appétissants fruits rouges. Nineth s'affaira, tout à sa cueillette, sans remarquer l'étrange silence qui pesait à cet endroit dans la forêt. Quand elle prit conscience qu'une entité de cauchemar verdâtre glissait vers elle, il était trop tard pour fuir. Elle tenta vainement de la combattre mentalement, et se retrouva possédée.

NINETH, née à l'heure de la Sirène, 20 ans, 1m68, 58 kg, cheveux châtain, yeux noisette, droitier, mignonne (Beauté 13).

TAILLE	8	VOLONTÉ	12
APPARENCE	10	INTELLECT	13
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	14
FORCE	10	RÊVE	13
AGILITÉ	12	CHANCE	13
DEXTÉRITÉ	12	Mélée	11
VUE	11	Tir	11
OUÏE	10	Lancer	10
ODORAT-GOÛT	10	Dérobée	12

Dague de mêlée	niv +1	init 6	+dom +1
Corps à Corps	niv 0	init 5	+dom (0)
Esquive	niv +1		

Course +5 \ Discretion, Escalade, Vigilance 0 \ Musique, flûte +3 \ Srv Cité, Srv Extérieur +3 \ Chirurgie 0 \ Natation -9 \ Botanique, Légendes, Écriture 0 \ Oniros -4.



Vie	12
Endurance	24
Enc	09
+dom	0
Protection	1d2

La suite fut une lamentable errance. Elle abandonna ses bagages (sac, couverture, etc.) aux griffes des ronces et des branches basses. Une nuit passa, peut-être deux. Puis elle se retrouva devant la Smouldre, à l'embarcadère du bac. Elle monta à bord... et les voyageurs connaissent la suite.

La quête

En supposant Nineth surveillée de près cette fois-ci, la traversée dans l'autre sens doit s'effectuer sans problème. A Plorniche, personne ne connaît Polykromath. «Mais ceux de Grichaume parlent parfois d'un haut-révant», peut finir par avouer tel ou tel villageois après s'être significativement lamenté sur sa propre pauvreté. Autrement dit, il faudra déboursier quelques deniers pour obtenir le renseignement. En ce qui concerne les bigarondes, les gens de Plorniche seront un certain temps sans comprendre, jusqu'à ce que leurs visages s'éclaircissent : «Ah ! vous voulez dire les *croquebilles*, les petites cerises sauvages ? Il en pousse à la sortie du hameau, sur la route de Grichaume. Vous avez de la chance : les vieux sont sur le point d'en faire la razzia pour les mettre à l'eau de vie ! En vous dépêchant, vous pouvez encore en cueillir un panier.» S'agit-il des mêmes fruits ? Ne connaissant pas encore le rôle qu'elles jouent dans l'histoire, les voyageurs peuvent en cueillir quelques unes. Ce sont des fruits acides, plutôt durs, pas très bons. (Et ce ne sont pas des bigarondes.)

Grichaume est à 20 km de Plorniche et la route se met bientôt à longer la forêt. A 5 km de Grichaume, une compagnie de corbeaux a élu domicile dans les branches d'un grand chêne mort. A ses pieds, un petit sentier s'enfonce dans les fourrés, endroit sinistre. Mais si Nineth est toujours possédée, les voyageurs n'ont aucun moyen de savoir que c'est le chemin des bigarondes. Ils n'obtiendront ce renseignement qu'arrivés à Grichaume.

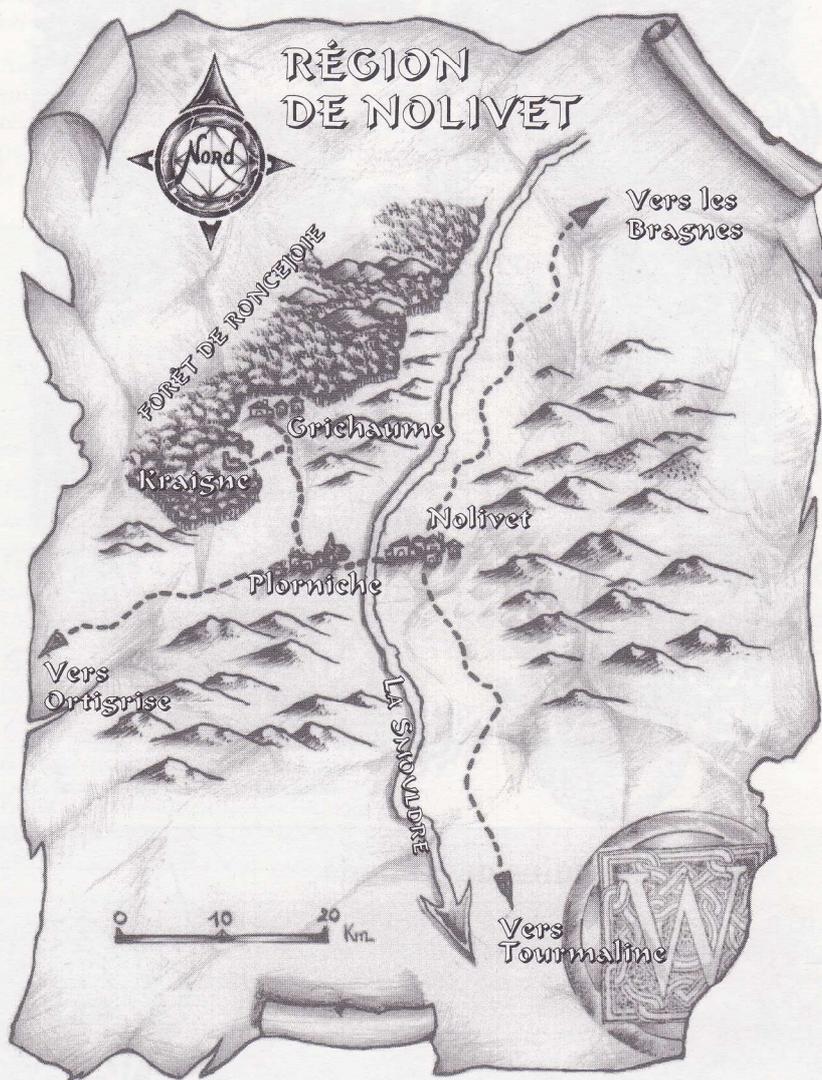
Petit village de la taille d'Ortigrise, plus grand que le misérable Plorniche, Grichaume se niche au pied d'une colline couronnée d'un bosquet. Ses champs et ses prés s'étendent vers l'ouest jusqu'à la lisière de l'immense forêt de Roncejoie. Parmi les sentiers qui desservent les terres cultivées, il en est un qui monte au sommet de la colline où l'on devine une chute entre les arbres. Mais la route

proprement dit s'arrête là. Plus au nord, la forêt rejoint les rives de la Smouldre, territoire sauvage et inconnu.

La maison des Voyageurs est toute petite, mais suffisante pour abriter tout le monde dans la soupente qui tient lieu de dortoir, dans le confort de simples bottes de paille. On y respecte toutefois la coutume de loger gratuitement les voyageurs. L'hôtesse se nomme *la Babouille*, une grosse femme entourée d'une marmaille nombreuse et sonore. Elle ne tardera pas à reconnaître Nineth : «Eh bien, vous voilà toute retournée à ce qu'on dirait ! Ça serait-y que Polykromath aurait pas aimé les bigarondes et qu'il vous aurait fait du mal ?...» Une réflexion qui devrait commencer à éclairer bien des choses.

Autour d'une soupe d'herbes et de cosses de pois (offerte gracieusement), la Babouille pourra répéter ce qu'elle a déjà

dit à Nineth : «Polykromath n'est pas un méchant homme, mais c'est un *haut-révant*. Un mot qui veut tout dire. Il est arrivé du nord il y a plus de trente ans, et il a construit lui-même sa maison sur la colline. Avant lui, il n'y avait que des cailloux là-haut, mais il a réussi à faire pousser des arbres. Et il a fait venir de l'eau, aussi. Pourtant on n'a jamais vu de source au sommet d'une colline. Mais c'est un haut-révant, il sait y faire. Au village, on n'a pas à s'en plaindre. Il sait chanter les décoctions, comme il dit, et y en a plusieurs ici qui lui doivent sûrement la vie. Mais faut pas le déranger comme ça. Il a ses humeurs et ses lubies. Des fois, il se noie dans la petite Smouldre qui est dans sa tête, comme il dit. Alors forcément... Mais si vous lui apportez des bigarondes, alors là, il pourra pas vous résister. Il en est complètement gaga, des bigarondes.»





Les Chafouins de Kraigne

TAILLE	06	VOLONTÉ	07	Vie	09
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	Endurance	18
FORCE	09	RÊVE	10	+dom	-1
AGILITÉ	16	Mêlée	12	Protection	0
DEXTÉRITÉ	11	Tir	10		
VUE	10	Lancer	09		
OUÏE	14	Dérobee	15		

Corps à corps niv +4 init 10 +dom -1 (morsure)
Esquive niv +4

Discrétion, Vigilance, Srv Extérieur, Srv Sous-sol +5



Si les voyageurs en ont cueilli et lui montrent les croquebilles, elle s'exclamera : « Vous allez pas oser lui apporter des *crottes de Plorniche*, j'espère ? Vous voulez le rendre furieux, vous voulez lui faire commettre l'irréparable ? jetez-moi ça tout de suite au fumier ! »

Puis de ré-expliquer que le seul endroit où trouver de véritables bigarondes, c'est sur l'ancien chemin de Kraigne. Aux voyageurs plus curieux que Nineth, elle peut dire que Kraigne est maintenant en ruines depuis que ses habitants ont tous été emportés par les *choquottes*, une terrible maladie due au froid, il y a maintenant près d'un siècle. On évite d'y

aller, car l'endroit fait peur... Et de mentionner le chêne mort, les corbeaux, etc. Seule la superstition tient en effet les villageois éloignés de ce lieu, et ils ignorent tout des entités comme des Chafouins qui y logent maintenant.

Si, arrivés à Grichaume, les voyageurs montent directement à la mesure de Polykromath, ils y recevront le même accueil que Nineth. S'ils insistent, menacent, croyant peut-être le haut-révant directement responsable de l'état de la voyageuse, tout ce qu'ils obtiendront sera de mettre le bonhomme dans une rage incontrôlable. Dans sa fureur, il déclenchera les sorts qu'il a en réserve :

des zones d'Air en Eau, Terre en Eau et Métal en Eau. La cible en sera autant les voyageurs que sa propre maison, et le déluge fera entre autre disparaître sa collection de « pierres de rêve ». Même chose s'ils lui apportent des croquebilles. Si par contre ils s'excusent et battent hâtivement en retraite, le haut-révant se radoucira et fera bon visage lorsqu'on lui rapportera finalement de véritables bigarondes.

Alternativement, si Nineth a déjà été libérée et les bigarondes cueillies sur le chemin de Kraigne, les voyageurs peuvent aller directement le trouver, concluant ainsi l'aventure.

Les ruines de Kraigne

Du village de Kraigne, il ne reste plus que l'emplacement des bâtiments qui étaient en pierre, disposés autour de ce qui fut la place du village. Ce ne sont plus que des pans de mur sans toits, les charpentes ayant cédé aux intempéries, envahis de lierre et de liserons. Toutefois, la cave de la maison le plus à l'ouest (à l'opposé du chemin d'arrivée) est encore accessible et abrite aujourd'hui une colonie de 8 Chafouins. Tout autour, dans la forêt, des tas de pierres moussues, couvertes d'humus, sont les seuls vestiges des murets qui entouraient les terres cultivées. Les sentiers ont disparu. Seul le chemin principal garde un reste de tracé parmi les fourrés de ronces, les hautes herbes et — n'oublions pas ! — les buissons de bigarondes. EMPATHIE/Survie en Forêt à -1 peut faire remarquer un silence inhabituel chez les oiseaux ; et d'une manière générale, tout le coin est fortement sinistre.

Si les voyageurs restent sensiblement groupés pour cueillir les fruits, les Chafouins n'auront pas le courage de les attaquer. Si par contre un ou deux personnages s'éloignent du groupe, l'attaque sera aussi violente que soudaine. (Voir les *Chafouins*, page 36.) Tant qu'ils le pourront, les Chafouins éviteront un combat ouvert et général, fuyant même dans la forêt s'ils le peuvent. S'ils sont par contre cernés ou acculés, ils se battront comme des diables, glapissant de colère autant que de peur, mais sans se rendre, et cela jusqu'à leur extermination complète. Tel sera entre autre le cas si les voyageurs décident d'explorer la cave où ils gîtent.

Au fond de cet antre obscur, parmi une inimaginable litière d'ossements et d'im-



mondices, les Chafouins ont rassemblé divers objets disséminés dans les ruines : vieux pots, fers d'outils rouillés, tout ce que le temps a bien voulu épargner. Ces objets sont sans valeur. Toutefois, une vieille cruche fêlée, coiffée d'un crâne humain en guise de couvercle, contient un petit trésor de pièces de monnaie oxydées : 60 pièces d'étain, 80 pièces de bronze, 12 pièces d'argent et 1 pièce d'or, pour un total de 30 sols et 60 deniers.

Selon les complications rencontrées, le combat contre les Chafouins peut rapporter de 10 à 16 points de stress.

Les pierres de rêve

Polykromath s'extasiera sur le panier de fruits : «Des bigarondes ! quelle surprise ! comment avez-vous su ?...» Et tout en commençant à les boulotter, il se montrera on ne peu plus aimable, invitant les voyageurs à entrer dans sa maison. (Mais il n'offrira pas de bigarondes, se les réservant toutes pour lui !) Son logis comporte une pièce unique, avec un âtre ou mijote une soupe dans un chaudron, un bat-flanc servant de lit, un coffre à ustensiles et une table sur tréteaux. Des bouquets d'herbes aromatiques pendent aux solives, cependant que la table, le coffre, et même le lit croulent sous des dizaines de cailloux, pierres et galets de toutes sortes.

Si Nineth est toujours possédée, il ne fera aucune difficulté pour la libérer de son désespoir. Inutile de jouer réellement sa montée en TMR ni son jet de dés : son exorcisme est censé réussir parfaitement. Redevenue normale, et même joyeuse, la jeune femme racontera alors son histoire, son rêve de cheminée qui penche et son espoir que Polykromath puisse être son maître dans la discipline ardue du haut-rêve.

«Je ne peux pas faire grand chose pour toi, répondra le haut-rêvant, le haut-rêve est une affaire personnelle. Mais si tu le désires, tu peux examiner ma collection de *pierres de rêve*. Ce ne sont que des galets, mais qui laissent entrevoir une signification qui te sera peut-être perceptible.» Puis, de sous son grabat, il tirera un petit sac contenant 7 galets apparemment ordinaires, mais où les haut-révants du groupe reconnaîtront immédiatement la présence de *signes draconics*. Polykromath les laissera examiner par tout le monde. Souhaitons aux haut-révants qu'ils en réussissent la

lecture ! Se rappeler qu'échoué ou réussi, on n'a droit qu'à un seul essai.

Ainsi se terminera l'aventure. Pour la suite (à l'approbation du gardien des rêves), Nineth se joindra volontiers aux personnages des joueurs pour continuer le voyage en leur compagnie.

Les pierres de rêve

Galet rond, difficulté 0, toutes terres, 8 points.

Galet strié, difficulté -1, toutes terres sauf cités, 10 points.

Galet cassé, difficulté -2, toutes terres sauf cités et sanctuaires, 12 points.

Galet ovale, difficulté -2, toutes terres sauf cités, sanctuaires, ponts, plaines et collines, 14 points.

Galet pointu, difficulté -3, forêts, gouffres, monts, déserts, 18 points.

Galet rongé, difficulté -4, nécropoles, désolations, gouffres, marais, 20 points.

Galet brillant, difficulté -4, lacs et marais, 26 points.



POLYKROMATH, né à l'heure du Poisson Acrobate, 65 ans, 1m72, 66 kg, barbe et cheveux blancs nattés, tatoué d'étoiles multicolores (Beauté 8).

TAILLE	10	VOLONTÉ	13
APPARENCE	12	INTELLECT	14
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12
FORCE	11	RÊVE	17
AGILITÉ	11	CHANCE	10
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	11
VUE	11	Tir	11
OUÏE	12	Lancer	11
ODORAT-GOÛT	11	Dérobée	11

Corps à Corps niv +2 init 7 +dom (0)
Esquive niv +2



Vie	12
Endurance	25
+dom	0
Protection	0
Points de rêve	20
Demi-rêve	H9

Bricolage +4 \ Discretion 0 \ Vigilance +3 \ Charpenterie +3 \ Maçonnerie +8 \ Srv Cité 0 \ Srv Extérieur +3 \ Chirurgie +5 \ Alchimie 0 \ Astrologie +3 \ Botanique +3 \ Légendes +4 \ Écriture +3 \ Médecine +3 \ Oniros +9.

Sorts en réserve : Métal en Eau en Fleuve \ Air en Eau en G10 \ Terre en Eau en H8. Toutes ces zones sont paramétrées à 3 m de diamètre. Polykromath connaît également Détection d'Aura, Lecture d'Aura et Annulation de Magie, ainsi que tout autre sort d'Oniros souhaité par le gardien des rêves. Lors de la première visite des voyageurs, quelle qu'elle soit, utiliser les points de rêve et l'emplacement de demi-rêve indiqués. Puis en tenir à jour les variations selon les règles normales.



Les Jeux de Tourmaline

Les jeux de Tourmaline est un scénario plus foisonnant que les précédents et donc un degré plus complexe. Dans la ville de Tourmaline se déroulent annuellement des compétitions sportives, auxquelles les voyageurs peuvent participer. Outre la difficulté à parvenir en finale et à monter sur le podium, ils vont devoir affronter des tricheurs et les démasquer. Puis au moment où tout semble terminé, nouveau coup de théâtre : les médailles destinées à récompenser les vainqueurs ont disparu. Sauront-ils tirer cette affaire au clair ?

Tourmaline

Située sur la rive est de la Smouldre, à 60 km au sud de Nolivet, Tourmaline est une petite cité fortifiée dont l'existence remonte probablement au Second Age, encore qu'aucune archive ne subsiste pour préciser clairement ses origines. Une coutume y survit toutefois depuis la nuit des temps : les *Jeux*. Il s'agit d'une triple compétition de *course à pied*, de *tir à l'arc* et de *lutte*. Les Jeux sont ouverts à tous, moyennant un droit d'inscription. Ce n'est pas un triathlon : on peut s'inscrire séparément dans chaque discipline. Pour chacune, les deux premiers reçoivent respectivement une médaille d'argent et une médaille de bronze, incrustées d'une petite larve de dragon, une pierre précieuse de couleur rouge intense.

Tourmaline, située à mi-chemin entre Nolivet au nord et Port Makkar au sud sur la mer Immenséenne, est essentiellement commerciale. Cité franche ayant ses propres lois, elle est gouvernée par le *Conseil des Orfèvres*, la plus riche des corporations. Le Conseil comprend douze membres, élisant à leur tête celui que l'on nomme le *Rubelite*. Véritable seigneur de Tourmaline, c'est à lui qu'échoie la fonction de présider les Jeux.

Jeux, orfèvrerie et commerce sont en effet intimement liés dans la vie de la cité. En échange de leur droit non remis

en question de régner sur Tourmaline, les orfèvres sont tenus de fournir les gemmes et de fabriquer les médailles destinées aux vainqueurs. Les six médailles représentent un coût total de plus de 200 sols, censé assumé par leur seule corporation, les droits d'inscription ne servant qu'à assurer les frais généraux. Le conseil s'en acquitte d'autant plus volontiers qu'il se rembourse en puisant dans les caisses de la cité, qui sont à sa garde. Mais comme les Jeux attirent toujours davantage de visiteurs, les citoyens sont contents et ne cherchent pas à savoir où passent leurs impôts.

Par ailleurs, les orfèvres en profitent pour frapper d'autres médailles, vendues aux visiteurs désireux d'emporter un souvenir. Les jeux durent cinq jours, mais la fête commence une bonne semaine avant. Pendant ce temps, les auberges sont pleines à craquer, les barbiers refusent du monde, on fait la queue devant les échoppes et les tavernes ne désemplassent pas. Les gardes redoublent également de vigilance : une compagnie d'archers bien entraînés, portant les armes de la ville sur leurs tuniques : *d'argent à la tour de gueule* (une tour rouge sur fond blanc).

Principaux lieux

Porte Diamante. La plus belle et la mieux fortifiée des quatre portes de la ville, donnant sur la route du sud.

Porte Sanglante. Ainsi nommée à cause d'une effroyable boucherie qui y eut lieu lors d'une invasion de Groins il y a quelques siècles. Elle donne à l'est, sur les Maletterres.

Porte Hersante. Donnant au nord, sur la route de Nolivet, elle n'est constituée que d'une herse au lieu d'un double battant comme les autres.

Porte Béante. Donnant à l'ouest, sur le fleuve et le Champ des Jeux, elle est ainsi nommée car on la laisse ouverte jour et nuit durant les cinq jours que durent les Jeux.

Champ des Jeux. Grande esplanade où se déroulent les compétitions, s'étendant entre les murs ouest de la cité et la Smouldre. Tout autour, baraques, minuscules échoppes, buvettes, y foisonnent comme des champignons une bonne semaine avant l'ouverture officielle.

Quai des Orfèvres. Berge surélevée à l'ouest du Champ des Jeux où l'on échafaude la tribune officielle, tournée face à la ville et à la porte Béante.

Maison Rouge. Non loin de la porte Diamante, c'est la caserne de la compagnie d'archers, 50 hommes équipés de cuir clouté, d'arcs, d'épées sordes et de boucliers moyens. La Maison Rouge sert également de poste de police et de prison. Ses geôles sont réputées un séjour pénible.

Le Palais. Ce bâtiment austère situé au centre de la ville abrite tout ce que Tourmaline a d'officiel : bureaux des corporations, tribunal, Conseil des Orfèvres, ainsi que les riches appartements du Rubelite.

Maison d'Oscarluk. Ruines de la maison rasée d'Oscarluk.

Auberge de la Tournelune. Comme la gemme du même nom. C'est l'auberge la plus chère et la plus huppée de tout Tourmaline.

Auberge du Vieux Rempart. Donnant sur la porte Sanglante, non loin de la maison d'Oscarluk, c'est l'auberge la moins chère de la cité — et la seule où les voyageurs trouveront à se loger. Improviser les autres auberges en se fondant sur les deux extrêmes fournis.

Taverne de l'Échalote endormie. Taverne populeuse située près de la porte Hersante, lieu de rendez-vous d'une mystérieuse jeune femme.

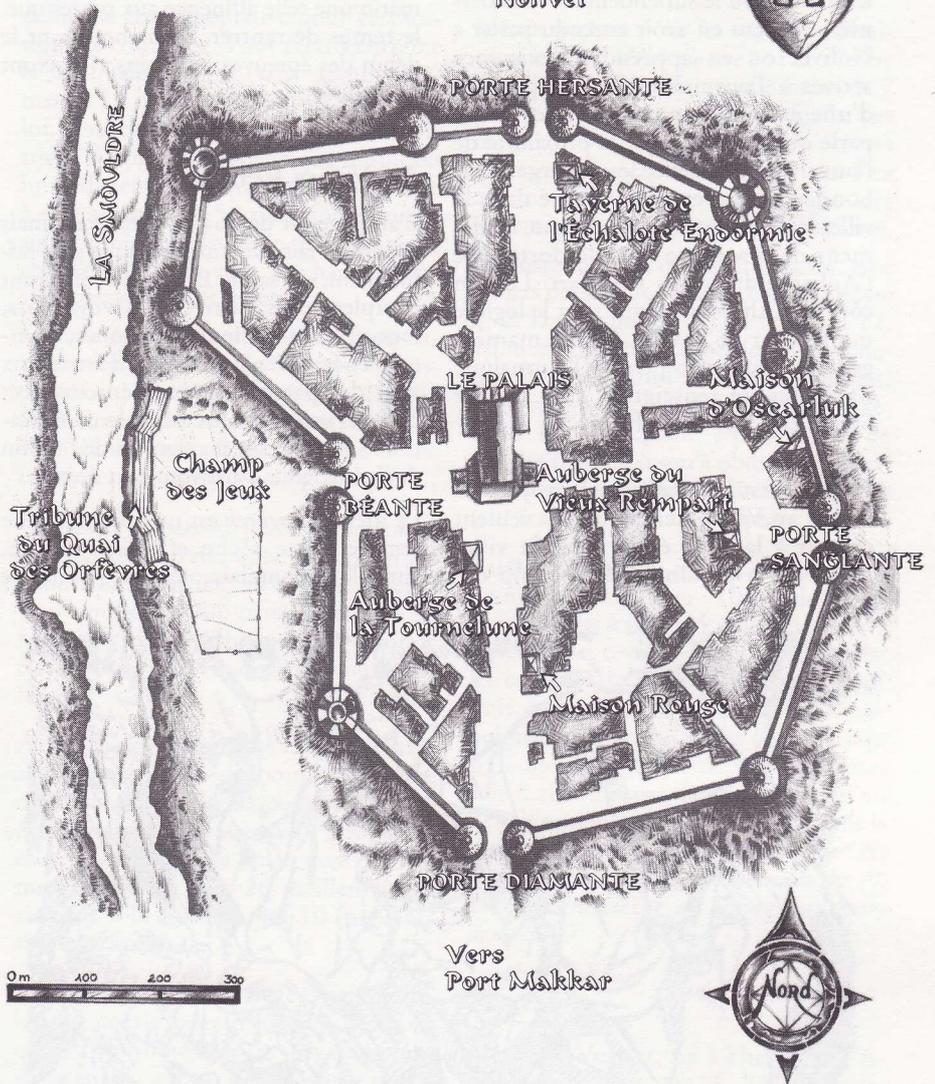
AUBERGE DE LA TOURNELUNE chez maître Falchion

*on essuie ses pieds en entrant
les prix de séjour sont pour une personne*
Chambre d'or : 32 d
coin toilette, paravent, tapis, balcon
Chambre d'argent : 24 d
paravent, tapis, belle fenêtre
Chambre de bronze : 16 d
literie soignée
Bain chaud avec savon : 10 d
Spécialité du jour (4 sust) : 25 d
poulardes, venaisons, poissons
Omelette Tournelune (2 sust) : 10 d
Tarte aux délices de Plorniche (1 sust) : 6 d
spécialité exotique
Côte de Smouldre (la mesure) : 4 d
Vin des Isles (la mesure, force -2) : 6 d
Soin d'une noble monture : 8d

AUBERGE DU VIEUX REMPART chez la mère Kloubeck

on peut apporter son manger
Chambre propre : 8 d le lit
Dortoir : 4 d la place
il est défendu de pisser par la fenêtre
Le bon souper (4 sust) : 12 d
L'amusette (2 sust) : 6 d
Côte de Smouldre (la mesure) : 3 d
Bière blanche (la mesure, force 0) : 1 d

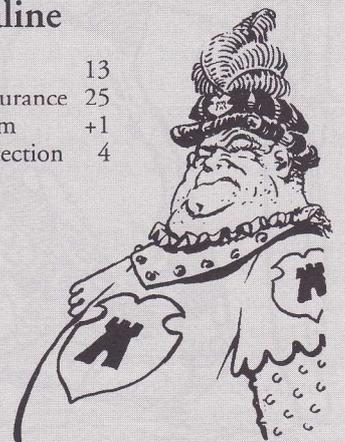
CITÉ DE TOURMALINE



Les gardes de Tourmaline

TAILLE	12	VOLONTÉ	12	Vie	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	09	Endurance	25
FORCE	14	RÊVE	09	+dom	+1
AGILITÉ	12	Mêlée	13	Protection	4
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	10		

Épée sorde	niv +5	init 11	+dom	+4
Corps à corps	niv +5	init 11	+dom	(+1)
Arc	niv +5	init 11	+dom	+2
Bouclier	niv +5			
Esquive	niv +5			(-2 malus armure)
Course, Vigilance, Srv Cité	+5			



L'arrivée

Les Jeux commenceront peu après l'arrivée des voyageurs, par exemple le lendemain ou le surlendemain. Ces derniers peuvent en avoir entendu parler à Nolivet ou en apprendre l'existence arrivés à Tourmaline. La cité grouille d'une animation particulière et on ne parle que de cela. Avec la proximité de l'ouverture officielle, les auberges sont bondées, et après avoir tourné dans la ville, les voyageurs ne trouveront finalement de place que dans le dortoir de l'Auberge du Vieux Rempart. Le bon côté de la chose, c'est que c'est le logis le moins cher de la ville. D'une manière générale, pour se repérer à Tourmaline, s'orienter, se renseigner, etc., utiliser *Survie en Cité*, difficulté -1.

Note. Il est impératif que les voyageurs logent au Vieux Rempart. S'ils veulent dormir à la belle étoile dans la ville-même ou à proximité du Champ des

Jeux, ils seront délogés par une patrouille et conduits *manu militari* à la Maison Rouge pour vagabondage. S'ils campent en dehors des murs, ils trouveront le matin une telle affluence aux portes que, le temps de rentrer, ils manqueront le début des épreuves, et les inscrits seront disqualifiés.

Au Vieux Rempart

L'auberge est de qualité médiocre, mais propre, et la nourriture, quoique sans raffinement, est saine. Le dortoir, affichant complet après l'arrivée des voyageurs, loge une vingtaine de personnes, hommes et femmes. La moitié d'entre eux sont des participants aux épreuves, et celles-ci sont l'unique sujet de conversation. On mise sur les chances de l'un ou de l'autre, et les paris vont bon train.

La mère *Klouebeck* est une petite bonne femme toute sèche et toute menue, aimable et complaisante tant qu'on paie

rubis sur l'angle. Elle ne fait pas crédit. Elle est secondée par son grand gaillard de fils, *Gribaudo*, un garçon de 1m90, 110 kg, tout en muscles, capable de vider les importuns, et par *Gibelonde*, la servante, une blonde bien en chair qui ne s'offusque pas des familiarités. Elle se montre même plutôt avenante à l'égard de tout personnage masculin ayant au moins 11 en APPARENCE et en Beauté. *Gribaudo* est inscrit aux épreuves de lutte.

Le quartier de la porte Sanglante est le plus pauvre de la cité. Sans être véritablement mal famé, c'est là que les maisons sont les plus lépreuses, les ruelles les plus sombres, les passants les plus louches, et les patrouilles les moins fréquentes.

La maison rasée

Non loin de l'auberge, sous le rempart, les voyageurs ne peuvent manquer de remarquer un petit terrain vague jonché de pierres parmi les herbes et les orties. Un panonceau s'y dresse, dont l'encre délavée se laisse encore déchiffrer : *maison d'un haut-révant \ rasée sur ordre du Rubelite \ défense de reconstruire*. A Tourmaline, on n'aime pas les haut-révants, comme partout sur la rive est de la Smouldre : les voyageurs sont prévenus.

En enquêtant quelque peu, auprès de la mère *Klouebeck* par exemple, il est facile d'apprendre que la maison appartenait à un certain *Oscarluk*, un homme de 40 ans, de belle prestance, qui entretenait une prodigieuse affinité avec les oignons. Où qu'il allât, l'oignon était présent d'une façon ou d'une autre : non seulement il en poussait des spécimens étonnamment gros dans son jardin, mais il en jaillissait partout autour de lui. Il jonglait avec, et les oignons lui obéissaient, sautaient sur son chapeau, se balançaient à ses moustaches ou dansaient à ses pieds en joyeuses farandoles. D'aucuns affirment avoir entendu ses oignons chanter une chorale avec des accents à faire pleurer les larmes du cœur. Parfois, il entrait dans la cuisine de l'auberge où la cuisinière était précisément en larmes pour cause d'en éplucher, il n'avait qu'un geste à faire et les oignons se mettaient à embaumer le jasmin. Parfois encore, pour faire rire les enfants, il s'arrachait la tête et la remplaçait par un gros oignon dont il imitait le cri. Les oignons étaient à ses ordres, il en faisait tellement ce qu'il voulait qu'on ne l'appela bientôt plus que *le Seigneur des Oignons*.



Sa renommée franchit les limites du quartier et l'on se mit à parler de lui dans toute la ville, on vint le voir, contempler ses oignonsques prodiges : ses chevauchées, ses tournois d'oignons, ses chorégraphies piquantes et sublimes. Mais la fièvre de l'oignon devait lui faire dépasser les bornes. Non content d'opérer sur sa personne, il se mit aussi à changer en oignons les outils des artisans, la bourse des passants, leurs têtes, ou le décolleté des jeunes femmes. Ce n'était que des illusions, comme on s'en rendit compte passés les premiers moments d'angoisse, mais tout de même ! Le Seigneur des Oignons commençait à aller un peu loin. Puis un jour, une patrouille d'archers étant venue vérifier ces rumeurs insolites, il commit l'erreur de changer en oignons leurs boucliers réglementaires. Il fut arrêté pour pratique subversive de *haut-rêve légumier*, condamné à une amende qui lui coûta la totalité de ses biens, puis exilé avec interdiction de revenir à Tourmaline sous peine de mort, cependant que sa maison fut rasée et vouée à l'infamie. Tout ceci se passait il y a trois ans, et personne depuis n'a plus jamais entendu parler de lui.

De ce récit, les voyageurs peuvent faire la part d'une probable exagération, cependant que les haut-révants peuvent tout de même se dire que le bonhomme devait être un sacré spécialiste de la voie d'Hypnos.

Les Jeux

L'inscription aux Jeux est de 25 deniers par discipline et par personne. Les deux premières disciplines, course et tir à l'arc, sont mixtes, hommes et femmes mélangés ; la troisième, lutte, est réservée aux hommes. Les inscriptions ont lieu au Palais, où un bureau est prévu à cet effet, et sont closes à la fin de l'heure des Épées de la veille du premier jour des Jeux. Passé ce délai, il est trop tard pour s'inscrire. (Selon l'arrivée des voyageurs, faire en sorte qu'ils aient au moins une journée devant eux pour se décider.)

Règlements

Le port de toute arme est prohibé lors des compétitions de course et de lutte. Les archers tirent avec leur arc personnel, mais les flèches, identiques et contrôlées, leur sont fournies au début de chaque épreuve. Durant les épreuves de

lutte, les concurrents ne doivent être vêtus que de leurs braies ou culottes. Les participants doivent être présents sur le Champ des Jeux une heure avant le début de chaque épreuve pour vérifications et contrôles. Tout retard entraîne la disqualification (sans remboursement). La parole des arbitres a force de loi. Toute personne convaincue d'avoir triché de quelque manière que ce soit est immédiatement disqualifiée, condamnée à une amende de 50 sols, puis selon sa solvabilité, emprisonnée pour dette ou chassée hors de la ville. Les haut-révants sont préalablement fouettés.

Chaque épreuve se déroule en deux éliminatoires et une finale. Ne sont récompensés que les deux premiers de chaque finale, médaille d'argent et médaille de bronze. Ces médailles, incrustées d'une larve de dragon, sont d'un grand prix.

Course. Le parcours est de trois fois le tour du Champ des Jeux. A la première éliminatoire participent tous les inscrits (on compte sur 200 personnes). Les 50 premiers sont retenus pour la seconde éliminatoire ; les 10 meilleurs courent la finale.

Arc. Les performances sont évaluées selon un système de points au terme d'une volée de 6 flèches pour la première éliminatoire, de 2 volées pour la seconde, et de 3 volées pour la finale, avec changements de cible. Les 20 meilleurs participent à la seconde, les 10 meilleurs tirent en finale.

Lutte. Lors de la première éliminatoire, chaque inscrit livre un combat. Les vainqueurs sont notés par un jury selon leur style et leur efficacité, en sorte que 8 concurrents seulement, les mieux notés, participent à la seconde. Les 4 nouveaux vainqueurs vont en finale. Là, les deux vainqueurs se re-mesurent en un second combat pour se départager entre premier et second. Pour tous les autres combats, les adversaires sont tirés au sort.

Déroulement

Course et arc. Plutôt que d'utiliser les vitesses de course ou de tirer réellement des flèches, on simplifie par un système de points de tâche. Chaque concurrent PJ joue 10 jets de *Mêlée/Course à 0* ou de *Tir/Arc à 0* et additionne les points de tâche. Tous ceux qui obtiennent 5 points ou plus passent en seconde éliminatoire. Les meilleurs PNJ obtiendront respectivement dans chaque épreuve 15,

14, 12, 10, 9 et 7 points. Ainsi, si un PJ obtient par exemple 8 points de tâche en Tir, il arrive sixième à cette première éliminatoire.

Même système pour les secondes éliminatoires avec *Mêlée/Course à -1* et *Tir/Arc à -1*. Il faut cette fois un minimum de 7 points de tâche pour passer en finale. Les meilleurs PNJ obtiendront les mêmes scores que précédemment. En cas d'égalité, priorité aux personnages des joueurs pour déterminer les 10 finalistes.

La finale aura lieu de la même façon, avec 10 jets de *Mêlée/Course à -2* et de *Tir/Arc à -2*. Les meilleurs PNJ obtiendront 12, 10, 8 et 6 points. Classer les PJ en fonction de cela. Si un PJ obtient 13 ou plus, il est vainqueur, s'il obtient 11, il est second. En cas d'égalité, retirer des jets de dés (les mêmes) jusqu'à obtenir un nombre de points de tâche qui départage, les PNJ étant censés obtenir 1 point.

Lutte. Utiliser les mêmes règles pour la première éliminatoire : 10 jets de *Mêlée/Corps à corps à 0* avec 5 points de tâche à obtenir. En revanche, jouer réellement les combats de la seconde éliminatoire, puis de la finale, avec les règles d'empoignade, difficultés libres (*Livre I, page 67*). Bien qu'en réalité, les adversaires soient tirés au sort, faire en sorte qu'un PJ soit toujours opposé à un PNJ dans la mesure des disponibilités. (*Note. Ne jouer que les combats comprenant des PJ. Décider librement du vainqueur entre deux PNJ.*)

Les favoris

Nikkor Velost, né à l'heure de l'A-raignée, 22 ans, 1m75, 71 kg, brun, Beauté 11. C'est le meilleur coureur, obtenant le meilleur score des PNJ aux trois épreuves de course. Distant, peu causant, il passe le reste des journées à s'entraîner dans la campagne. Il ne fréquente pas les tavernes. C'est un pur sportif. Il loge au *Paillason Brodé*, une auberge moyenne située près de la porte Hersante.

Ebbad Ar Ebbad, né à l'heure du Dragon, 25 ans, 1m65, 58 kg, blond roux, Beauté 8. Il obtient l'un des meilleurs scores après Nikkor Velost. C'est un petit bonhomme fluide et bouton-neux, mais incroyablement rapide. Il loge à l'*Abreuvoir d'Étain* près de la porte Béante. Toujours premier présent sur le Champ des Jeux, il disparaît mystérieusement le reste de la journée.

Sophorène. Cette coureuse obtient également l'un des meilleurs scores après Nikkor Velost. (Voir ci-après).

Arvirella, née à l'heure du Faucon, 30 ans, 1m72, 68 kg, brune aux cheveux courts, Beauté 9. Musclée et peu féminine d'aspect, Arvirella est une archère redoutable. C'est elle qui obtient chaque fois le meilleur score des PNJ aux épreuves de tir. Elle loge dans le dortoir du Vieux Rempart, où les voyageurs peuvent ainsi mieux faire sa connaissance. Elle ne dédaigne pas un verre de vin mais déteste les familiarités.

Gorwen, né à l'heure du Vaisseau, 38 ans, 1m75, 75 kg, long catogan de cheveux noirs, Beauté 11. Archer d'une excellente précision, il obtient l'un des meilleurs scores après Arvirella. Il loge également au Vieux Rempart, mais dans une chambre individuelle. Arrogant et prétentieux, il affirme savoir se servir de son épée dragonne encore mieux que de son arc.

Gribaudo Kloubeck, né à l'heure du Roseau, 20 ans, 1m90, 110 kg, cheveux châtain coupés au bol, nez en pied de marmite, Beauté 8. Le fils de la mère Kloubeck est le grand favori des épreuves de lutte, qu'il a déjà remportées l'année dernière. Une petite fortune est parée sur son dos. Il ira évidemment en seconde éliminatoire.

Whoresclam obtient l'un des meilleurs scores après lui (voir ci-après).

Kisnav Loyas, 50 ans, chauve et couturé ; **Ermold Panigris,** court en jambes mais râblé ; **Betom Lebetom,** forgeron près de la porte Béante, costaud mais lent ; **Ranulk,** masse de muscles à la voix fluette ; etc. Ces personnages peuvent être développés davantage pour servir d'adversaires en seconde éliminatoire et finale. Utiliser les caractéristiques et compétences de combat suivantes :

TAILLE	12	Vie	13
FORCE	14	Endurance	26
Mêlée	13	+dom	+1
Dérobée	11		
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (+1)
Esquive	niv +4		

Improviser les autres caractéristiques si le besoin (peu probable) s'en fait sentir, de même que les caractéristiques des coureurs et des archers, non destinés à se battre.



GRIBAUD KLOUBECK

TAILLE	15	VOLONTÉ	12	Vie	15
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	10	Endurance	30
FORCE	16	RÊVE	11	+dom	+2
AGILITÉ	14	Mêlée	15	Protection	0
DEXTÉRITÉ	10	Tir	09		
VUE	09	Lancer	12		
OUÏE	08	Dérobée	10		

Corps à corps	niv +6	init 13	+dom (+2)
Esquive	niv +4		



Calendrier des épreuves

Premier jour. Ouverture officielle au début de l'heure de la Couronne, présidée par le Rubelite, drapé de rouge. Les autres membres du Conseil sont vêtus de vert. Des gardes apportent au Rubelite l'écrin qui contient les six médailles ; ce dernier l'ouvre et montre à la foule les futures récompenses. Fanfare. Puis l'écrin est refermé et déposé sur un coussin à ses pieds. Après la cérémonie, il sera remporté dans une salle gardée du Palais. Les gardes le rapporteront au début de chaque nouveau jour des Jeux, mais il ne se sera rouvert qu'à la clôture, au moment des récompenses. Grande parade des archers en tenue d'apparat. Pendant ce temps, les 200 coureurs se mettent en tenue et leur identité est contrôlée par les officiels. Début Dragon, première éliminatoire de course.

Second jour. Début Sirène, tirage au sort des participants à la lutte. Début Faucon, première éliminatoire de lutte sous l'oeil vigilant des arbitres. Fin Faucon : délibération et proclamation des huit sélectionnés. Début Couronne, contrôle des archers, distribution des flèches. Début Dragon : première éliminatoire de tir à l'arc.

Troisième jour. Début Sirène, contrôle et tirage au sort des lutteurs. Début Faucon, seconde éliminatoire de lutte. Début Couronne, contrôle des archers. Début Dragon, seconde éliminatoire de tir à l'arc.

Quatrième jour. Début Sirène, contrôle des coureurs. Début Faucon, seconde éliminatoire de Course. Début Couronne, contrôle des archers finalistes. Début Dragon, finale de tir à l'arc.

Dernier jour. Début Sirène, contrôle des coureurs finalistes. Début Faucon, finale de course. Début Couronne, contrôle des lutteurs finalistes. Début Dragon, première paire de combats ; mi-Dragon, grande finale de lutte, départageant premier et second. Début Epées, proclamation officielle des résultats et récompenses.

Les tricheurs

Parmi les concurrents, deux personnages ne s'embarassent pas de scrupules pour éliminer les adversaires jugés dangereux. Il s'agit de *Whoresclam*, candidat à la lutte, et de *Sophorène*, participante aux épreuves de course. Whoresclam parviendra en seconde éliminatoire, mais

WHORESCLAM, né à l'heure des Épées, 25 ans, 1m72, 68 kg, châtain, yeux gris, Beauté 12.

TAILLE	10	VOLONTÉ	10
APPARENCE	12	INTELLECT	10
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12
FORCE	12	RÊVE	11
AGILITÉ	14	Mêlée	13
DEXTÉRITÉ	12	Tir	12
VUE	12	Lancer	12
OUIË	13	Dérobée	12

Épée dragonne	niv +5	init 11	+dom +3
Dague de mêlée	niv +3	init 9	+dom +1
Corps à Corps	niv +2	init 8	+dom (0)
Dague de jet	niv +4	init 10	+dom +1
Esquive	niv +5		

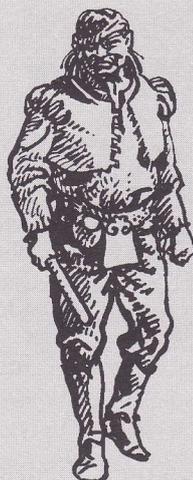
Course 0 \ Discretion +3 \ Vigilance, Srv Cité, Jeu +4.



Vie	11
Endurance	22
Protection	2

Les Malfrats

Prévoir un nombre de malfrats supérieur de 2 au nombre des voyageurs, par exemple 7 si ces derniers sont 5.



TAILLE	11	VOLONTÉ	11	Vie	11
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	10	Endurance	22
FORCE	12	RÊVE	10	+dom	0
AGILITÉ	12	Mêlée	11	Protection	2
DEXTÉRITÉ	10	Tir	10		
VUE	10	Lancer	11		
OUIË	11	Dérobée	11		

Gourdin	niv +3	init 8	+dom (+1)
Dague de mêlée	niv +3	init 8	+dom +1
Corps à corps	niv +1	init 6	+dom (0)
Esquive	niv +3		

Course 0 \ Discretion, Vigilance +1 \ Srv Cité +4.

doute d'aller plus loin ; Sophorène parviendra en finale, mais doute de la remporter.

Bon bretteur, Whoresclam est en revanche un piètre lutteur. Mais c'est également un joueur invétéré. Endetté jusqu'au cou, c'est pour lui une question vitale de remporter une des deux médailles. Agé de 25 ans, il est d'assez belle prestance, plaît beaucoup aux femmes (et en profite). Il loge dans une chambre individuelle du Vieux Rempart, et les voyageurs peuvent le rencontrer autour d'une cruche de vin. Il se montre aimable, serviable, modeste quant à ses propres compétences de lutteur, complimente les voyageurs sur leurs performances, donne des conseils, se montre galant envers les personnages

féminins, mais sans aller trop loin. Bref, le type parfait de l'escroc bien élevé dont la phrase favorite est : «vous pouvez compter sur moi».

Sophorène, voyageuse aventurière, comédienne à ses heures, est pareillement dans une mauvaise passe. Aimant séduire et briller, détestant les privations, elle rage de ne pouvoir se payer pour tout logis qu'une paille dans le dortoir du Vieux Rempart. C'est dans cette promiscuité que les voyageurs peuvent commencer à faire sa connaissance. C'est une brune de 24 ans, bien faite de sa personne, tout à fait séduisante. Femme de peu de ver-gogne, il lui arrive de vendre son corps, si l'on y met le prix. Or ces fauchés du Vieux Rempart sont précisément le genre de compagnie qu'elle méprise. Comé-



dienne rouée, elle joue alors la prude, feint de s'effaroucher si un homme la regarde se coucher, parvenant à rougir avec un talent consommé. Tout ce qui l'intéresse, dit-elle, c'est la saine griserie de la compétition, participer, se dépasser. «Et tant pis si l'on perd, conclut-elle avec une moue candide, c'est qu'on n'est pas la meilleure.» En un mot, une belle salope.

Whoresclam. Si aucun PJ ne parvient en seconde éliminatoire de lutte, Whoresclam n'a aucune raison de les inquiéter. Dans le cas contraire, il va charger une bande de ses «amis» de leur tendre une embuscade et de les rosser proprement. L'événement aura lieu le matin de la seconde éliminatoire (troisième jour), peu de temps après que les voyageurs aient quitté l'auberge en route vers le Champ des Jeux. Les malfrats sont censés se contenter de les assommer, afin de les rendre inopérants pour quelques heures. Pour cela, ils n'attaquent qu'avec des gourdins. Mais étant néanmoins armés de dagues, si des lames sont tirées dans l'autre camp, l'histoire peut virer au tragique.

Whoresclam ne participera pas directement à l'agression, se contentant de rester en retrait, dissimulé dans l'embrasure d'une porte. S'il voit que les choses vont mal pour ses amis, il tentera de filer discrètement. Tout personnage réussissant alors VUE/Vigilance à zéro peut l'apercevoir et lui courir après. Whoresclam, armé d'une dragonne, se défendra comme un beau diable, mais blessé ou cerné, se rendra pour sauver sa vie.

S'il réussit à fuir, il ne participera pas à l'épreuve par crainte des accusations, et s'évaporer mystérieusement. Si son plan fonctionne, le temps qu'une enquête remonte jusqu'à lui, il aura pareillement disparu.

Sophorène. Selon une tradition réputée féminine, Sophorène utilisera le poison, en l'occurrence un somnifère. Son plan, heureusement, est assez foireux pour que les voyageurs le déjouent — mais sait-on jamais ? La veille de la finale des épreuves de course, Sophorène glisse quelques deniers à Gibelonde pour qu'elle la laisse servir à sa place. Ravie d'une soirée de congé payé, la servante ne se le fait pas dire deux fois. Comédienne, avons-nous dit, Sophorène possède parmi ses affaires quelques accessoires de travestissement (perruque blonde, fards, coussinets pour rembour-

rer différemment sa silhouette, etc.) S'étant travestie en servante, elle sert elle-même les voyageurs, prétendant être de remplacement, mais non sans avoir copieusement arrosé leur plat d'une fiole d'un somnifère qu'elle gardait justement en réserve pour un cas de ce genre. Si les voyageurs ne se méfient pas, ils sont pris d'une irrésistible fatigue à la fin du repas et n'ont que le temps de gagner le dortoir pour s'écrouler d'un sommeil de brute jusque dans l'après midi du lendemain, étant alors disqualifiés.

Les voyageurs ont deux façons de déjouer le piège. En réussissant un jet de VUE/Travestissement à 0 ou d'OUÏE/Comédie à 0, ils peuvent identifier la fausse servante sous son déguisement. S'ils échouent, ils peuvent encore tenter un jet d'ODORAT-GOÛT/Alchimie à 0 ou d'ODORAT-GOÛT/Cuisine à 0 et se rendre compte que le dîner a un drôle de

goût. Dans les deux cas, à eux de demander des comptes à la fausse servante, et l'ayant démasquée, de la forcer par exemple à manger le plat à leur place.

Si son plan fonctionne, Sophorène a de bonnes chances de gagner une des deux médailles. Aux protestations des voyageurs, le temps qu'une enquête remonte jusqu'à elle, elle aura quitté la cité pour toujours.

Nineth

Si la voyageuse rencontrée au scénario précédent est toujours en compagnie des personnages, elle s'inscrira aux épreuves de course. Le gardien des rêves n'a toutefois aucun jet de dés à jouer pour elle, ne l'utilisant que comme *joker*. Si au moins un PJ se qualifie en finale, Nineth ne s'y qualifiera pas. Inversement, si aucun ne réussit à aller jusque là, elle se qualifiera.

SOPHORÈNE, née à l'heure de l'Araignée, 24 ans, 1m68, 62 kg, brune, yeux verts, Beauté 14.

TAILLE	9	VOLONTÉ	14
APPARENCE	12	INTELLECT	10
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	12
FORCE	11	RÊVE	13
AGILITÉ	15	Mêlée	13
DEXTÉRITÉ	13	Tir	12
VUE	11	Lancer	11
OUÏE	13	Dérobée	13



Daguc de mêlée	niv +2	init 8	+dom +1
Dague de jet	niv +3	init 8	+dom +1
Esquive	niv +3		

Vie	12
Endurance	26
+dom	0
Protection	0

Course +4 \ Discrétion, Vigilance, Srv cité +3 \ Comédie, Travestissement, Séduction +3

Sophorène porte usuellement le costume mixte des voyageurs, mais sans être ouvertement armée. Les deux dagues qu'elle possède sont dans des fourreaux dissimulés l'un dans sa botte, l'autre dans sa manche.

Somnifère

Malignité	8
Périodicité	15 minutes
Dommages	Irrésistible sommeil pour une durée de 10 heures.
Remèdes	-7 / Sable-Poudre +12, Tournegraine +10.

Utiliser la règle des venins (*Livre I, page 51*). Les dommages étant pris en une seule et unique fois (sommeil de 10 heures), il est inutile de continuer à tirer des jets de CONSTITUTION puisqu'aucune aggravation ne peut survenir non plus qu'aucune amélioration. Seul l'antidote ré-autorise un jet CONSTITUTION pour obtenir la réussite normale salvatrice.

De cette façon, l'épisode «Sophorène» peut être joué quoi qu'il arrive. Par contre, si le piège est déjoué et que Nineth soit la seule des voyageurs à participer à la finale, faire jouer ses jets de Course par l'un quelconque des joueurs. (Voir ses caractéristiques au scénario précédent.)

Le Seigneur des Oignons

La remise des récompenses a lieu le cinquième jour des Jeux, à l'heure des Épées. La foule se presse sur le Champ, cibles et barrières de course ayant été retirées. La garde en tenue d'apparat borde la tribune officielle. Nouvellement échafaudé, un petit escalier drapé de rouge va permettre aux vainqueurs de monter jusqu'au Rubelite pour y recevoir leurs médailles. Ces derniers sont présents au pied de la tribune, et peut-être y a-t-il de nos personnages parmi eux. Une sonnerie de trompette impose le silence. Le Rubelite se saisit de l'écrin, et, d'un geste théâtral, l'ouvre pour en présenter le contenu à la foule... Un silence inattendu succède à ce geste, suivi d'un grand cri de stupeur. Puis le même mot vole de bouche en bouche :

«Des oignons...»

Dans l'écrin présenté à la foule reposent en effet six oignons en guise de médailles. Des oignons magnifiques, certes, belle proportionnés, à la peau fine, translucide et dorée — mais tout de même, rien que des oignons !

Puis, parmi la population massée sur le Champ des Jeux, ce n'est qu'un gigantesque éclat de rire. Le Rubelite abaisse alors son regard sur l'écrin et comprenant enfin ce qui se passe, blêmit de rage. La foule rit de plus belle : «Le Seigneur des Oignons, c'est le Seigneur des Oignons...» Tout se passe alors très vite. Avec un glapissement de colère, le Rubelite referme l'écrin dans un claquement sec, se retourne vers la tenture qui ferme le fond de la tribune — laquelle, rappelons-le, domine les flots jaunâtres de la Smouldre —, l'écarte, et d'un grand mouvement de bras, balance l'écrin à la flotte...

La suite est un peu confuse, fanfares sonnant à contretemps, déploiement des archers en cordon, cris de la foule où le rire le cède bientôt à la stupeur et la frus-



tration. Les membres du Conseil se sont levés de leurs sièges, le Rubelite leur parle avec force grands gestes. Et la proclamation suivante est finalement claironnée par un héraut à la voix puissante :

«Attendu que les médailles ont été dérobées, les vainqueurs seront récompensés d'une double accolade du Rubelite au lieu de l'accolade simple usuellement de coutume...» Nouveaux rires de la foule, et désespoir des vainqueurs, car le Rubelite — ce n'est pas un mystère — est réputé pour avoir la barbe qui pique. «Mais, poursuit le héraut, le Conseil des Orfèvres s'engage à tout mettre en oeuvre pour que les médailles soient retrouvées dans le plus bref délai, afin que chacun reçoive son dû. Oyez ! oyez ! une récompense de 25 sols en pièces d'argent neuves sera versée à celui qui rapportera la tête, morte ou vive, du dénommé Oscarluk, ci-devant citoyen de Tourmaline, haut-rêvant notoire, scélérat et légumier. Qu'on se le dise !»

Une illusion

Ainsi se termineront officiellement les Jeux de Tourmaline, dans une grande fausse note de fanfare. Pour la suite, selon qu'ils figurent ou non parmi les vainqueurs, et selon l'issue des démêlés avec tel ou tel tricheur, les voyageurs peuvent souhaiter s'intéresser de plus près au soi-disant Seigneur des Oignons. C'est à leur guise. Une réflexion devrait cependant s'imposer. A en croire sa légende, le dénommé Oscarluk semblait plus un joyeux rigolo qu'un méchant criminel. Mérite-t-il d'être traîné devant le Conseil et condamné à mort ? Puis une autre réflexion devrait s'imposer avec au moins autant de force : et si ce n'était encore qu'une illusion ? Et si c'étaient réellement les médailles que le Rubelite avait jetées à la Smouldre, sans avoir l'idée, tant forte était sa rage, qu'elles puissent toujours se trouver dans l'écrin, transfigurées par une illusion visuelle d'Hypnos ? Il suffirait alors de plonger...



Jeunes Tourmalinois

En prévoir un nombre identique à celui des voyageurs.



TAILLE	10	VOLONTÉ	8	Vie	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	Endurance	22
FORCE	11	RÊVE	10	+dom	.0
AGILITÉ	11	Mêlée	11	Protection	0
DEXTÉRITÉ	10	Tir	10		
VUE	11	Lancer	10		
OUÏE	11	Dérobée	11		

Gourdin niv +1 init 6 +dom (+1)

Corps à corps niv +1 init 6 +dom (0)

Esquive niv +1

Vigilance, Course 0

Après le lac de Fondmarin et le bac de Nolivet, les voyageurs devraient en avoir l'habitude, et même s'étonner qu'une aventure puisse se dérouler entièrement au sec. Il leur faut toutefois attendre quelques jours, le temps que soient démontées tribunes, baraques et buvettes, et que les curieux désertent peu à peu le Champ redevenu terrain vague, pour pouvoir agir avec le minimum de discrétion. Personne d'autre n'aura l'idée que les médailles puissent être au fond du fleuve ; mais les fouineurs n'en sont pas moins nombreux, enquêteurs en herbe et chasseurs de prime, sur la piste d'Oscarluk.

Une fouille des ruines de sa maison ne donnera rien. L'endroit est piétiné, orties couchées, pierres déplacées, montrant que l'idée est déjà venue à la cervelle de plus d'un.

Hagar Badbol

L'incident suivant doit être présenté de la façon la plus naturelle par le gardien des rêves, en fonction des allées et venues des voyageurs. L'idéal serait qu'il ait lieu en dehors de la ville, mais non loin d'une des portes, ou à la rigueur sur le Champ des Jeux redevenu terrain ordinaire. L'important est qu'il y ait peu de monde : les protagonistes directs et pas plus d'un ou deux témoins passifs. Le centre-ville est donc à éviter.

Les voyageurs entendent soudain de grands cris : « C'est lui ! attrapez-le ! gare à ses oignons ! » Non loin de là, un groupe de jeunes citadins est en train de mettre à mal un vieil homme, une sorte de colporteur. Son étal portatif est tombé par terre, déversant son contenu :

des dizaines de beaux oignons dorés. Les jeunes gens sont armés de gourdins et le bonhomme est en mauvaise posture.

Les voyageurs peuvent s'en laver les mains. Hagar Badbol (tel est son nom), sera alors traîné devant le Conseil et méchamment questionné par les spécialistes de la Maison Rouge. Une fois là, le libérer tiendra de la gageure. Après avoir subi la question simple, la question savante et la panachée, ce qui restera de lui sera libéré faute de preuves. Dans l'intervalle, les voyageurs auront pu récupérer les médailles, mais n'auront jamais le fin mot de l'histoire.

Inversement, ils peuvent se porter spontanément à son secours. Les jeunes Tourmalinois ne sont pas des foudres de guerre, et si l'affaire tourne à leur désavantage, ils détalent sans demander leur reste. Si c'est l'inverse, les voyageurs sont évidemment dans de beaux draps...

Mais supposons l'affaire tournant au bénéfice des voyageurs. Ramassant ses oignons, le vieil homme se présente : « Je m'appelle Hagar Badbol, de Nolivet, spécialiste de l'offre et de la demande. Un bruit a couru comme quoi il y avait une forte demande d'oignons à Tourmaline. Je me suis mis en route sans tarder avec un assortiment sélectionné, mais je ne m'attendais pas à une pareille réception ! » Les voyageurs peuvent alors le mettre au courant, et s'ils sont avisés, lui conseiller de changer provisoirement de négoce. Non sans les avoir remerciés mille fois, le vieil homme fait demi-tour et repart en clopinant d'où il vient.

Les voyageurs peuvent alors juger qu'il vaudrait mieux, pour eux aussi, partir sans plus tarder, mais cela signifie tout abandonner : le fin mot de l'affaire et les

médailles. D'autant qu'à ce stade, ils n'ont peut-être toujours pas envisagé qu'il ne s'agissait que d'une illusion et que les médailles reposent sagement au fond du fleuve. Une enquête discrète à l'intérieur des murs dissipera leurs angoisses. Peu soucieux de porter leur défaite au grand jour et de subir les railleries des demoiselles, les jeunes gens n'en ont soufflé mot à personne, en sorte que l'incident est totalement clos. Il a toutefois eu un invisible témoin.

A l'Échalote endormie

Plus tard, rentrant au Vieux Rempart, les voyageurs trouveront un message qui les attend. (S'ils ne rentrent pas à l'auberge, le message peut leur être remis n'importe où par un gamin quelconque.) Rédigé d'une écriture ferme sur un carré de parchemin, la teneur en est la suivante : *Rendez-vous ce soir à l'heure du Serpent à la taverne de l'Échalote endormie. Soyez discrets et vigilants. Signé : un oignon qui vous veut du bien.* Tout personnage possédant Écriture à zéro peut le déchiffrer sans jet de dé.

Interrogée, la mère Kloubeck répondra que le message a été remis par une jeune femme inconnue qui est repartie aussitôt. Que signifie ce nouveau mystère ?

L'Échalote endormie est une taverne populeuse, essentiellement fréquentée par les maraîchers, donnant sur la porte Hersante au nord de la cité. L'endroit est bien choisi, neutre à souhait, populaire. L'arrivée des voyageurs n'éveille aucune curiosité (VUE/Survie en Cité à 0 pour s'en convaincre). A peine sont-ils attablés et la servante est-elle repartie avec leur commande, qu'une grande jeune femme se lève d'une table voisine et vient prendre place à la leur. Elle est jolie — encore que, décidément, un peu grande — le visage ovale et régulier, les boucles blondes et soyeuses. Elle porte un doigt à ses lèvres, un doigt long et fuselé, puis se met à parler d'une voix sourde, étrangement rauque, à peine audible.

« Je vous ai vu sauver ce colporteur et j'ai compris que vous ne vouliez pas la peau du Seigneur des Oignons. Il m'a chargé de vous transmettre ses instructions. Il n'y a jamais eu d'oignons dans l'écrin du Rubelite, ce n'était qu'une illusion posée sur les médailles. Dans sa rage, le méchant imbécile les a jetées lui-même à la rivière. Avec patience et discrétion, vous pouvez les récupérer. *Faites-en ce dont vous jugerez bon...* »

Si un personnage demande comment tout cela est possible, un fin sourire ourlera les lèvres roses. «Humilié comme il le fut, alors qu'il ne cherchait qu'à révéler au monde l'immanence absolue du Grand Rêve des Oignons, dont chaque peau consécutive n'est qu'une illusion masquant la suivante, Oscarluk estima que le Rubelite méritait une leçon pour son ignorance. Maître en illusion, comme vous l'avez compris, il ne lui fut pas difficile de se rendre invisible et de s'introduire secrètement dans la chambre forte au moment où les gardes y remettaient l'écrin. Cela eut lieu la veille du jour de clôtüre. Là, une simple illusion de transfiguration changea les médailles en oignons symboliques. S'éclipser au matin fut aussi simple. L'illusion ne devait durer que jusqu'à la fin de l'heure des Épées. Si cette andouille de Rubelite avait eu une once de patience et de jugement, la farce aurait vite été découverte. Au lieu de cela, il m'injurie, met ma tête à prix et... Mais j'en ai beaucoup trop dit. Au revoir.» Et sur ces mots, elle se lève pour partir.

Comme le gardien des rêves l'aura compris, Oscarluk et la mystérieuse jeune femme ne font qu'un, toujours l'illusion de Transfiguration. Si les voyageurs veulent le retenir ou l'inquiètent de quelque façon, il prendra peur, imaginant déjà la simple, la savante et la panachée. Tout mais pas ça ! Et après avoir encore tenté

de protester d'une voix blanche, il montera en TMR pour accomplir volontairement un cas de *magie impossible*, un Enchantement dans le vide par exemple. Le résultat sera une déchirure du rêve brutale, expulsant les personnages vers un ailleurs probablement inhospitalier — à la discrétion du gardien des rêves. S'ils le laissent filer, il fera par contre cette ultime réflexion : «Tout n'est qu'illusion, souvenez-vous, invisibilités, oignons, jeunes filles...»

Les voyageurs n'en entendront plus jamais parler et l'aventure pourra filer paisiblement vers sa conclusion. Que les Dragons ne soient en fait que des oignons les décontenancera peut-être quelque temps, mais ils devraient déjà avoir compris que la folie douce est la plus fidèle compagne des haut-révants. *Au revoir, seigneur des Oignons ! et prends bien garde à toi car le monde est méchant...*

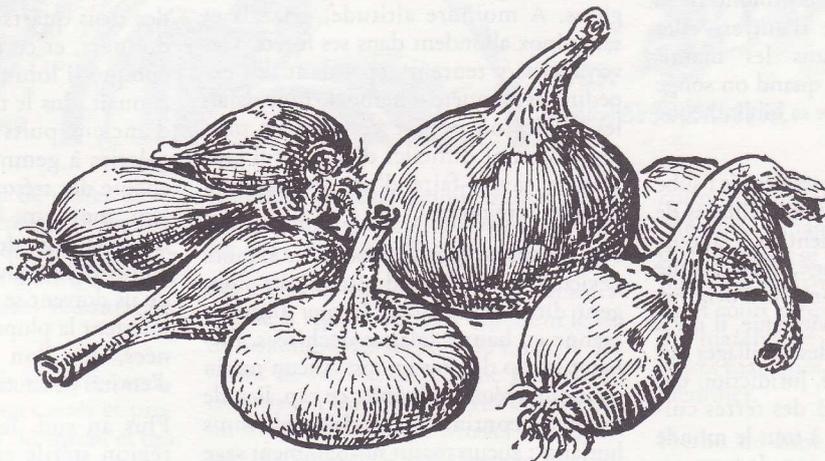
Les médailles

Retrouver l'écrin demande de plonger approximativement au bon endroit, c'est-à-dire derrière l'emplacement de la tribune officielle, puis de réussir simultanément un jet de CHANCE à 0 (sans oublier les ajustements astrologiques si cette règle est utilisée), un jet de CONSTITUTION/Natation à 0 et un jet de

VUE/Natation à -2. Un seul essai par heure et par personnage, résumant une succession de plongeurs, chaque heure d'efforts coûtant 6 points de fatigue.

L'écrin contient effectivement trois médailles d'argent et trois médailles de bronze, chacune incrustée d'une petite larme de dragon. Ce peut être un bon point de départ à la confection d'amulettes de protection. Les six gemmes ont des caractéristiques identiques : taille 5 et pureté 6. Avec une enchantabilité de 4, elles permettent la pose de quatre écailles. A défaut, elles peuvent être revendues. Séparément, chaque gemme peut être estimée à 35 sols. Sans gemme, les médailles d'argent valent 10 sols et celles de bronze 1 sol. Complète, chaque médaille d'argent vaut donc 45 sols et chaque médaille de bronze 36 sols, pour un grand total de 243 sols.

Gageons que les voyageurs ne regretteront pas ce dernier bain forcé. Se souvenant des paroles d'Oscarluk, *faites-en ce dont vous jugerez bon*, il leur restera à décider de leur conduite à venir. Rendre les médailles au Rubelite ? cela semble improbable. Les restituer à leurs propriétaires virtuels, Nikkor Velost, Arvirella, Gribaud ? Ne pas le faire prouvera au moins une chose : que ce fut eux, en définitive, les tricheurs les plus adroits des derniers Jeux de Tourmaline.





Un Tour en Smoldurée

Que feront les voyageurs après avoir quitté Tourmaline et que leur arrivera-t-il ? La réponse appartient maintenant au gardien des rêves ; c'est à lui de s'assumer. Les voyageurs peuvent continuer à descendre le cours de la Smouldre et s'embarquer à Port Makkar, retourner sur la rive ouest, explorer le nord. Ils ont le choix : telle est la liberté du voyage. Alternativement, une déchirure du rêve peut fort bien les emporter dans un pays différent, où tout sera à redécouvrir depuis le début. Ne quittons cependant pas la région sans en explorer brièvement les sites les plus dignes d'attention.

Au Second Âge, les terres s'étendant de part et d'autre de la Smouldre étaient partie intégrante d'un royaume nommé *la Smoldurée*. Sa capitale, *Sirakène*, était célèbre pour sa bibliothèque, les Smoldurs étant réputés pour leur sérieux, leur érudition et leur calvitie précoce. Aujourd'hui, il ne reste rien de cela. Le nom-même de Smoldurée ne rappelle qu'une légende incertaine, et l'on ne sait même plus où se trouve Sirakène. Pour certains, ses ruines seraient enfouies au profond de la forêt de Biketh, pour d'autres, elles seraient englouties dans les marais Saurins. Quelle tristesse quand on songe aux trésors d'érudition de sa bibliothèque perdue !

Parcourue par les voyageurs depuis l'aube du Troisième Âge, les villes et villages de l'antique Smoldurée parlent tous aujourd'hui la langue du voyage, ayant même oublié leur supposée langue d'origine. Hormis la province de Melzanie, il n'y a pas de véritable pays. Villes et villages ont leur propre souveraineté, juridiction qui ne s'étend guère au-delà des terres cultivées. Entre, la terre est à tout le monde et à personne. Malgré le peu de rapports que villes et villages ont entre eux, une étrange unanimité s'est établie de part et d'autre de la Smouldre. À l'ouest de cette dernière, les haut-révants sont tolérés, voire appréciés ou encouragés ; à l'est, on ne les aime pas. À Tourmaline, on se

contente usuellement de les chasser après une forte amende ; à Épode, capitale de la Melzanie, ils sont fouettés sept jours de suite puis immergés dans du vinaigre chaud.

À l'ouest, les Monts des Limbes forment une barrière supposée infranchissable, ainsi nommés car on prétend que de l'autre côté il n'y a rien que le vide infini, le néant glacé, la fin du monde. Ses vallées les plus hautes sont perpétuellement sous la neige, et on les dit peuplées de glous. À moindre altitude, grizzals et sanguinox abondent dans ses forêts. Des voyageurs y tentent cependant des expéditions en quête d'herbe de lune. Mais les vallées où pousse cette herbe prodigieuse sont difficiles d'accès et il faut tout le savoir-faire d'un montagnard pour les atteindre.

Nul ne sait ce que les Monts des Limbes deviennent vers le nord. Au sud, ils plongent directement dans la mer Immense en hautes falaises déchirées, formant le cap des Perditions. Aucun marin connu n'a réussi à doubler ce cap, lieu de tempêtes continues et de maelstroms hurlants ; aucun marin suffisamment sage ne tente même de le faire.

Au nord-ouest, l'immense forêt de Roncejoie forme une frontière tout aussi dissuasive. La légende attribue son nom aux Sylvains censés habiter ses profondeurs, loin des lisières et coupés du

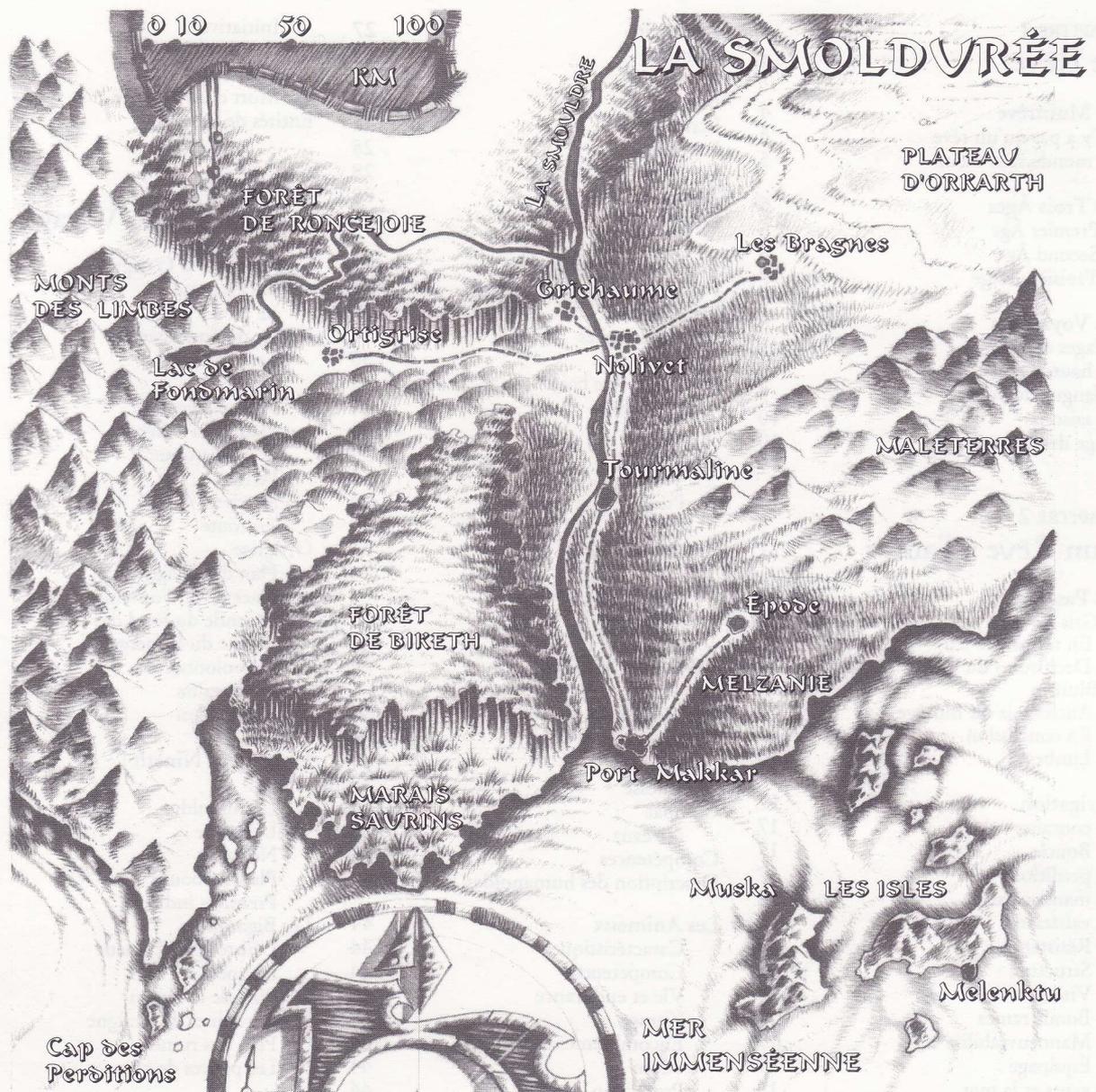
reste du monde. Des voyageurs parlent du village d'Erelkin, qu'ils auraient visité, entièrement bâti dans les branches d'un seul grand chêne. Les racines puissantes et nouées de cet arbre géant seraient un trésor de signes draconiques.

Au nord-est, le plateau d'Orkarth est une région de landes battues par les vents, alternant zones sèches et zones marécageuses bordées de forêts de bouleaux. Des troupeaux d'aligates y vivent à l'état sauvage, d'autres sont domestiqués par les Cyans dont les clans nomades parcourent les étendues du plateau. Les Hommes Bleus extraient le *métal nok* de la tourbe des marais. Ce métal, sorte de cuivre à l'oxyde bleu intense, participe à l'alliage de toute leur métallurgie.

Les Bragnes, à 60 km au N-E de Nollivet, est un agglomération misérable et sinistre, vivant des mines de fer creusées dans les flancs-mêmes du plateau. Plus des trois quarts des galeries sont abandonnées, et certaines remontent à une époque si lointaine que personne n'en connaît plus le tracé. On parle pourtant d'anciens puits aurifères, et même de galeries à gemmes, qui contiendraient encore des trésors. Certains plans circulent, montrant leur emplacement, mais les voyageurs doivent se méfier de leur authenticité souvent douteuse. De même qu'ils doivent se méfier des chrasmes qui infestent la plupart des galeries abandonnées, que l'on dit également hantées d'entités de cauchemar.

Plus au sud, les Maletterres sont une région stérile et désolée d'où affluent périodiquement des bandes de Groins pillards.

De l'autre côté de la Smouldre, la forêt de Biketh est inexplorée comme tout le sud-ouest de la région. On la dit peuplée de sanguinaires Chèvres-Pieds. Plus au



sud, elle cède la place à de vastes étendues de marécages peuplées de Saures. Ces derniers, qui pratiquent la navigation et affrontent la mer à bord de longs drakkars, font des pirates redoutables autant que redoutés.

La Melzanie est un petit royaume tranquille et policé, de villages aisés et propres où règne le respect du travail et des bonnes mœurs. On n'y aime pas beaucoup les voyageurs, assimilés à des vagabonds et des voleurs de poules. Épode est une cité industrielle où la mendicité, le vagabondage, le jeu et l'ivresse publique sont interdits par la loi. C'est à Épode que réside le *Potentat*,

souverain aimé du peuple melzan. C'est lui qui nomme le *Gouverneur* de Port Makkar, seconde ville du royaume.

Port Makkar est le grand port commercial de la région. Ses nefes exportent le vin de Smouldre, les métaux du nord, le *blémoud* de Melzanie (céréale voisine du froment) et importent le vin des Isles, le lin soyeux, le miel de Muska et la fourrure de tigre vert. Cette dernière provient du Saberland, une région de vastes forêts située à dix jours de navigation au sud des Isles, que seuls osent rallier les plus hardis des navigateurs isléens.

Les Isles sont réputées un séjour agréable, et les Isléens posséder une morale beau-

coup moins stricte que les austères Melzans. Sahaganna, la reine des Isles, dont le palais se trouve à Muska, est affirmée une haut-révante puissante. Et le bruit court même que certaines échoppes du marché de Melenktu recèlent des objets magiques, il n'est que de savoir les identifier.

Herbe de lune, bibliothèque perdue, signes draconiques, commerce cyan, mine au trésor, pirates saures, mystères des îles, autant d'aventures latentes qui ne demandent qu'à être développées par le gardien des rêves. Le voyage ne fait que commencer : nul doute qu'il ne connaisse une longue carrière.