



DENIS GERFAUD

LA BALLADE
DE HARPSICHORE

REVE DE DRAGON

Denis Gerfaud

LA BALLADE
DE
HARPSICHORE

UN VOYAGE POUR
REVE DE DRAGON

Texte
Couverture
Dessins
Plans
Frises
Maquette
Corrections
Production

Denis Gerfaud
Florence Magnin
Rolland Barthélémy
Sir Hill Johnbaek
Franck Achard
Fabrice Lambley
Alain Bruguières
Fabrice Benoist
Frédéric Weil



La ballade de Harpsichore

ISBN 2-909934-40-3

RÊVE DE DRAGON est une marque déposée par Denis Gerfaud



La *Ballade de Harpsichore* (prononcer harpsikor) est un scénario de quête d'archétype. Le principe d'une telle quête, rappelons-le, consiste à retrouver des souvenirs d'une ancienne incarnation après avoir revécu, dans cette vie-ci, un certain événement déclencheur. En termes de jeu, les souvenirs en question se traduisent alors par un apport massif de points d'expérience issus tout droit de l'archétype. Dans *Poussière d'étoiles*, l'événement déclencheur était de retrouver le stellarium rénové de la cité de Sidéralis. Tout en conservant le même principe, *La Ballade de Harpsichore* s'accroît d'une dimension nouvelle, onirique de bout en bout.

La quête d'archétype y est en effet non seulement révélée par un rêve (comme dans les autres scénarios de ce genre), mais c'est par une suite de rêves qu'elle peut être menée à bien, et plus encore, c'est par un rêve qu'elle se concrétise finalement. Lors, quoique ayant effectivement bénéficié des points d'expérience de l'archétype, les personnages auront l'impression d'avoir tout rêvé depuis le début, à commencer par l'impulsion première qui les a lancés dans la quête.

Ce rêve, ou cette suite de rêves, c'est la ballade de Harpsichore, une vieille chanson dont les paroles vont servir de support au voyage des personnages. Une fois la ballade terminée et la dernière note retournée au silence, quoi de plus naturel, en effet, qu'il n'en reste que le souvenir d'un rêve achevé ?

Tout commence par la découverte d'une maison spatialement « impossible ». De l'extérieur, ce n'est qu'une bicoque minuscule, tandis qu'à l'intérieur elle présente une invraisemblable suite de salles et de couloirs. La vérité est que cette maison n'existe pas telle que les personnages croient la découvrir. Ils sont déjà en train de rêver, mais ne le découvriront qu'à l'ultime conclusion de l'histoire.

Dans la maison, les personnages découvrent une tapisserie représentant trois musiciennes dans le jardin d'un château. Cela fait, la nuit venue, ils vont en rêver. Dans ces rêves, les musiciennes révèlent qu'elles se trouvent au château de Harpsichore, dirigé par le Maestro, mais qu'elles n'ont que le désir de le quitter, chacune ayant des projets bien différents. En même temps, le rêveur découvre la musique qu'elles sont en train de jouer. C'est ainsi, au réveil, que naît la quête d'archétype, avec la certitude d'avoir déjà entendu cette musique. Pour réaliser la quête, il faudrait pouvoir l'entendre à nouveau, *réellement*, jouée par les mêmes instruments et par un trio identique.

Un autre rêve fait alors apparaître le Maestro, chantant une ballade. L'air est le même que celui joué par les musiciennes ; quant aux paroles, elles resteront gravées dans la mémoire des rêveurs : c'est la ballade de Harpsichore. Trois cités y sont mentionnées, qui semblent correspondre aux différentes aspirations des trois filles. Les retrouver dans les cités en question pourrait permettre de reformer le trio et de résoudre la quête.

Or tout n'est qu'un rêve, à l'insu des personnages, mais c'est cela même qui va leur faciliter la tâche. Dans la cité voisine, une auberge tenue par un couple de Gnômes, l'Auberge de la Chimère, joue précisément le rôle d'une chimère. Y dormir permet de changer de rêve et de découvrir les cités de la ballade. Toute la difficulté de l'aventure va alors consister à en interpréter correctement les paroles, en sorte de les suivre pas à pas, du premier au dernier couplet.

Ayant ainsi retrouvé les filles une à une, s'ils ne s'égarèrent pas hors du sentier tracé par la ballade, les personnages pourront terminer leur rêve au château de Harpsichore et entendre enfin la musique tant convoitée.

Puis au réveil – puisque tout n'était qu'un rêve – ne restera, outre le gain réel de la quête, que le souvenir d'une chanson bizarre sur fond de vieille tapisserie passée.

Prélude au Voyage

Les voyageurs

La Ballade de Harpsichore est prévue pour un groupe de 4 à 6 voyageurs. Pour une question de place dans les lits (comme on le verra), il vaudrait mieux qu'ils ne soient pas plus nombreux.

Comme toujours, des compétences de combat sont souhaitables, quelques combats étant inévitables. Pour élucider certains termes de la ballade, un érudit (botanique, zoologie) est le bienvenu. En revanche, hormis l'enchantement de probables potions de soin, aucune compétence de magie n'est spécialement requise. Enfin, quoique toute l'aventure soit axée sur la musique, peu importe que personne ne soit musicien.

Si un joueur devait « rentrer » un autre personnage en cours d'aventure, celui-ci ne pourrait être concerné par la quête faute d'avoir fait les rêves du début. Un combat pouvant néanmoins finir tragiquement, des « jokers » sont prévus pour redonner une chance aux infortunés. Ils se justifient par le fait que tout n'est qu'un rêve dans le rêve. Toutefois, chacun n'en a droit qu'à trois. Souhaitons que personne n'ait à en utiliser davantage – le mieux étant évidemment de n'en utiliser aucun et d'ignorer même qu'ils existaient.

L'histoire dans ses grandes lignes

Tout commence par la découverte d'une impossible maison, plus grande à l'intérieur qu'elle ne l'est à l'extérieur. Les voyageurs y trouvent une grande tapisserie représentant trois musiciennes dans un jardin (une blonde en robe bleue, une rousse en robe blanche et une brune en robe verte), trois chambres tapissées des mêmes couleurs que les robes des musiciennes, un bassin plein de coquillages, et sont finalement arrêtés par une porte en *septimel*, qui ne peut être crochetée ni fracturée d'aucune manière. Les voyageurs doivent alors avoir l'intuition

qu'il leur faut dormir dans les chambres. Cela étant, ils rêveront des musiciennes, et plus spécialement de celle à qui correspond la couleur du lit occupé. Il leur est ainsi révélé que la porte en *septimel* ne s'ouvre qu'au son de la musique jouée par le trio, et plus encore, que les filles possèdent une conque magique capable de reproduire ladite musique, servant ainsi de « clé ». Par ailleurs, chacune révèle son plus cher désir : pour la blonde, c'est un endroit où les musiciens seraient libres ; pour la rousse, un endroit où les femmes seraient au pouvoir ; et pour la brune, un endroit plein d'hommes forts et beaux.

Au réveil, les voyageurs ont la certitude d'avoir déjà entendu la musique du trio dans un rêve antérieur, et ainsi naît leur quête d'archétype comme expliqué précédemment.

La conque magique se trouve parmi les coquillages du bassin. La découvrir ne devrait pas être très difficile. Toutefois, ayant ouvert la porte en *septimel*, les voyageurs se retrouvent dans la toute première pièce de la maison – une autre impossibilité géométrique ! Ré-explorant l'ensemble, ils découvrent alors une quatrième chambre, tandis que la tapisserie ne montre plus qu'un jardin vide, les filles disparues. Dormir dans la quatrième chambre fait rêver du Maestro et fournit les paroles de la ballade. Comme il y est question des musiciens libres de la cité de Philarmonith, de Madzona où les femmes commandent, et des hommes grands, beaux et forts de la cité de Kamarakol, le plan de campagne semble tout tracé.

Une route passe à proximité de la maison. D'un côté, elle s'arrête à un pont en ruine au-dessus d'un ravin ; de l'autre, elle mène à un tunnel orné de fresques de chevaux et où résonnent des bruits de galop de provenance inconnue. Dans un village situé dans la plaine de l'autre côté du tunnel, les voyageurs apprennent que le tunnel, appelé *tunnel des noirs galops*, est éboulé depuis des

lustres. S'ils y retournent, ils constateront que c'est la vérité – une impossibilité de plus puisqu'ils viennent de le traverser.

Plus loin dans la plaine se dresse la cité de Karamélis, et là, l'Auberge de la Chimère, tenue par un déconcertant couple de Gnômes. Les voyageurs devraient y dormir tôt ou tard, avec pour résultat de se réveiller dans l'herbe, en pleine campagne, ayant de toute évidence changé de rêve. Là, ils ne tardent pas à apprendre que, plus au nord, se trouve la forêt de Krab. Les voilà à pied d'œuvre, dans le premier couplet de la ballade.

La principale difficulté va alors consister à en interpréter correctement le sens de façon à pouvoir progresser dans chaque couplet, ainsi qu'à comprendre comment accéder au couplet suivant.

Dormir dans l'Auberge de la Chimère fera toujours se réveiller les voyageurs près de la forêt de Krab. Là, ils devront à chaque fois boire du vin de l'arbre Elémendir (après l'avoir trouvé). Ce vin les fera rêver et changer de rêve. La première fois, ils se retrouveront dans le rêve de Philarmonith, puis, ayant accompli ce couplet, le vin les mènera dans le rêve de Madzona, et enfin dans celui de Kamarakol. Si les voyageurs commettent des fautes et se fourvoient, c'est sans importance. Le vin de l'arbre ne les mènera dans le couplet suivant qu'une fois qu'ils auront triomphé du précédent, et ils auront droit à autant d'essais que nécessaire.

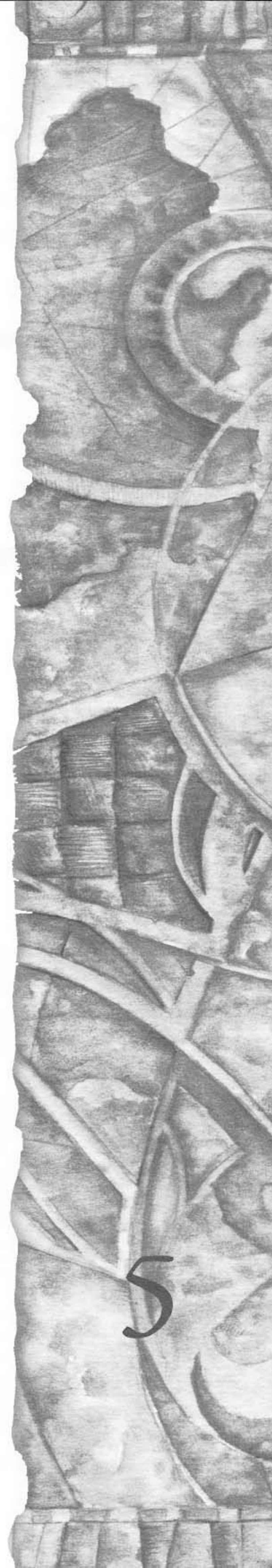
Chaque couplet indique ce qu'il faut faire pour le quitter. Il s'agit encore, évidemment, de dormir pour rêver. A Philarmonith, c'est dormir sous le raf, une sorte de dolmen ; à Madzona, c'est au milieu de la Souffrance, c'est-à-dire sur l'île du lac du même nom ; et à Kamarakol, c'est dans les cavernes de l'Insecte « où nul n'a jamais songé » - sauf les voyageurs, justement. Dormir dans ces lieux fera changer de rêve et ramènera dans le tunnel des noirs galops près de la sortie côté maison. Les voyageurs pourront revisiter cette dernière, puis retraverser tout le tunnel (qui n'est pas éboulé dans ce sens) pour retourner à Karamélis et à l'Auberge de la Chimère. Là, leur sommeil les ramènera près de la forêt de Krab, où boire du vin de l'arbre Elémendir les conduira au couplet suivant – ou au même en cas d'échec précédent. Et ainsi de suite.

Dans chaque cité de la ballade, les voyageurs rencontreront une jeune femme correspondant à une des musiciennes de la tapisserie. Chacune s'est en réalité fourvoyée. A Philarmonith, la situation de musicien libre n'est pas la plus enviée ; à Madzona, « commander » est pour les femmes une épreuve cruelle ; et à Kamarakol, tous les hommes ne sont que des nabots dégénérés. Si les voyageurs suivent néanmoins les paroles de la ballade au plus près, ils en accompliront le couplet. Se réveillant ensuite dans le tunnel, ils pourront constater que la musicienne concernée a repris sa place sur la tapisserie de la maison impossible.

Les trois musiciennes revenues sur la tapisserie, ne restera qu'à effectuer une quatrième et dernière visite à la forêt de Krab (toujours via l'auberge) et à y rencontrer les pâles femmes. Le mescar, une drogue hautement soporifique, leur fera vivre un dernier rêve. Ils se retrouveront dans un somptueux château, le château de Harpsichore. Là, les trois musiciennes en chair et en os, réconciliées et guéries de leurs illusions, joueront enfin pour eux la musique si ardemment attendue. La nuit venue, ainsi que le sommeil, ils retrouveront leur archétype sous la forme prosaïque de 100 points d'expérience...

... et ce sera pour se réveiller dans la petite maison bien connue. Cette dernière, cependant, est maintenant normale, de mêmes dimensions à l'intérieur qu'à l'extérieur. Plus de salles ni de couloirs impossibles. Plus de tapisserie non plus. Comme si tout cela n'avait jamais existé que dans leur rêve.

Retrouvant le tunnel, on constate que celui-ci est réellement éboulé. Aurait-on également rêvé de l'avoir traversé ? Dans l'autre direction de la route, c'est une nouvelle surprise. Le pont n'est pas détruit et mène à une petite tour. Là vit un vieux musicien en compagnie d'un couple de Gnômes. Il est hospitalier, et accueille sans surprise le « retour » des voyageurs. « Je vous avais bien dit, dit-il, que le tunnel est éboulé. Cette vallée n'a pas d'issue... » Puis, tandis que les Gnômes préparent le repas, dans la salle du logis décoré d'une vieille tapisserie usée laissant tout juste deviner des musiciennes dans un jardin, il prend son luth et entonne d'une voix mélancolique la *ballade de Harpsichore*.



1. La maison impossible

Où les voyageurs découvrent une maison spatialement impossible, et ayant dormi dans les lits de ses chambres, se réveillent avec un sentiment de déjà connu : une quête d'archétype. Mais qui sont les musiciennes de la tapisserie et où sont-elles parties ? Que signifie clairement la ballade de harpsichore ? Et en quoi ses paroles peuvent-elles les aider à résoudre leur quête personnelle ? Autant de questions pour l'instant sans réponses : les voyageurs ne sont encore qu'au seuil de leur nouvelle aventure.

MISE EN ROUTE

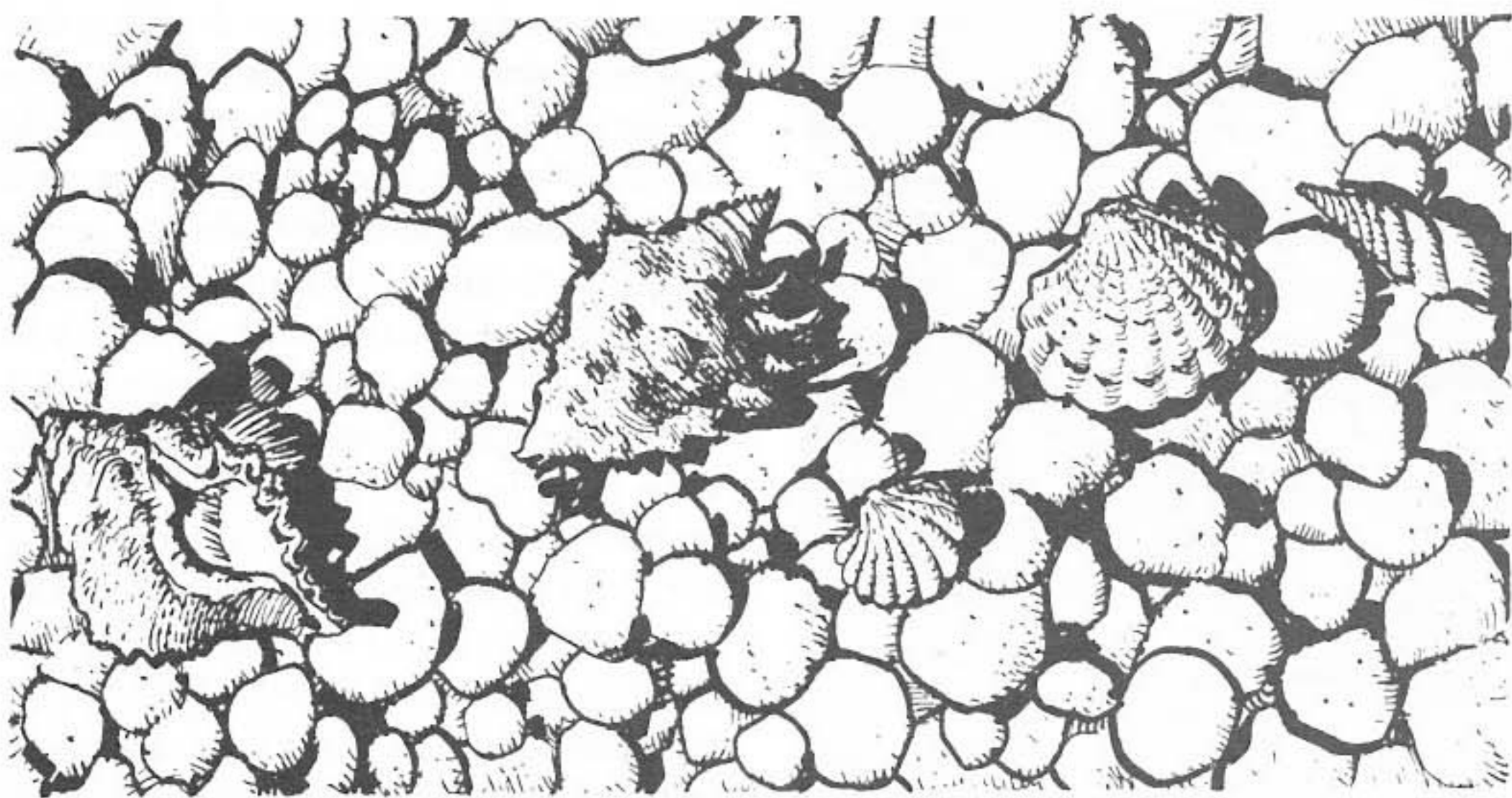
Tout commence par un réveil, au petit matin, dans un paysage de collines escarpées. Réveil déconcertant, car les voyageurs n'ont aucun souvenir de s'être endormis en ces lieux la veille, ni de la façon dont ils y sont arrivés. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une sortie de gris rêve, encore que cela y ressemble fort. Près d'eux se trouve leur équipement au complet, mais entre leurs précédents souvenirs et maintenant, il y a un trou, un vide que le gardien des rêves peut combler en disant simplement : « Vous avez l'impression d'avoir dormi très longtemps, plus longtemps que de coutume... » Puis, ayant décrit l'environnement, d'enchaîner avec la question rituelle : « Que faites-vous ? » – sans rien ajouter de plus.

En vérité, ce réveil « déconcertant » est le premier d'une longue série ; mais à ce stade, les personnages l'ignorent évidemment.

Le paysage

C'est une région au relief tourmenté, constitué de hautes collines aux parois souvent abruptes comme des falaises, avec çà et là des blocs de rocher d'éboulement, des talus, des combes soudaines, des ravins. Quoique l'endroit soit rocheux, il n'est pas aride. L'herbe pousse sur les pentes et dans les vallées sinueuses au pied des collines. Il y a des buissons et des arbres, poussant çà et là, isolés ou en bosquets d'une dizaine. On peut trouver des sources au creux des combes et des ruisseaux au fond des ravins. Imaginez de fait un paysage de basse montagne, comme dans le centre de la France, avec un surcroît de chaos dans le relief.

La saison importe peu, du moment que ce n'est pas l'hiver, et est laissée au choix du gardien des rêves. Supposons par exemple que ce soit la fin du printemps, le mois du Faucon.



La température est agréable, le ciel est bleu et les oiseaux gazouillent dans les arbres.

Orientation

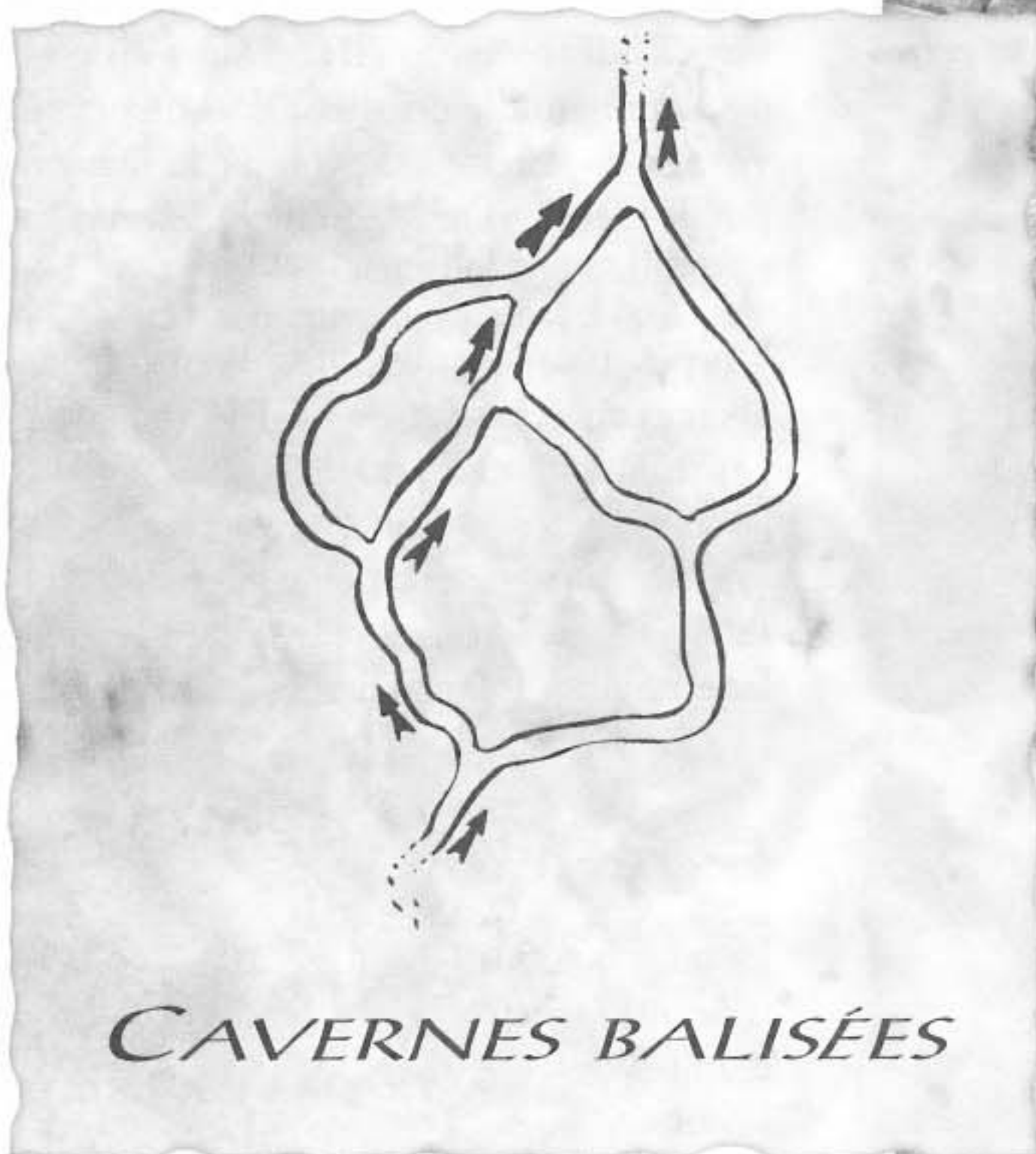
Les voyageurs vont maintenant se mettre en marche dans l'espoir de trouver un point de repère, une route, un village pour se renseigner. Dans ce paysage sauvage, il est impossible d'avancer en ligne droite, il faut suivre les combes et les vallées, contourner les falaises, etc. De cette façon, les premières heures de l'aventure ressembleront plus à une errance qu'à un voyage proprement dit. Pour cette même raison, aucun plan du point de départ n'est fourni. Dans tous les cas, on finira par aboutir à la petite maison sur la colline.

Quand les voyageurs la découvriront, ils arriveront toutefois par le sud, se dirigeant vers le nord. A moins de refaire les plans et d'en changer les points cardinaux, cela peut poser des problèmes si les voyageurs choisissent au départ de se diriger vers le sud. Plus encore, ils peuvent avoir l'idée d'escalader une colline pour avoir une meilleure vue d'ensemble : autre problème pour le gardien des rêves qui aurait alors à décrire une vaste portion de paysage. Pour « diriger » les voyageurs dans la direction souhaitée, deux subterfuges sont possibles.

Les Groins. Il y a des Groins dans la région. Une rencontre est normalement prévue pour plus tard, mais le gardien des rêves peut déjà en faire survenir si les voyageurs s'apprêtent à escalader une colline, le

but étant de les faire rester en bas. Le combat terminé, ils auront sans doute mieux à faire (panser les blessés) que de jouer les alpinistes. Attention toutefois à ne pas exterminer le groupe avant que l'aventure n'ait réellement commencé.

Une caverne balisée. Ce fut le subterfuge utilisé lors du test de ce scénario. Les voyageurs découvrent l'entrée d'une caverne. En réalité, il s'agit plus d'un long boyau souterrain que d'une caverne proprement dite, irrégulier, sinueux. Mais le plus singulier est qu'à l'entrée, quelqu'un a tracé une flèche à la craie, pointe tournée vers les profondeurs. Cela ne peut





qu'intriguer les voyageurs, d'autant que c'est le premier signe qu'ils rencontrent, et les inciter à s'engager dans le boyau... Plus loin, un passage en Y avec à nouveau une des voies balisée à la craie ; et plus loin encore, même chose. Si les voyageurs explorent toutes les voies, ils se rendront compte que le balisage est absurde puisque tous les passages mènent à la sortie (voir le plan). L'intérêt d'une telle « farce » est de préfigurer le côté onirique de toute l'aventure où l'on trouvera plus tard un autre tunnel « balisé », le tunnel des noirs galops, et de faire déboucher les voyageurs dans la vallée où ils découvriront la maison. Le boyau est en réalité beaucoup plus sinueux que sur le plan schématique, et quelle que soit l'orientation du départ, les voyageurs en ressortiront en direction du nord.

LA MAISON SUR LA COLLINE

Qu'ils y parviennent spontanément ou en ayant suivi les flèches, les voyageurs se retrouvent dans une vallée, marchant vers le nord. Devant eux, dans le lointain, se dressent des collines encore plus hautes, véritable petite chaîne de montagne. A leur gauche, vers l'ouest, le relief forme une cuvette, et pour la première fois depuis qu'ils sont en ces lieux, ils y découvrent une véritable forêt. Face à la forêt, vers l'est, le terrain remonte en pentes de collines. L'idéal serait qu'il soit alors le début de l'après-midi, en sorte de laisser aux voyageurs le temps d'explorer la maison, puis le soir survenant, qu'ils y passent tout naturellement la nuit.

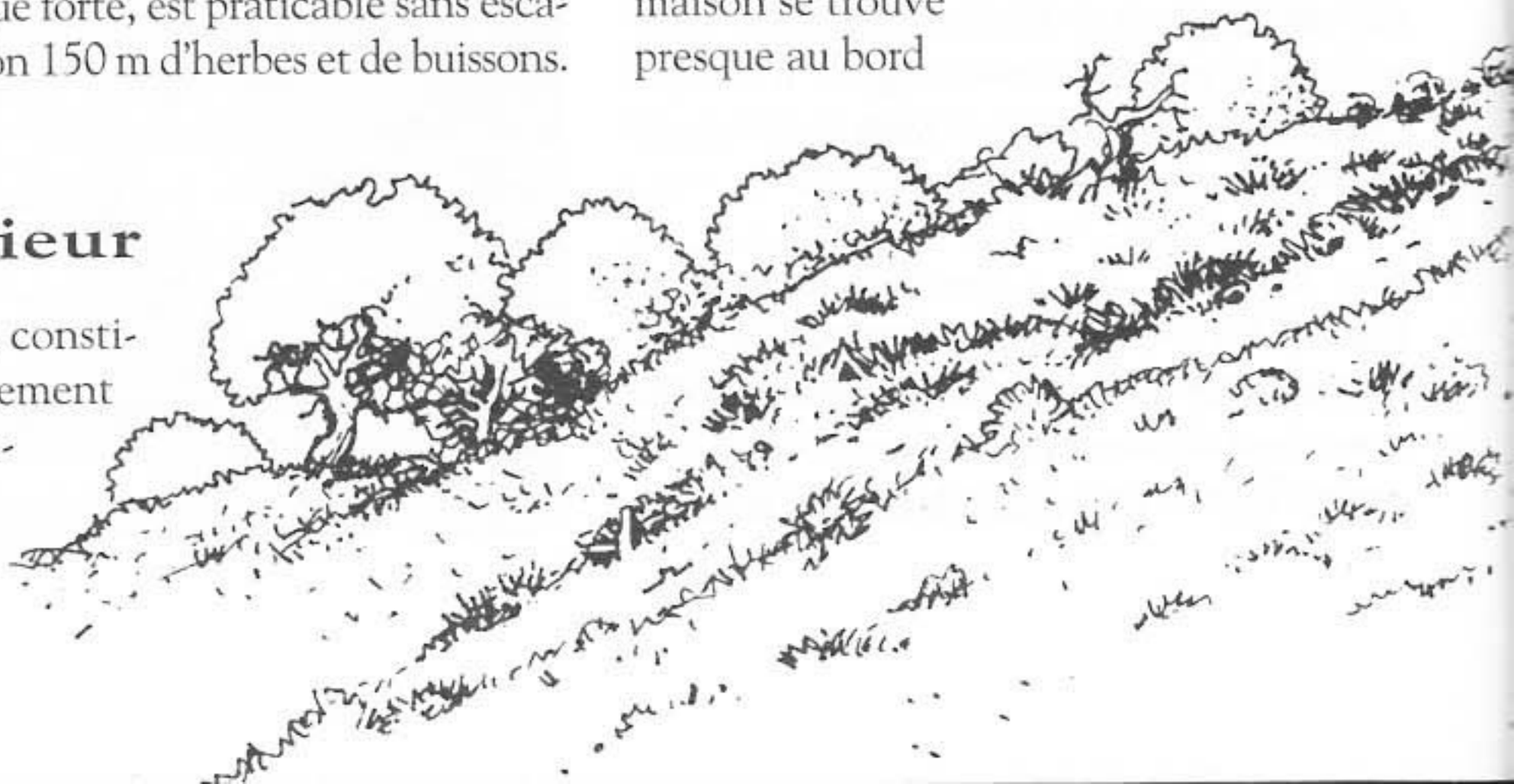
Un peu plus loin, en effet, l'un d'eux va apercevoir (sans jet de dés) le toit d'une petite construction, noyée dans la verdure, au sommet d'une colline, à l'est. Aucun chemin n'y mène, mais la pente ouest de la colline, quoique forte, est praticable sans escalade, environ 150 m d'herbes et de buissons.

fait 8 m de long sur 4 m de large. Elle est en pierre, çà et là couverte de lierre, coiffée d'un toit de tuiles moussues avec une cheminée. Sa façade ouest s'orne d'un auvent de bois et montre une porte de bois garni de ferrures. Le mur sud, qui supporte la cheminée, n'a pas d'ouverture. Une fenêtre est par contre percée dans le mur nord, vitrée de petits carreaux en losange, roses et jaunes. Un deuxième auvent protège la face est. Sous cet auvent, contre le mur de la maison, sont empilées des bûches. Le bûcher fait toute la longueur du mur et monte jusqu'au toit de l'auvent, dissimulant entièrement le mur arrière de la maison.

Le sommet de la colline forme un plateau d'une trentaine de mètres de diamètre. La pente ouest, par où arrivent les voyageurs, est assez douce ; les autres côtés, nord, est et sud, sont par contre quasiment abrupts. Vers l'ouest (côté porte), la maison se trouve presque au bord

Extérieur

La maison, constituée uniquement d'un rez-de-chaussée,



de la colline ; c'est ainsi qu'on peut l'apercevoir d'en bas. Vers l'est (côté bûcher), s'étend une sorte de jardin complètement en friche, avec trois noyers poussant parmi les hautes herbes. Le jardin s'interrompt au bout d'une vingtaine de mètres, parmi des buissons, là où les pentes de la colline redeviennent soudaines. Un raidillon permet toutefois de redescendre le long de la colline vers l'est.

Pour mieux souligner l'impossibilité de l'intérieur de la maison, il est important que le gardien des rêves en décrive précisément l'extérieur et ce qui s'y trouve (le bûcher, le jardin abandonné), ainsi que les mensurations. Un croquis peut s'avérer utile. Toutefois, ne décrire effectivement l'extérieur que si les voyageurs contournent la maison. S'ils y entrent directement, leur laisser la surprise pour plus tard.

Personne ne répond aux appels des voyageurs. Aucune fumée ne sort de la cheminée. Les carreaux colorés de la fenêtre sont trop sombres pour laisser voir l'intérieur. Quoiqu'elle soit elle-même en bon état, la maison semble abandonnée avec son jardin en friche. La porte possède une serrure, mais n'est pas verrouillée. Alors ? Eh bien, pourquoi ne pas entrer ?...

Intérieur

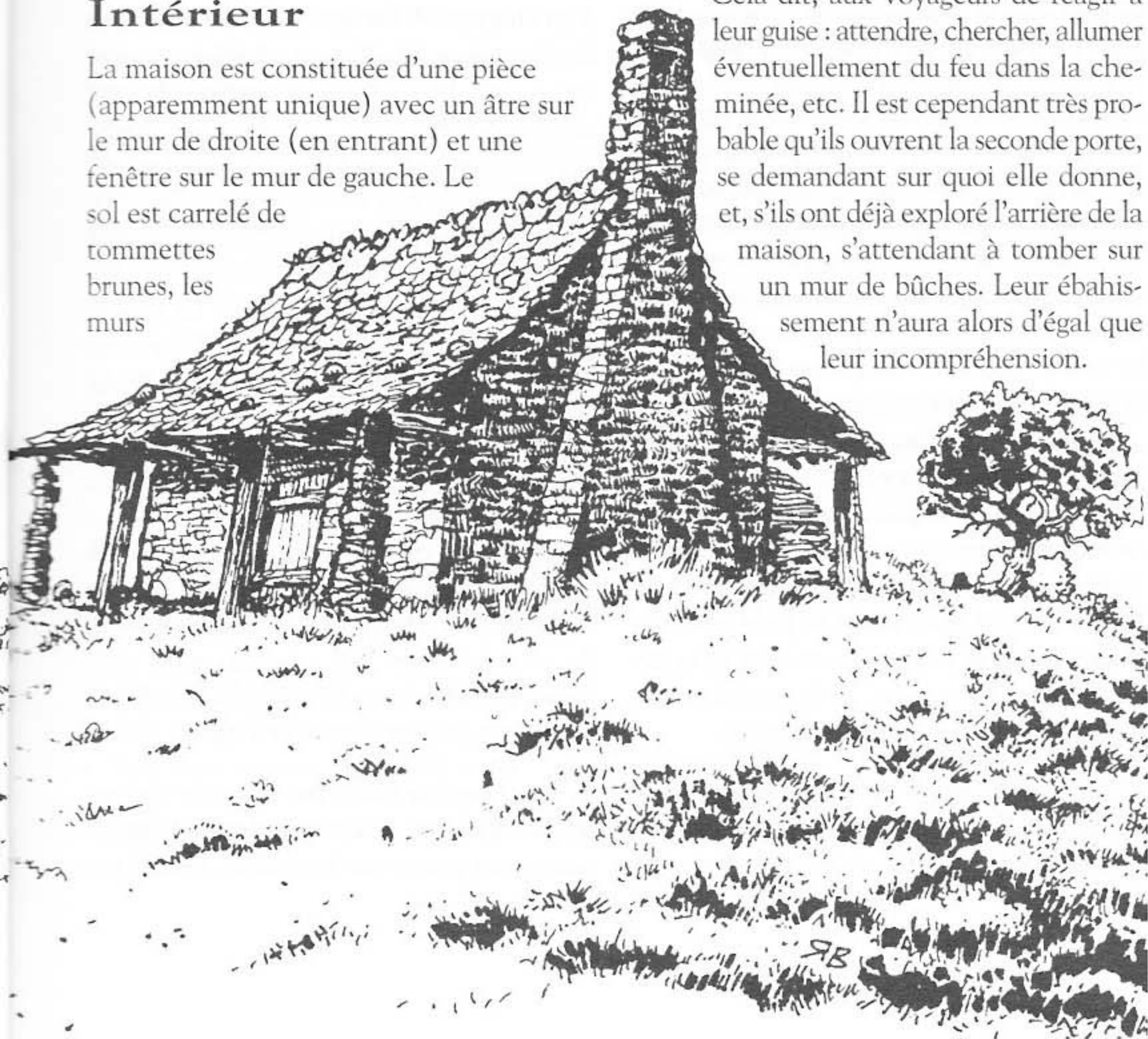
La maison est constituée d'une pièce (apparemment unique) avec un âtre sur le mur de droite (en entrant) et une fenêtre sur le mur de gauche. Le sol est carrelé de tommettes brunes, les murs

recouverts d'un crépi blanc, le plafond est en planches supportées par des poutres. A gauche de la porte, devant la fenêtre, une table de bois rustique flanquée de deux bancs. Au-dessus de la cheminée, une étagère de bois avec trois bols, trois écuelles et trois gobelets, le tout en terre cuite, ainsi qu'une lanterne à huile (vide). L'âtre est noirci mais balayé de ses cendres. On y trouve deux chenets ainsi qu'un chaudron de fer suspendu à une crémaillère. Hormis un peu de poussière, le chaudron est propre.

Enfin (c'est là que ça se corse), le mur du fond présente une seconde porte, à peu près en face de la porte d'entrée. Cette seconde porte est verrouillée, mais la clé est là, ostensiblement, dans la serrure.

Quoique son mobilier soit restreint, la pièce semble parfaitement rangée. Il y a certes un peu de poussière sur la table et sur le sol, mais pas exagérément, comme si le ménage avait été fait il y a quelques jours. Tout donne l'impression que le propriétaire des lieux n'est parti que momentanément et ne saurait tarder à revenir.

Cela dit, aux voyageurs de réagir à leur guise : attendre, chercher, allumer éventuellement du feu dans la cheminée, etc. Il est cependant très probable qu'ils ouvrent la seconde porte, se demandant sur quoi elle donne, et, s'ils ont déjà exploré l'arrière de la maison, s'attendant à tomber sur un mur de bûches. Leur ébahissement n'aura alors d'égal que leur incompréhension.



L'impossible dédale

Tous les couloirs du dédale font 2 m de large sur 3 m de haut ; les salles font 4 m de haut. Tous les sols, salles et couloirs, sont dallés d'un damier de pierre alternativement gris clair et gris foncé. Murs et plafonds sont recouverts du même crépi blanc que la pièce « normale » de la maison. Toutes les portes sont verrouillées, mais la clé est dans la serrure : il n'y a qu'à la tourner pour ouvrir (sauf celle en septimel). Comme il n'y a aucune fenêtre, tout est plongé dans le noir.

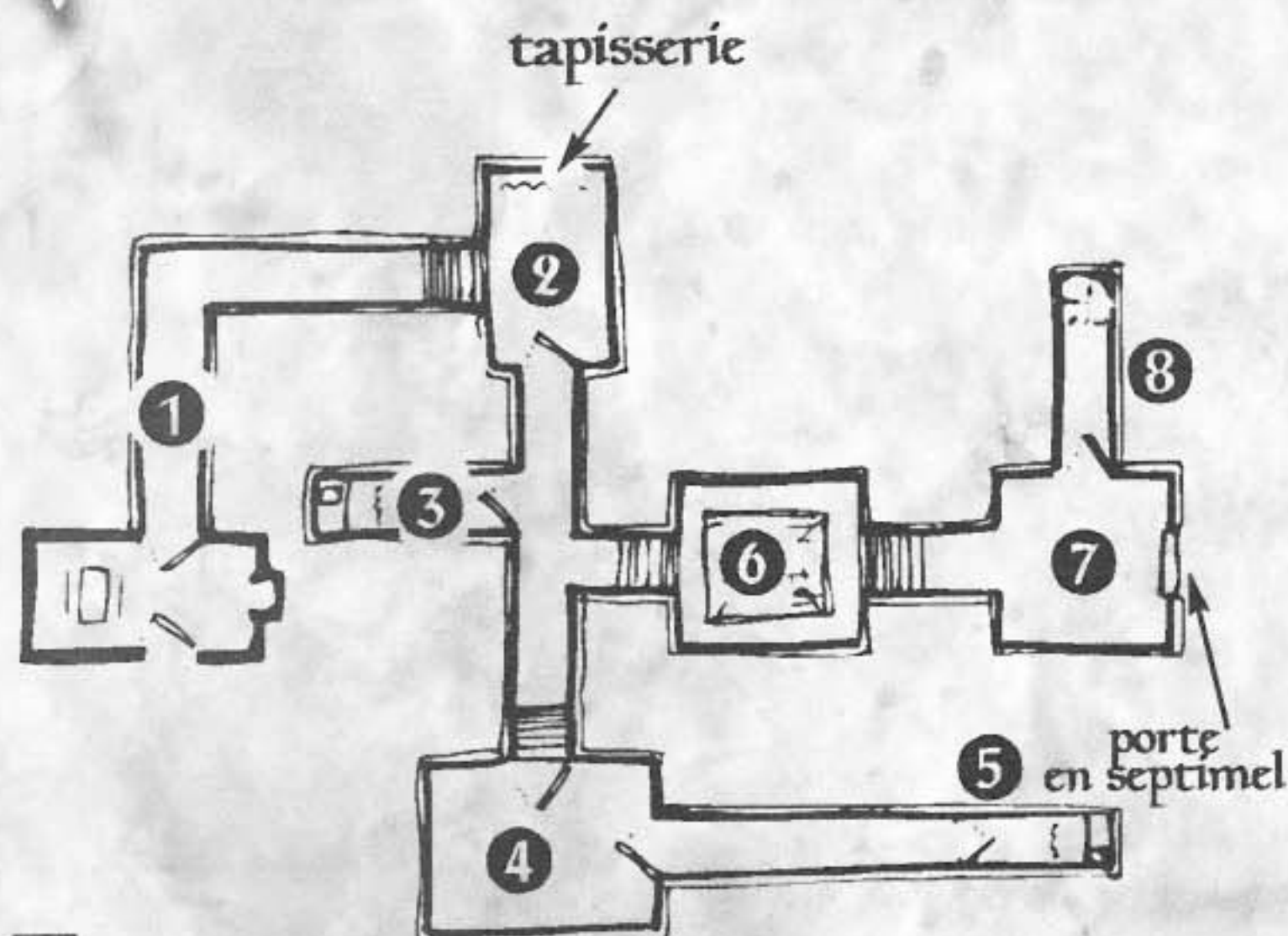
1. Premier couloir. Au bout d'une dizaine de mètres, le couloir tourne à angle droit vers la droite, puis se termine par une courte volée de marches *qui montent*, d'une dénivelée d'environ 1,5 m.

2. Salle de la tapisserie. Le haut des marches donne directement dans une vaste salle, vide de tout meuble à l'exception d'une grande tapisserie sur le mur de gauche. Au fond de la salle, une porte avec la clé dans la serrure. La tapisserie est simplement tendue sur le mur. On peut la soulever, mais le mur qui se trouve derrière est sans mystère, ni porte ni passage dérobé.

La tapisserie représente trois jeunes filles jouant de la musique dans le jardin intérieur d'un château. A l'arrière-plan, on distingue des remparts et la silhouette d'une tour, ainsi qu'un coin de ciel bleu. Le premier plan est constitué de massifs et de buissons de fleurs. Les musiciennes sont au centre, assises sur un banc de pierre, face à l'observateur. Derrière elles, on aperçoit une volière avec des colombes. Les filles sont jeunes, dans les vingt ans, belles et gracieuses. La plus à gauche est blonde, elle est vêtue d'une robe bleue et joue de la flûte traversière. Celle du milieu est rousse, elle est vêtue de blanc et joue de la viole. La dernière est brune, vêtue d'une robe verte, et joue du luth.

La tapisserie est exécutée avec un grand réalisme, on croirait presque voir bouger les colombes dans la volière et frémir les roses du premier plan. Ses couleurs sont parfaites, nullement passées, comme si l'ouvrage venait tout juste d'être tissé.

3. La chambre blanche. La porte s'ouvre sur un nouveau couloir où donne bientôt une autre porte sur la droite. On entre



2 m

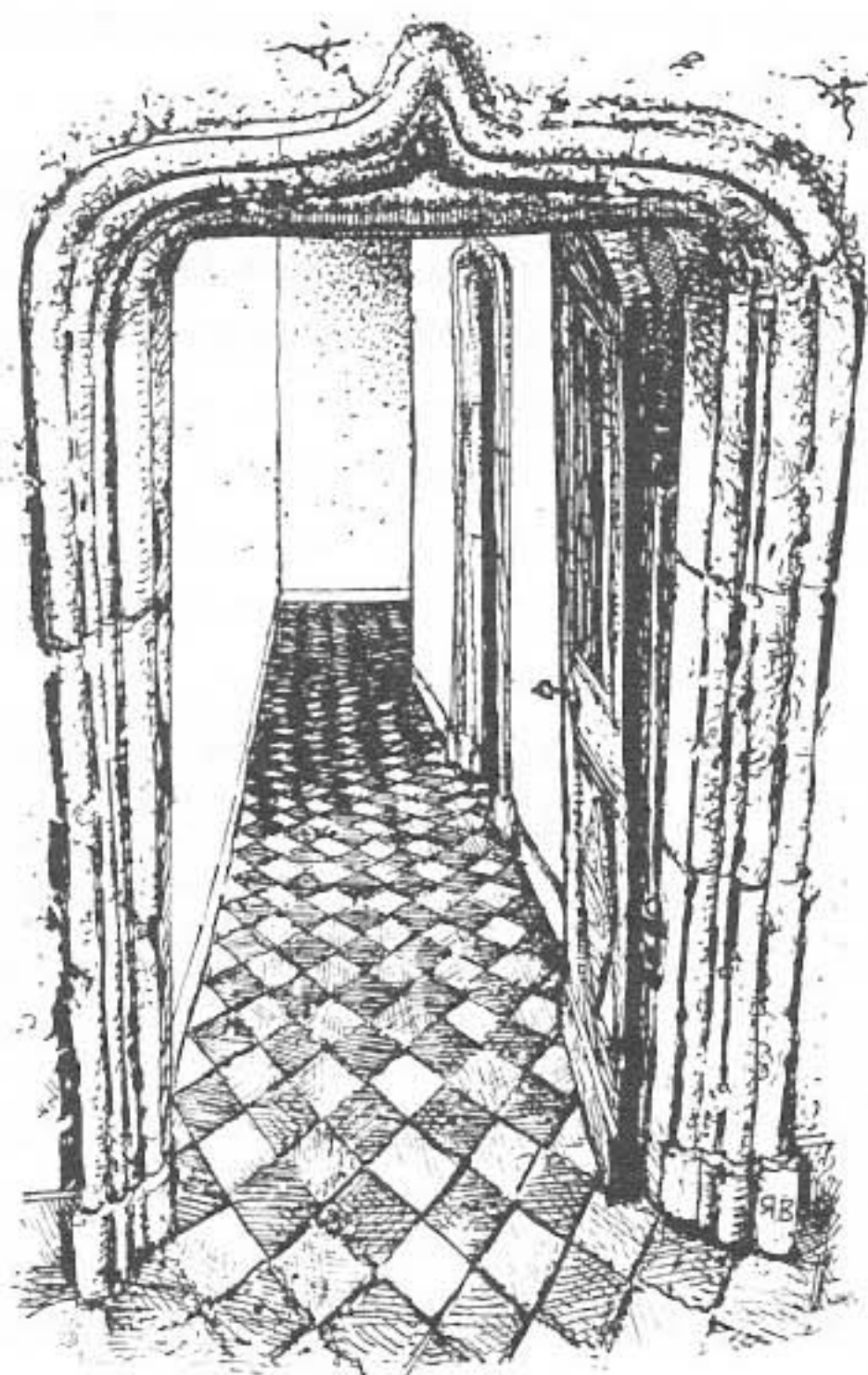
DÉDALE AVANT L'OUVERTURE DE LA PORTE EN SEPTIMEL

La porte ouverte révèle un long couloir se perdant dans les ténèbres au bout d'une dizaine de mètres. Le couloir, d'environ deux mètres de large, est au même niveau que le sol de la pièce. C'est impossible : un tel couloir ne peut pas exister.

Pour en avoir le cœur net, les voyageurs peuvent ressortir, aller dans le jardin en friche et déblayer les bûches. Ils ne trouveront aucune porte sur le mur arrière de la maison. La porte (et son couloir) n'existe qu'à l'intérieur.

Note. Pour un gardien des rêves épris de logique, la seule explication à cette impossibilité, et aux suivantes, est que les personnages sont en plein rêve. Ce sont eux, en fait, qui imaginent tout cela. Le plus ennuyeux serait toutefois que les *joueurs* veuillent absolument comprendre, et pour en avoir réellement le cœur net, s'en prennent au mur de la maison pour y pratiquer une brèche. Quels que soient leurs efforts, ils n'y parviendront pas. Les pierres refuseront de se laisser desceller et aucune transmutation élémentaire ne voudra fonctionner. Cependant, une détection d'aura sera négative : ni la porte ni le mur ne sont magiques. On peut objecter que ce n'est pas très cohérent, et pour cette raison, il est à souhaiter que les personnages n'en viennent pas à cette extrémité.

Cela dit, s'étant armés d'une lanterne, les voyageurs vont assurément explorer le mystérieux couloir.



ainsi dans une pièce étroite et tout en longueur, terminée au fond par un rideau de satin blanc. De l'autre côté du rideau se trouve un lit, occupant toute la largeur de la pièce, comme si le fond de celle-ci, avec son rideau, formait une sorte d'alcôve. Les garnitures (draps, oreiller, couverture) sont entièrement blanches, sans motifs. Le lit est propre, soigneusement fait, sans un faux pli, n'attendant visiblement que son occupant. Quoique prévu pour une personne, il est assez large pour y coucher à deux. Il n'y a rien d'autre dans la chambre.

4. La salle à manger. Au bout du couloir, une volée de marches (1,5 m) monte vers une porte. On entre ainsi dans ce qui semble être une salle à manger. La pièce est en effet meublée d'une belle table de bois ciré avec en son centre un grand chandelier d'étain à quatre branches, propre, sans bougie ni traces de coulure. (Il peut valoir 2 sols et pèse 1 point d'encombrement.) Autour de la table se dressent quatre chaises à hauts dossiers sculptés, garnies de coussins de satin, respectivement blanc, bleu, vert et violet. Il n'y a rien d'autre. Au fond de la salle, une autre porte permet de continuer la visite.

5. La chambre verte. En tout point semblable à la chambre blanche, sauf que rideau et garnitures de lit sont verts.

6. Le bassin. Après une volée de marches, qui descend, cette fois, on arrive à une pièce

dotée d'un grand bassin (comme une minipiscine). Le bassin fait 4 m sur 3 m, sur 1 m de profondeur. Tout autour, le passage fait 1 m de large. Le bassin est rempli à ras bord d'une eau froide et parfaitement claire. Sur le fond, en damier gris comme les autres sols, on distingue ainsi des dizaines de petits coquillages (genre praires et palourdes) ainsi que dix grosses conques (environ 20 cm de long). Aussi bien les conques que les autres ne sont que des coquilles vides. A l'autre bout de la salle, une autre volée de marches remonte.

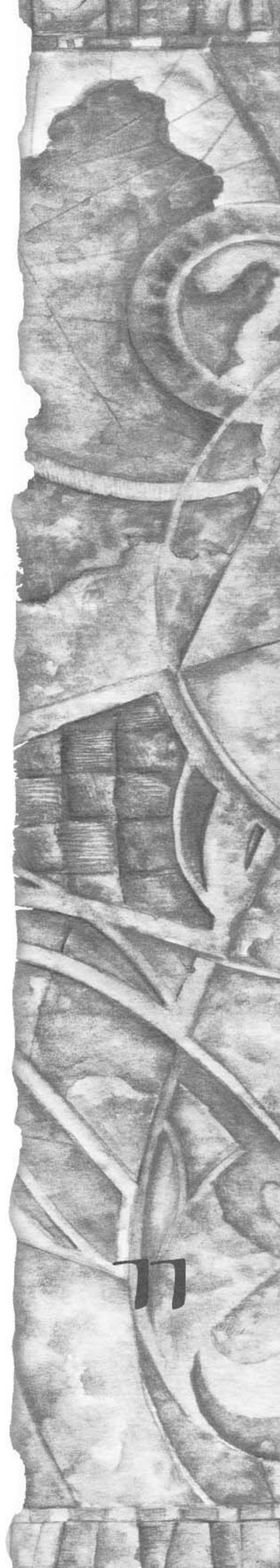
7. La porte en septimel. On aboutit ainsi à une salle carrée, offrant à gauche une porte de bois normale (avec toujours sa clé dans la serrure), ainsi que, au fond, ce qui a priori ne ressemble pas exactement à une porte. C'est un grand panneau (2 m sur 3 m) encastré dans le mur, qui semble fait de vieil ivoire. L'encastrement est parfait, sans un millimètre d'interstice aux jointures. Le centre du panneau est décoré d'une grande oreille en relief (20 cm de long).

Il s'agit d'une porte en *septimel*. INTELLECT/ Alchimie à zéro ou INTELLECT/ Légendes à -4 peut apporter les renseignements suivants.

Le septimel est un matériau alchimique et magique qui fut inventé à la fin du Second Âge dans le but de créer des portes inviolables. Son nom est la contraction de *septième élément*. Il est en effet élaboré uniquement à base de corne, de cuir, d'os, etc. Sa dureté est telle que rien de connu ne peut le briser ni même le rayer. Les portes en septimel sont moulées lors de l'élaboration du matériau, et rien ne peut ensuite en altérer la forme.

Étant fait de septième élément, aucune transmutation n'a de prise sur le septimel. Plus encore, une porte en septimel ne s'ouvre qu'avec sa clé, conçue en même temps qu'elle. Toute autre tentative ne peut aboutir qu'à un désastre. Le septimel se défend et, le plus souvent, envoie à son agresseur une sensation de froid mortel (-1d6 points de vie).

Sur une porte en septimel, Détection d'Aura donne une réponse positive. Lecture d'Aura, par contre, se borne à indiquer : *Fleuve*, et là : simple présence de rêve.



La recette du septimel s'est perdue lors du Grand Réveil des Dragons, et le matériau lui-même est aujourd'hui considéré comme légendaire.

Note. Si les personnages manquent leurs jets de connaissance, ces renseignements

leur seront donnés par les musiciennes de leurs rêves.

8. La chambre bleue. Cette chambre présente la même disposition que les précédentes, avec lit, oreiller, couverture et rideau de satin bleu.

LES REVES

Qui dit porte, dit autre chose derrière, et les voyageurs devraient se sentir frustrés de ne pouvoir l'ouvrir pour continuer la visite. A ce stade de l'histoire, leur préoccupation principale devrait alors être d'en découvrir la clé – comme si c'était le but de l'aventure. Or, où qu'ils cherchent, dans le dédale, dans la maison « normale », dans le jardin, sous les bûches : rien qui ressemble à une clé en septimel. Cependant, s'ils examinent bien la porte, ils peuvent également constater qu'elle ne comporte aucune serrure, à moins qu'il ne s'agisse de l'espèce d'oreille sculptée – ou plus exactement moulée – dans le septimel. Mais alors de quel genre de clé peut-il bien s'agir ?

Normalement, les joueurs ne devraient manquer de faire la corrélation entre les robes des trois musiciennes, bleue, blanche et verte, et la couleur des trois lits. Comme si chaque fille avait sa chambre personnelle, de même que son coussin dans la salle à manger. On peut aussi se demander pourquoi il y a quatre chaises autour de la table, avec un quatrième coussin, violet. Y aurait-il une chambre violette quelque part ? Passé la porte en septimel, peut-être ? Et dans ce cas, la chambre de qui ?...

Et le bassin ? Est-ce la salle de bain ? Et pourquoi tous ces coquillages ? Les petits n'ont rien d'intéressant ; en revanche, si on examine bien les conques, on peut se rendre compte que la nacre intérieure de l'une d'entre elles, au lieu d'être rose chair comme les autres, est d'un beau violet soutenu. Il n'y en a qu'une seule de ce type.

On peut avoir l'idée d'appliquer ces conques à l'oreille, « pour entendre le bruit de la mer » – c'est classique. Les neuf conques roses font effectivement entendre une sorte de souffle lointain. La violette, par contre, est rigoureusement silencieuse.

Elle est vraiment différente. Si, intuition aidant, on pratique sur elle Détection d'Aura, on obtient une réponse positive. Toutefois, comme pour le septimel, Lecture d'Aura n'indique que *Fleuve*, puis *simple présence de rêve*.

Fonctionnement des rêves

La réponse à nombre de ces questions viendra en rêve aux voyageurs. Mais pour que ces rêves aient lieu, il est obligatoire qu'ils dorment dans les lits de couleur. Dormir dans le lit bleu fera plus particulièrement rêver de la musicienne blonde en robe bleue, le lit blanc de la rousse en robe blanche, et le lit vert de la brune en robe verte. Il ne faut pas se contenter de dormir dans la chambre, sur le sol par exemple, mais dans le lit, et que le rideau soit fermé. Les lits sont normalement d'une personne, mais on peut y dormir à deux (maximum). Cela étant, si deux personnages dorment par exemple dans le lit bleu, ils rêveront tous les deux de la flûtiste. Si un troisième dort dans le lit vert, il rêvera, seul, de la joueuse de luth. Et ainsi de suite. Noter enfin que les rêves n'ont lieu que si l'on dort *la nuit*.

Ils pourront toutefois se répéter nuit après nuit, exactement les mêmes, chacun selon sa couleur. Un voyageur peut ainsi dormir une nuit dans le lit blanc et rêver de la rousse, et la nuit suivante dans le bleu, rêvant de la blonde.

De cette manière, si les personnages sont méfiants, il suffit qu'un seul d'entre eux décide de dormir dans l'un des lits, pendant que les autres montent par exemple la garde. Le dormeur ayant ensuite raconté son rêve, les autres pourront décider d'y

dormir à leur tour, dans l'espoir d'avoir eux aussi une quête d'archétype – souhait qui sera exaucé.

Les rêves cesseront cependant d'avoir lieu dès que la porte en septimel aura été ouverte. Il ne servira dès lors plus à rien de dormir dans les lits des trois chambres. Le symbole est que l'ouverture de la porte permet aux filles de s'échapper.

Il faut enfin prévoir le cas où personne ne voudrait occuper les lits. La solution la plus longue consiste à laisser les voyageurs quitter la maison, traverser le tunnel et se rendre à Karamélis. Là, leur sommeil à l'Auberge de la Chimère ne les conduira pas à la forêt de Krab, mais les ramènera à l'entrée du tunnel, côté maison. A eux de comprendre alors la raison de ce retour à la case départ. Si c'est insuffisant, demander un jet d'EMPATHIE à zéro et confier à celui qui obtient le résultat le moins mauvais qu'il a *l'intuition qu'il pourrait être judicieux de passer la nuit dans un des lits du dédale*. La solution la plus courte (mais la plus lourde) consiste à demander directement un tel jet d'EMPATHIE, au moment où il devient clair que personne n'a l'intention d'utiliser les lits.

Le rêve bleu

Le rêveur se retrouve dans le jardin de la tapisserie, comme s'il y surgissait par le premier plan de celle-ci. La différence est que tout est maintenant réel, animé. Les trois jeunes filles sont toujours assises sur le banc, leurs instruments à la main. Toutefois, elles ne jouent pas. On n'entend que bruire le feuillage et roucouler les colombes dans la volière. La brune et la rousse ont les yeux vagues, perdues dans leurs pensées. La blonde, en revanche, capte le regard du rêveur et lui sourit. Ce dernier, découvrant mieux le jardin, peut alors constater qu'il est entièrement clos de murs, et que la seule issue est un panneau de vieil ivoire orné d'une oreille en relief : la porte en septimel.

« Bonjour ! fait la blonde flûtiste. Bienvenue au château de Harpsichore. Je ne me nomme Thêta. Et voici mes sœurs, Lambda (elle désigne la rousse), et Dzêta (elle montre la brune). Nous ne jouons

plus car nous sommes fatiguées. Le Maestro veut que nous restions perpétuellement ensemble, il ne veut pas que notre trio se sépare. Et c'est ennuyeux, car mes sœurs et moi avons des goûts complètement différents. Moi, par exemple, mon rêve serait un endroit où les musiciens seraient libres, totalement libres de faire ce qu'ils veulent.

— Mais il y a les portes en septimel, ajoute-t-elle. Le Maestro en a mis partout dans le château pour que nous restions toujours groupées. Ces portes ne s'ouvrent qu'au son de notre musique, telle que nous la jouons en trio. Il suffit de jouer devant l'oreille et la porte s'ouvre. Mais nous devons jouer toutes les trois. Pas question de nous séparer. Le Maestro, quant à lui, possède une conque magique qui est capable de reproduire les sons qu'elle entend. Cette conque a entendu notre musique et est maintenant capable de la répéter. Le Maestro s'en sert comme d'une clé personnelle. »

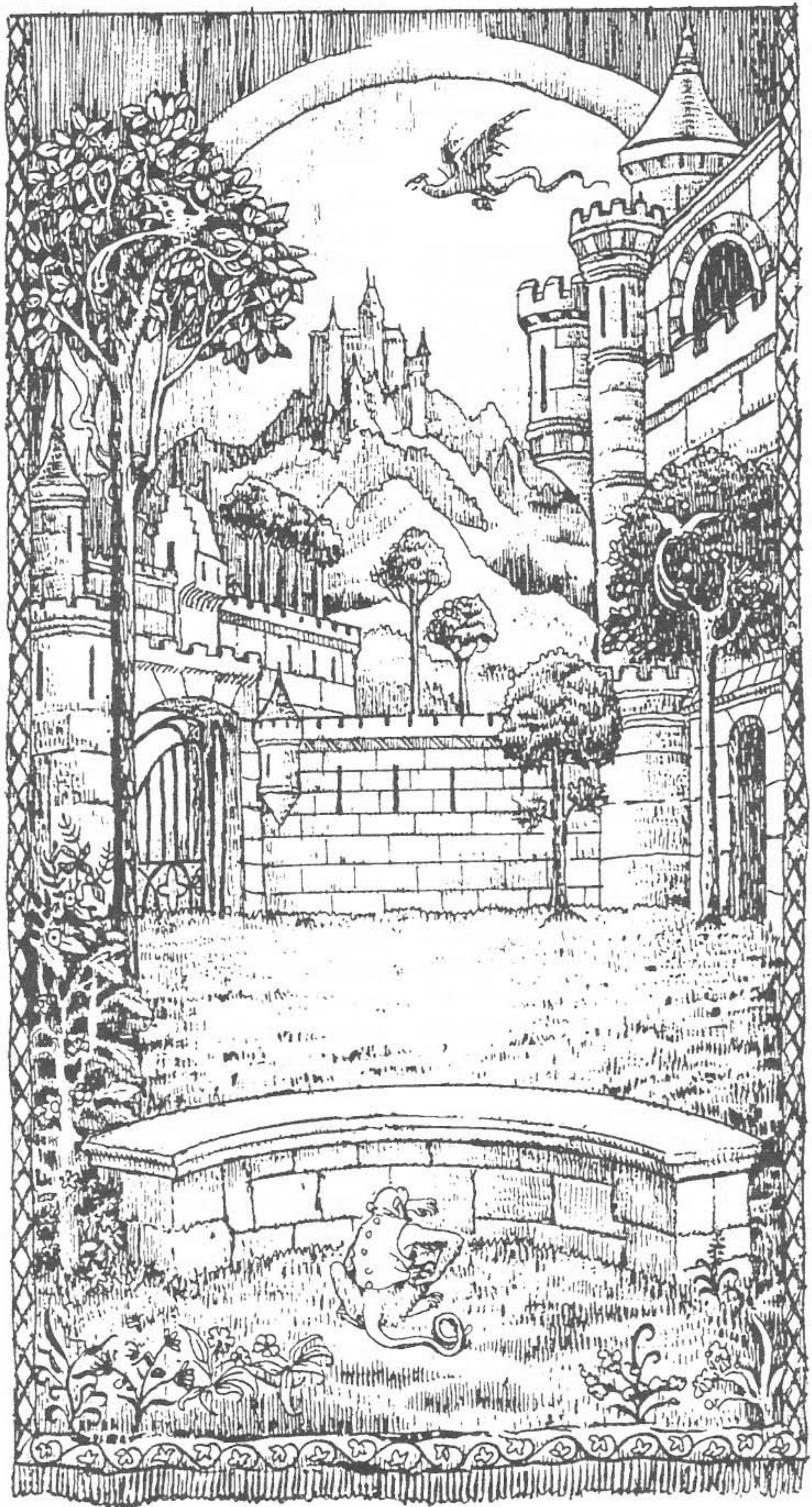
Sur ces mots, Thêta sourit à nouveau et fait signe au rêveur de se rapprocher d'elle. « Mais ce que le Maestro ignore encore, murmure-t-elle, c'est que cette conque, nous la lui avons dérobée. Nous allons pouvoir être libres de vagabonder séparément dans le château. »

En disant cela, la jeune fille fouille parmi les plis de sa robe et en sort un gros coquillage : une conque à l'intérieur nacré violet. « Son fonctionnement est simple, dit-elle. Il suffit d'en rapprocher l'orifice de l'oreille de la porte et de dire très exactement : *conque, répète !* Tiens, essaie toi-même ! » conclut-elle en tendant l'objet au rêveur.

Celui-ci, dans son rêve, prend la conque des mains de la jeune fille, l'approche de l'oreille de la porte et profère : *conque, répète !* Une musique jaillit alors du coquillage, faite de flûte, de viole et de luth, un air vif et rythmé, entraînant. En réalité, la qualité n'est pas parfaite, certains sons demeurent un peu voilés, assourdis, comme mêlés au « bruit de la mer ». Mais c'est en tous les cas suffisant pour berner la porte, puisque cette dernière, au bout d'une dizaine de mesures, s'entrouvre tout soudain avec un léger dé clic...

C'est alors que le rêveur se réveille.





Le rêve blanc

Les voyageurs qui dormiront dans la chambre blanche feront exactement le même rêve, aux différences suivantes. Ici, c'est la blonde et la brune qui ont le regard vague, tandis que la rousse s'adresse au rêveur. Elle se présente : Lambda, et désigne ses sœurs Thêta et Dzêta. Puis elle explique pareillement qu'elles ne doivent pas se séparer, alors qu'elles ont des aspirations complètement différentes.

« Moi, dit Lambda, mon rêve serait un endroit où ce seraient les femmes qui auraient le pouvoir, sans avoir sans cesse à obéir aux hommes. »

Le reste du rêve, la révélation de la conque magique, son fonctionnement, et l'essai fait par le rêveur – sur quoi il se réveille – est en tout point identique.

Le rêve vert

Même principe dans la chambre verte, avec la brune Dzêta s'adressant au rêveur. « Moi, dit-elle, j'aime les hommes. Mais pas n'importe lesquels. Je rêve d'un endroit où ils seraient tous grands et beaux. »

Quête d'archétype

A son réveil, chaque rêveur a encore l'impression d'entendre la musique de la conque résonner à ses oreilles. C'est alors que naît une certitude profonde : celle d'avoir déjà entendu cette musique dans un

Le MAESTRO

Si les rêves des voyageurs se traduisent par une quête d'archétype, ils n'en délivrent pas moins une information à plus court terme : une conque magique permet d'ouvrir la porte en septimel. Or, des conques, il y en a plein le bassin.

La conque

Si les voyageurs n'ont pas encore repéré la conque violette parmi les autres, ils peuvent le faire maintenant. Il suffit en effet de dire : *conque, répète !* pour qu'une

rêve antérieur, mais *en direct*, effectivement jouée par un semblable trio. A cette certitude s'ajoute l'intime conviction que l'entendre à nouveau dans les mêmes conditions, c'est-à-dire réellement jouée et non pas reproduite, pourrait libérer d'autres souvenirs de ce rêve antérieur et le rapprocher de son archétype (en termes de jeu, gagner directement un certain nombre de points d'expérience).

Il en découle que, lorsque les personnages l'utiliseront, la musique de la conque sera insuffisante pour satisfaire leur quête d'archétype. Ce qu'il faut, ce sont impérativement les conditions suivantes :

— Entendre la musique en question.

— Qu'elle soit exécutée à la flûte, à la viole et au luth.

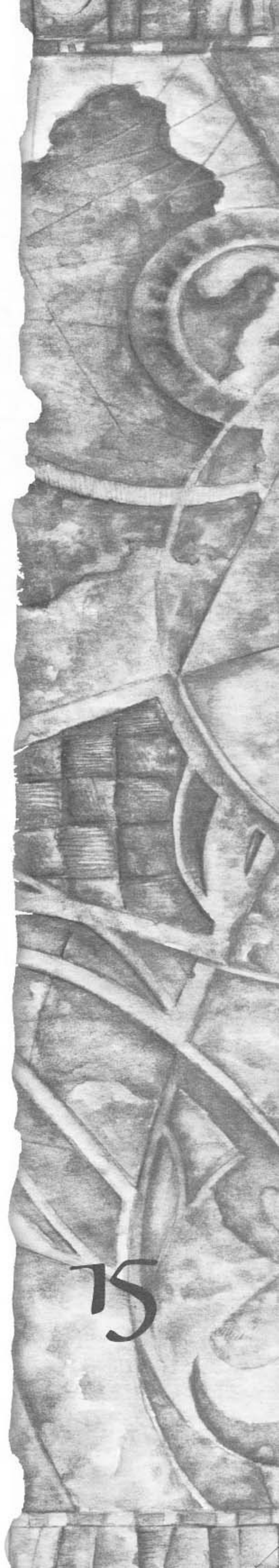
— Que ces instruments soient respectivement tenus par une jeune femme blonde, rousse et brune.

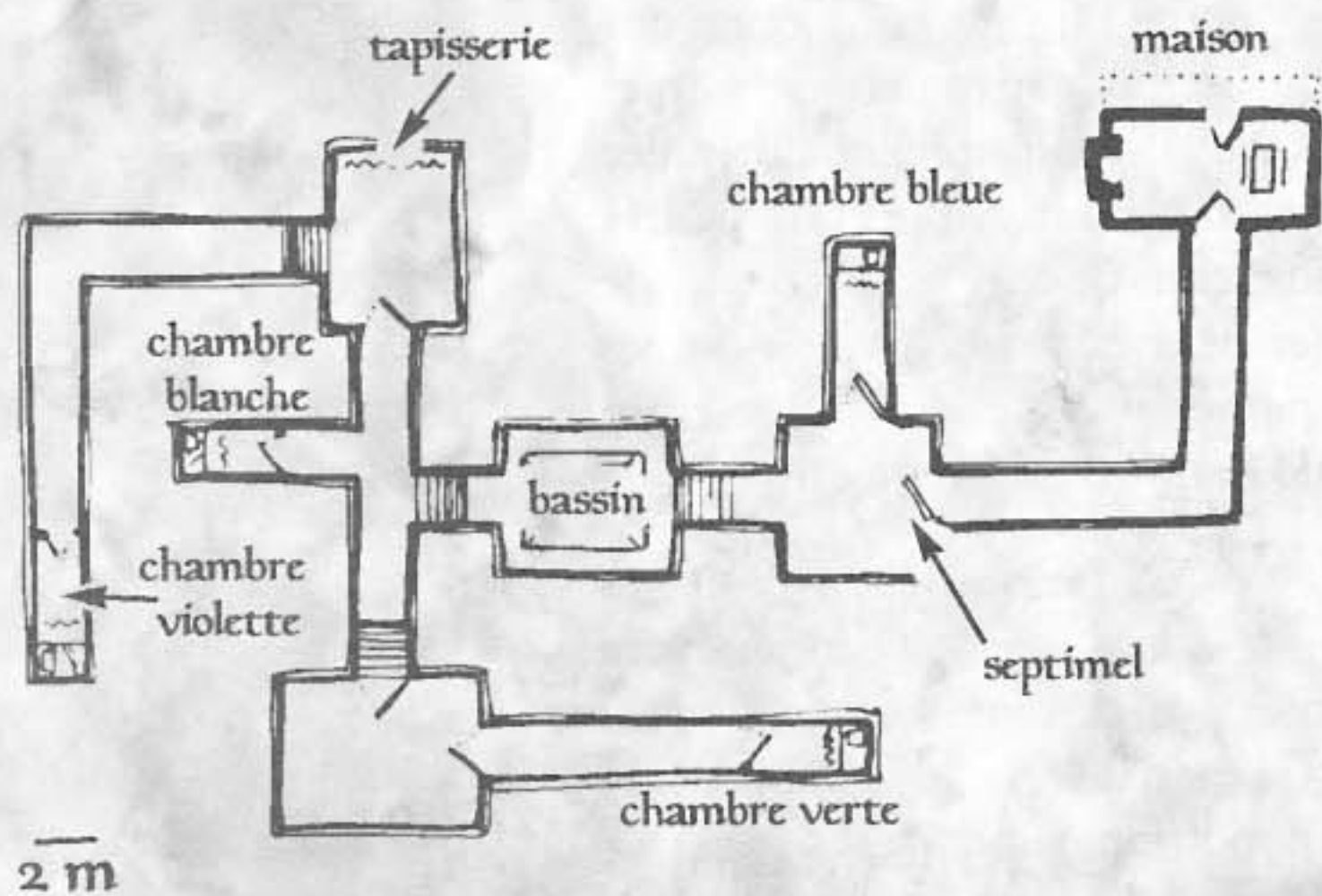
— Et que celles-ci soient respectivement vêtues de bleu, de blanc et de vert.

Peu importe en revanche que le visage des musiciennes ressemble ou non à celui des filles de leur rêve – ce peut être n'importe qui –, du moment que les autres conditions sont respectées. (En réalité, ce seront effectivement les filles de la tapisserie qui joueront pour eux à la fin de l'histoire, mais laisser croire que ce n'est pas obligatoire permet de rassurer les joueurs et de leur donner à penser, dans un premier temps du moins, qu'il s'agit d'une quête « normale ».)

musique en jaillisse – l'exacte musique de leur rêve, et comme dans celui-ci, légèrement voilée. Elle dure une trentaine de secondes, puis la conque se tait. Plus encore, si l'on fait jouer la conque tout près de l'oreille de la porte en septimel, cette dernière s'ouvre effectivement comme prévu, au bout de six secondes.

La conque n'est pas limitée à un usage unique. Elle répète sa musique chaque fois qu'on le lui demande. Plus tard, les voyageurs pourront donc la faire jouer autant de fois qu'ils le voudront, quand bien même il





DÉDALE APRÈS L'OUVERTURE DE LA PORTE EN SEPTIMEL

n'y a pas de porte en septimel à ouvrir. Pour utiliser la conque, il n'y a pas de point de rêve à dépenser.

La porte ouverte

Ouvrir la porte en septimel aura pour conséquence de modifier le dédale, de faire apparaître la chambre violette et de faire partir les filles de la tapisserie. A partir de cet instant, il n'y aura plus de rêve d'archétype - ni de rêve tout court - dans les trois premières chambres.

Les voyageurs ne peuvent le deviner, mais peuvent supposer qu'un nouvel acte va se jouer dès qu'ils auront ouvert la porte. Ils doivent normalement s'attendre à déboucher dans le château de Harpsichore, probablement dans le jardin, où ils pourront découvrir d'autres indices quant à leur quête. Or il se peut, à ce stade, que certains d'entre eux n'aient pas encore dormi dans les lits, et donc n'aient pas encore, personnellement, de quête d'archétype. Dans ce cas, s'aventurer plus avant, serait peut-être prématuré.

Une telle intuition est la bonne. Si, en effet, la porte était ouverte sans que tout le monde ait sa quête, les déshérités pourraient poursuivre l'aventure avec les autres, mais sans en tirer bénéfice à la fin. Dans ce

cas épineux, le gardien des rêves peut apporter une aide, quoique mince. Au moment crucial d'ouvrir la porte, il peut faire une sorte de résumé, comme s'il voulait être clair dans ses notes. Quelque chose comme : « Bon, toi tu as dormi dans le lit vert et toi dans le lit blanc. Vous avez tous les deux une quête d'archétype. Toi, par contre, tu n'as dormi dans aucun lit et tu n'es pas concerné par la quête. Fort bien, je le note... Et maintenant, que faites-vous face à cette porte ? » Souhaitons que cela soit suffisant pour mettre la puce à l'oreille.

Encore plus impossible !

La porte ouverte révèle un couloir, au même sol en damier gris, avec un angle à gauche au bout de dix mètres ; et encore dix mètres plus loin, une porte - ouverte ou fermée, selon l'état dans lequel l'auront laissée les voyageurs. Cette porte donne en effet sur la pièce « normale » de la maison ; et ce n'est pas une troisième porte, c'est bel et bien celle par laquelle ils ont, au début, pénétré dans le dédale. Cependant, les voyageurs n'ont pas changé de rêve (une explication qui peut leur venir). C'est bien la même maison, ils y découvrent éventuellement les vestiges qu'ils ont pu y laisser, pièces d'équipement, reliefs de repas, etc.

C'est ici qu'il est bon d'en avoir le cœur net, et de refaire tout le dédale à l'envers pour voir si, passé la salle à la tapisserie, on retombe toujours, également, sur la maison « normale ». Rien ne semblera d'abord avoir changé. Le bassin est toujours là, de même que les chambres, la salle à manger, dans l'état laissé. Surprise, cependant, devant la tapisserie ! Elle est toujours là, montrant le même jardin, mais vide d'occupantes. Les musiciennes ont disparu...

Quant au dernier couloir (normalement le premier), il mène désormais, non pas à la pièce « normale », mais à une quatrième chambre, identique aux trois premières, sauf que toute la literie y est de couleur violette.

Le rêve violet

A ce stade, une certaine routine commençant à s'installer, il devrait être clair qu'il

faut maintenant dormir dans le lit violet. Comme les autres, ce lit peut accueillir un maximum de deux personnes. Cela étant, tout personnage y dormant dans les bonnes conditions, c'est-à-dire de nuit et le rideau étant tiré, fera le rêve suivant.

Il se retrouve comme précédemment dans le jardin de la tapisserie. L'ambiance et la lumière y sont toutefois différentes, c'est le soir, au coucher du soleil. La porte de septimel qui clôt le jardin est grand ouverte, les filles ne sont plus là, et les colombes ont également déserté la volière. A la place des musiciennes, c'est un homme qui est assis sur le banc de pierre. Il doit avoir dans les cinquante ans, bien conservé, mais avec quelque chose de mélancolique dans l'expression. Il est vêtu d'un habit de drap violet et tient un luth contre lui. Sans faire attention au rêveur, comme s'il ne le voyait pas, il se met alors à jouer, puis à chanter les paroles d'une ballade. C'est au moment où il égrène l'accord final que le rêveur rouvre les yeux...

A son réveil, l'air de la ballade est encore dans sa tête, et sa première constatation est que c'est le même que celui joué par la conque – l'air du trio. Sa seconde constatation est que les paroles en sont encore gravées dans sa mémoire. Il est capable de les répéter mot pour mot, avec exactitude, voire de les retranscrire par écrit. C'est la ballade de Harpsichore. Le gardien des rêves peut la dicter aux joueurs, ou mieux, leur en fournir une copie.

Conclusions

A ce stade, les voyageurs doivent être quelque peu embarrassés, ne sachant très bien que conclure de tout cela. Ils peuvent éventuellement penser que la maison « impossible » a encore des surprises en réserve et continuer d'y séjourner, d'y dormir. En vérité, contrairement aux rêves d'archétype, il n'est pas important que tout le monde fasse le rêve de la ballade. Celui-ci se répétera néanmoins chaque fois que l'on dormira dans le lit violet, mais toujours identique, sans rien apporter de nouveau.

Cela étant, ce qui devrait maintenant importer aux voyageurs, c'est avant tout leur quête d'archétype, tous leurs efforts

BALLADE DE HARPSICHORE

J'irai danser dans la forêt de Krab
Au son des droks
Je boirai le vin de l'arbre Elémendir
Je dormirai sous le raf
Après les concerts de la pleine lune
Qui font rêver les musiciens libres
De la cité de Philarmonith

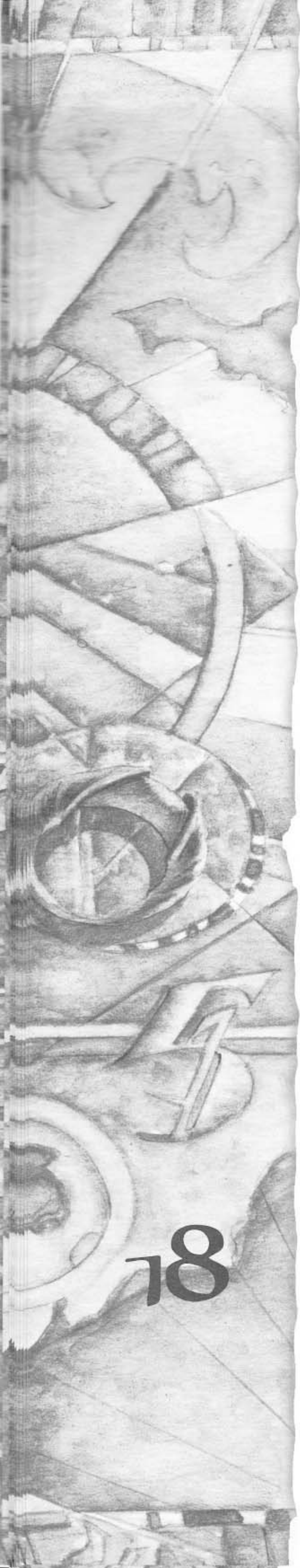
A Madzona où les femmes commandent
Je dirai à la plus belle :
Voici des fleurs de pétarlubar
Voici du vin de l'arbre Elémendir
Et voici mon zatom
Et le sommeil me sera doux
Au plein milieu de la Souffrance

Dans les cavernes de l'Insecte
Où nul n'a jamais songé
Je franchirai la porte obséolienne
Et je dirai à la peur qui bouge :
N'entends-tu monter la clameur
Des hommes grands, beaux et forts
De la cité de Kamarakol ?

Et puis quand l'âge aura blanchi ma tempe
Je reviendrai par le chemin des songes
Au son des droks
Et les pâles femmes de la forêt de Krab
Délivreront ma mémoire apaisée
D'un seul baiser
Parfumé de mescar

œuvrant dans ce sens. Pour cela, n'importe quel trio de musiciennes pourrait en principe convenir, du moment que les descriptions concordent. Mais encore faut-il en trouver de semblables, et qu'elles connaissent la musique désirée. Et qu'ont-ils comme indices pour cela ? Rien que des rêves.

L'idée de retrouver les musiciennes *mêmes* de la tapisserie ne peut alors manquer de germer. Les retrouver, en effet, puisqu'elles ont disparu ; les oiseaux se sont envolés, au sens propre comme au figuré. Une telle idée appartient certes au délire, puisque ces filles n'ont probablement jamais exis-



té ailleurs que dans l'imagination d'un tisserand. Mais n'est-on pas précisément dans le délire depuis le début avec cette maison *impossible* ?

Cela admis, le rapprochement devrait sauter aux yeux (aux oreilles) entre certains des lieux mentionnés dans la ballade et les aspirations des musiciennes. Thêta voulait être une musicienne libre : la ballade parle des musiciens libres de la cité de Philarmonith. Lambda rêvait des femmes au pouvoir : à Madzona, il semble qu'elles commandent. Enfin, Dzêta s'intéressait aux hommes : les hommes grands, beaux et forts de la cité de Kamarakol semblent tout à fait correspondre à ses vœux... Et si, libérées par l'ouverture de la porte, les filles étaient parties en quête de ces cités ? Il suffirait de s'y rendre à son tour. Aucun jet de Légendes, toutefois, n'apporte la moindre indication sur ces endroits.

Dans tous les cas, la ballade reste le seul lien avec elles, le seul fil conducteur. Hélas, les paroles en sont loin d'être claires ! Que signifient, par exemple, des mots comme *droks*, *raf*, *zatom* ? Aucun moyen de le savoir. De fait, à ce stade de l'aventure, seuls les noms suivants peuvent être élucidés par un jet de connaissance.

Fleurs de pétarlubar. INTELLECT/Botanique à -3. Ce sont des fleurs des marais, sortes de grosses tulipes à la corolle

Le séjour

Les voyageurs passeront sûrement plusieurs jours dans la maison impossible, le temps que tous les rêves aient été accomplis. S'ils la quittent d'emblée, ne sachant ce qu'elle a à leur offrir, l'Auberge de la Chimère les y ramènera, et ce aussi longtemps qu'ils n'auront pas fait leurs rêves – ou qu'ils aient abandonné l'histoire, dégoûtés.

Comme décrit précédemment, la maison n'est pas vaste apparemment, mais elle a en réalité de quoi loger tout le monde. On peut faire du feu dans l'âtre et ce n'est pas le combustible qui manque dans le bûcher.

Pour la sécurité nocturne, on peut crocheter la serrure de la porte d'entrée, qui

épaisse et charnue. Elles sont très décoratives et, une fois cueillies, se conservent longtemps sans se faner. On ne leur connaît aucune autre vertu.

Obséolienne. INTELLECT/Orfèvrerie à -3. L'*obséole* est une variété de gemme de couleur violet pâle. Elle est rare et généralement d'une grande pureté (5 minimum sur l'échelle de 1 à 7). On dit d'un bijou qu'il est obséolien quand il est orné d'une telle gemme : une bague obséolienne, un pendentif obséolien.

Mescar. INTELLECT/Botanique ou Alchimie à -3. Nom donné au miel des abeilles violettes, c'est-à-dire rayées de jaune et de violet, au parfum très fort et hautement soporifique. Le miel lui-même, si on le consomme, est un poison mortel. Il est heureusement très difficile de se procurer du mescar, car on tombe généralement endormi avant d'avoir pu accéder au nid des abeilles qui le fabriquent.

Si les personnages manquent leurs jets de connaissance, ils obtiendront néanmoins ces renseignements plus tard. Quant aux autres termes inconnus, ils sont pour l'instant sans solution.

Les voyageurs ont tiré tout ce qu'ils pouvaient de la maison impossible, il leur faut maintenant se mettre en route vers les cités de la ballade, tout en se demandant comment les découvrir...

n'a pas de clé, pour la verrouiller (difficulté -3). Mais le même jet devra être réussi pour la rouvrir. À défaut, on peut se retrancher dans la partie impossible, abondamment pourvue en serrures et en clés.

La région, en effet, n'est pas sûre. Des bandes de Groins y maraudent. C'est au gardien des rêves de décider quand et comment une telle rencontre peut survenir. Scénarios possibles :

— Les voyageurs en rencontrent dans la forêt alors qu'ils sont allés y chasser.

— Un matin, les voyageurs sortent de la maison pour tomber nez à nez avec un Groin. D'autres surgissent des angles de la maison. À l'insu des occupants, ils ont déjà

Caractéristiques des Groins

TAILLE	13	VOLONTÉ	10	Vie	13
CONSTIT	13	EMPATHIE	8	Endurance	26
FORCE	14	RÊVE	10	+ dom	+ 1
AGILITÉ	12	Mêlée	13	Protection	2
DEXTÉRITÉ	10	Tir	10		
VUE	10	Lancer	12		
OUÏE	10	Dérobée	10		
Masse grouine		niv + 4 init	10 + dom + 4		
Bouclier		niv + 4			
Esquive		niv + 3			
Course + 3, Vigilance + 3/ Discrétion 0/ Survie Extérieur, Survie Forêt + 3.					

eu le temps de prendre position autour du bâtiment. Un siège en règle.

— A un moment quelconque, on frappe à la porte d'entrée (supposant qu'elle soit fermée). Une voix gutturale s'écrie de l'extérieur : « Vous ouvrir ! Nous y en a Service Courrier ! Nous apporter colis ! Vous signer reçu !... » Ruse de Groin typique.

— Un voyageur est en train de prendre le frais sous l'auvent de devant (côté colline douce). VUE/ Vigilance à zéro lui fait soudain remarquer une demi-douzaine de silhouettes armées (masses, boucliers) en train de remonter la pente. Le voyageur a le temps de donner l'alarme pour accueillir les visiteurs. Si un dialogue a une chance d'avoir lieu, utiliser la même ruse de Groin que précédemment.

En ce début d'aventure, bizarre et onirique, les Groins restent fidèles à eux-mêmes, et leur apparition, quoique brutale, peut paradoxalement soulager l'atmosphère : enfin quelque chose de normal dans ce monde de non-sens !

Baern

Baern est un PNJ optionnel. Sa présence n'est pas du tout indispensable pour le déroulement de l'aventure, et c'est au gardien des rêves de juger s'il souhaite ou non s'en encombrer. Son utilité est d'aider les autres voyageurs, physiquement d'une part (il sait bien se battre), intellectuellement (il a des connaissances), mais surtout intuitivement face au rébus de la maison et des rêves. Si les voyageurs « nagent » et ne

comprennent rien à ce qu'il faut faire, Baern peut le leur suggérer avec doigté et modération. Il ne s'agit pas non plus qu'il fasse le scénario à la place des joueurs. Mais dans cette ambiance onirique où la logique ne saurait être présente à cent pour cent, une petite remarque de sa part peut permettre d'éclairer çà et là la bonne direction à suivre. Ce peut être lui, par exemple, si les voyageurs n'y songent pas, qui ait l'idée de dormir dans les lits au lieu que le gardien des rêves intervienne directement avec ses gros sabots.

Dans cette optique, Baern peut arriver à la maison peu de temps après les voyageurs. Il est lui aussi perdu, s'étant réveillé dans les collines sans comprendre ce qu'il y faisait ; il a suivi un boyau balisé à la craie pour arriver jusqu'ici. C'est un homme de trente ans, au physique agréable, un voyageur ayant visiblement déjà pas mal bourlingué dans sa vie, vêtu de cuir usagé, armé d'une dague et d'une épée dragonne. Son équipement exact est laissé à la discrétion du gardien des rêves, selon ses éventuels besoins.

Mentalement, Baern est le voyageur type, libre, sans attache, ne demandant qu'à se lancer dans des aventures. Quoiqu'il ait fermement la tête sur les épaules et soit tout à fait « réaliste », il croit aux rêves sous toutes leurs formes : aux siens propres et au fait que le monde n'est qu'un tissu de rêves mystérieusement enchevêtrés. Il n'est pas haut-révérant, mais a déjà voyagé en compagnie de tels personnages et sait les apprécier autant que s'en méfier. Ses seuls défauts (que le gardien des rêves peut choisir de développer ou non selon son goût) sont une haute idée de lui-même, à la limite de la vanité, et un irrépressible penchant pour l'autre sexe.

Adopté, Baern se joindra donc aux voyageurs. Il dormira dans un des lits, en sorte d'être lui aussi concerné par la quête d'archétype.

La forêt

La zone boisée qui s'étend au pied de la colline est modérément giboyeuse. Par demi-heure de chasse (60'), chaque chasseur peut tenter EMPATHIE/Survie en Forêt à -2 pour débusquer un gibier. En cas

d'échec, réussir un jet de CHANCE à zéro (éventuellement ajusté astrologiquement) permet de recommencer le jet d'EMPATHIE, sans dépense de point de Chance. L'animal débusqué, c'est au gardien des rêves de décider de la difficulté d'un jet de Tir ou de Lancer, selon les conditions qu'il estime. Le gibier peut se constituer de lapins (5 sust), de klampins (15 sust), de faisans (4 sust) ou de plumards (7 sust). Aucun prédateur n'est normalement prévu.

Le raidillon

Durant leur séjour, les voyageurs ne peuvent manquer de remarquer le raidillon qui permet de redescendre sur le versant est de la colline. Au bout de 30 m, le raidillon aboutit à un terre-plein, sorte de terrasse entourée de rochers. Là se dresse une margelle de pierres maçonnées, avec un couvercle de planches vermoulues. Il s'agit d'un puits. L'eau est à 7 m de profondeur. Elle est fraîche et pure, mais le puits ne possède ni seau, ni corde, ni treuil. Aux voyageurs d'utiliser leurs propres moyens pour puiser l'eau.

Le raidillon continue au-delà du puits. De cet endroit, toutefois, on peut voir qu'il mène à une petite route, au pied est de la colline. Faute d'autre repère, les voyageurs l'emprunteront à coup sûr quand il auront décidé de quitter la maison.

Baern

Né à l'heure du Roseau, 30 ans, 1m77, 71 kg, cheveux bruns, yeux bleus, beauté 12.

TAILLE	11	VOLONTÉ	12	VIE	13
APPARENCE	12	INTEL	12	ENDURANCE	25
CONSTIT	14	EMPATHIE	15	+ dom	+ 1
FORCE	13	RÊVE	12	Protection	2
AGILITÉ	15	CHANCE	11		
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	14		
VUE	11	Tir	11		
OÛÏE	11	Lancer	12		
ODO-GOÛT	09	Dérobée	12		

Épée dragonne	niv + 7	init 14 + dom + 4
Dague	niv + 5	init 12 + dom + 2
Corps à corps	niv + 4	init 11 + dom (+1)
Esquive	niv + 7	

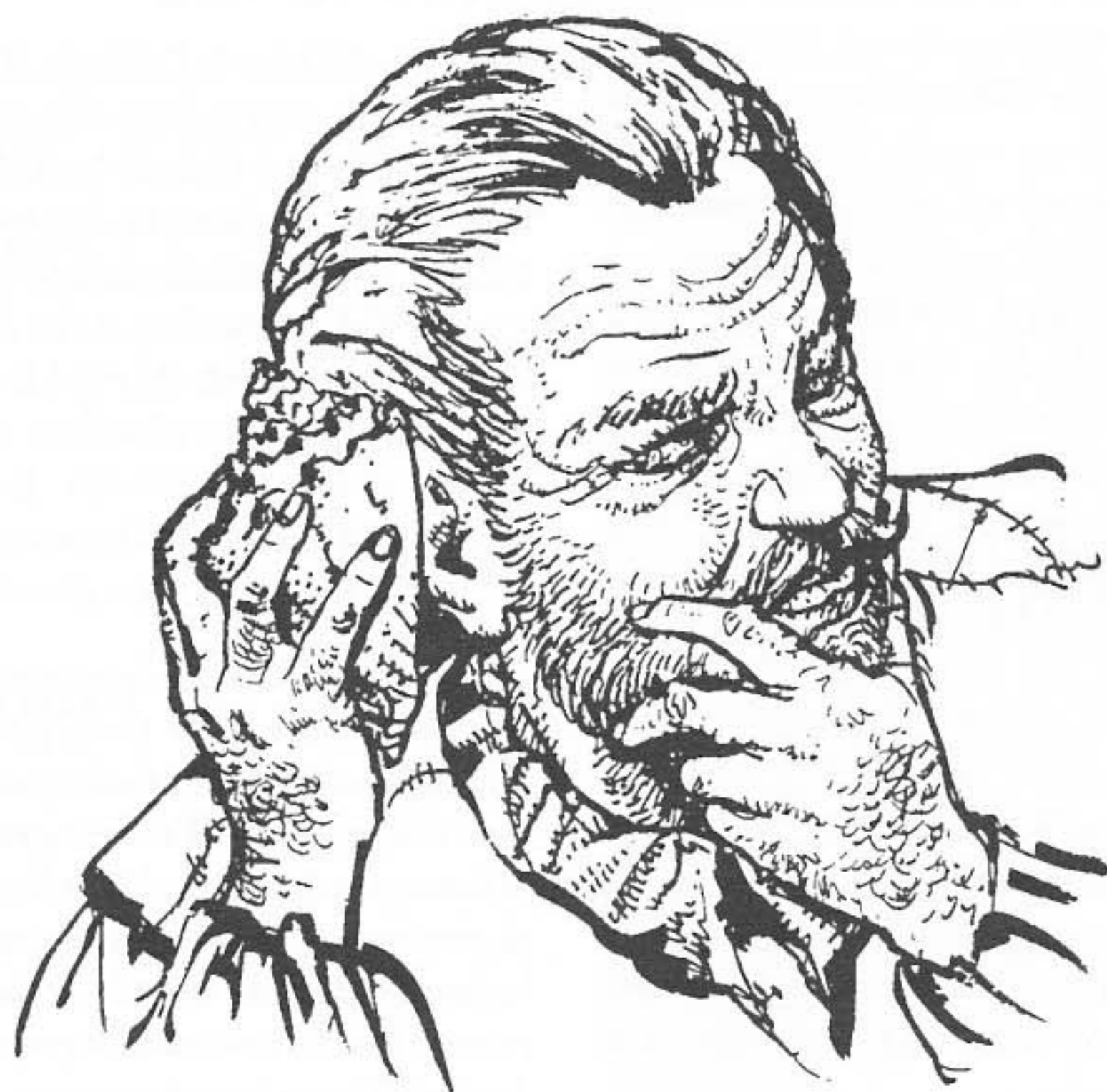


Bricolage, Course, Cuisine, Dessin + 3/ Discrétion, Escalade, Saut + 4/ Séduction, Vigilance + 5

Charpenterie, Maçonnerie 0/ Comédie, Commerce, Équitation + 3/ Survie Cité, Survie Extérieur + 5/ Autres survies + 3

Chirurgie + 5/ Maroquinerie, Métallurgie, Orfèvrerie 0/ Natation + 5/ Navigation + 3/ Serrurerie + 2

Botanique, Légendes, Écriture, Zoologie + 4.



2. Karamélis

Où l'impossibilité continue, dans le tunnel des noirs galops orné de fresques de chevaux verts et jaunes. Puis voici le pays de Karamas, apparemment et enfin "normal". Mais le mécontentement gronde dans la cité de Karamélis depuis la nouvelle loi du prince Kaliste.

Les voyageurs sauront-ils déjouer les provocations des briseurs de rêve ? Et comprendront-ils qu'ils doivent dormir à l'Auberge de la Chimère ? Un accueil inattendu leur y est réservé, pour un prix tout aussi insolite. Ce n'est que la première de leurs nouvelles surprises.

LE TUNNEL DES NOIRS GALOPS

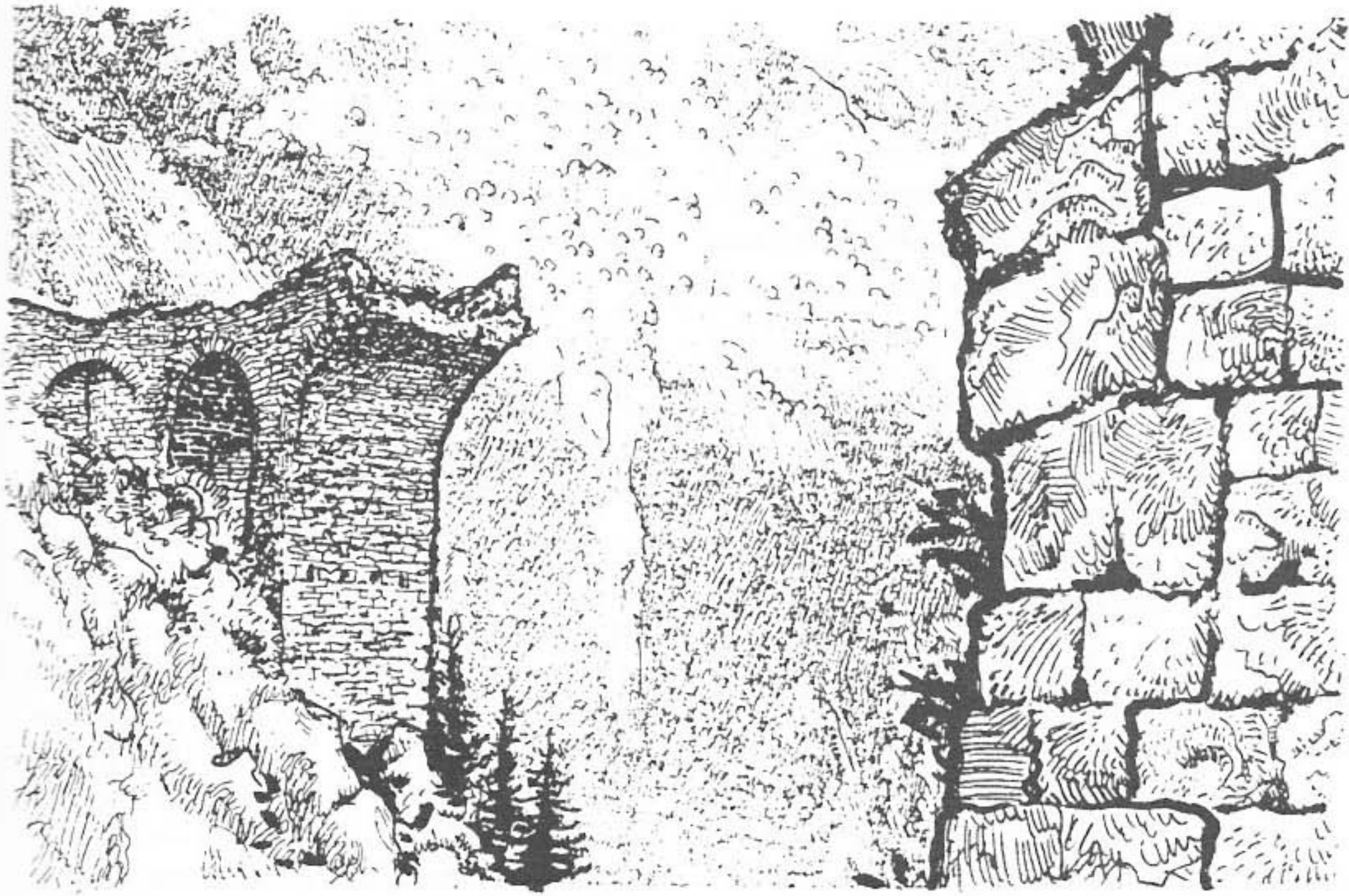
La route à laquelle mène le raidillon est orientée nord-sud. Elle fait dans les quatre mètres de large et sinue au pied des collines – celle de la maison, à l'ouest, et d'autres versants, tout aussi escarpés, à l'est. Elle n'a pas dû être empruntée depuis longtemps, comme en témoigne une abondance d'herbes entre les pierres. VUE/Maçonnerie à zéro permet toutefois d'identifier les vestiges d'un pavage régulier sous les herbes et les dépôts de terre. Quoique ayant l'air abandonné, cette route date sûrement du Second Âge.

Les voyageurs y ayant pris pied, restera la question du choix : à droite ou à gauche, vers le nord ou vers le sud ? Quoique, dans un sens comme dans l'autre, la route soit vite masquée par un virage entre les pans escarpés, on peut s'apercevoir qu'elle a tendance à *monter* vers le nord, et à *descendre* dans l'autre sens.

Vers le sud

Au bout de deux kilomètres de virages et de descentes, le paysage s'ouvre davantage à l'est comme à l'ouest, les collines reculant, et l'on aboutit à une gorge profonde, barrant perpendiculairement la route. La gorge fait dans les 25 m de large, avec une profondeur en à-pic de plus de 30 m. Tout au fond, parmi un chaos de rochers, on distingue des fougères et des buissons. Quoique ce soit probablement le lit d'une ancienne rivière, il n'y a pas d'eau.

Là où la route s'arrête abruptement, on peut cependant remarquer (sans jet de dés) les ruines d'une première pile de pont et le début d'un tablier éboulé. Des vestiges semblables se distinguent en face. Du pont lui-même il ne reste rien, sinon des débris tout au fond de la gorge. En face, c'est le même genre de paysage que de ce côté-ci, rien ne permet de deviner si la route se poursuit ou non.



Des voyageurs censés devraient normalement faire demi-tour et tenter l'autre direction. Même au moyen de cordes, la descente au fond du ravin et la remontée de l'autre côté s'annoncent périlleuses (difficultés et points de tâche à la discrétion du gardien des rêves). D'autant qu'on ne trouvera que déception sur la rive opposée : plus aucune trace de la route. Longer la faille n'aboutira à rien non plus, sinon à se perdre davantage dans les collines.

Vers le nord

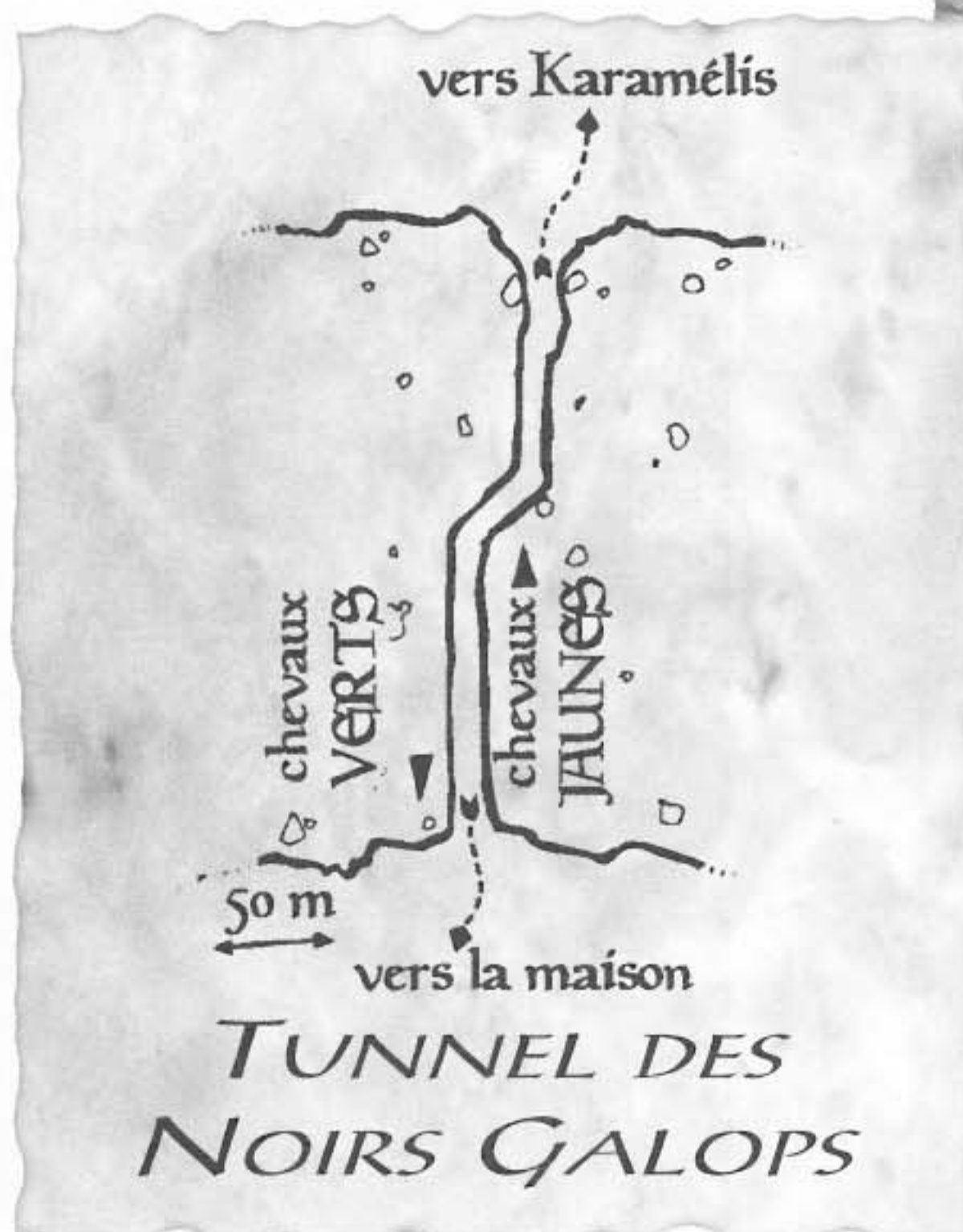
Vers le nord, le relief est de plus en plus escarpé, les collines finissant par devenir une véritable chaîne de montagnes, abruptes, sans col apparent. Et de fait, 5 km après le raidillon de la maison (une heure de marche), on se retrouve en vue d'une haute falaise, vers laquelle continue de se diriger la route. Parvenu au pied de l'à-pic, on s'aperçoit que cette dernière pénètre dans la falaise, au moyen d'un large tunnel.

Le tunnel

Le tunnel fait 4 m de large (la largeur de la route) sur une hauteur de 4 m au plus haut de sa voûte. Il n'est pas à proprement parler maçonné, mais excavé dans la roche de la montagne, et aucune compétence n'est nécessaire, ni jet de dés, pour se rendre compte que c'est un ouvrage excellent,

datant probablement lui aussi du Second Âge. La surface du sol (la route) est parfaitement plane, dégagée, sans trace d'éboulis. Les parois latérales s'élèvent verticalement jusqu'à 3 m, puis, à ce niveau, amorcent une courbe régulière pour former une voûte en anse de panier culminant à 4 m. La lumière du jour y pénètre sur une quinzaine de mètres ; au-delà, c'est l'obscurité la plus totale.

Si les voyageurs rechignent à s'y engager, il leur faudra faire demi-tour, la falaise étant trop haute et trop verticale pour être



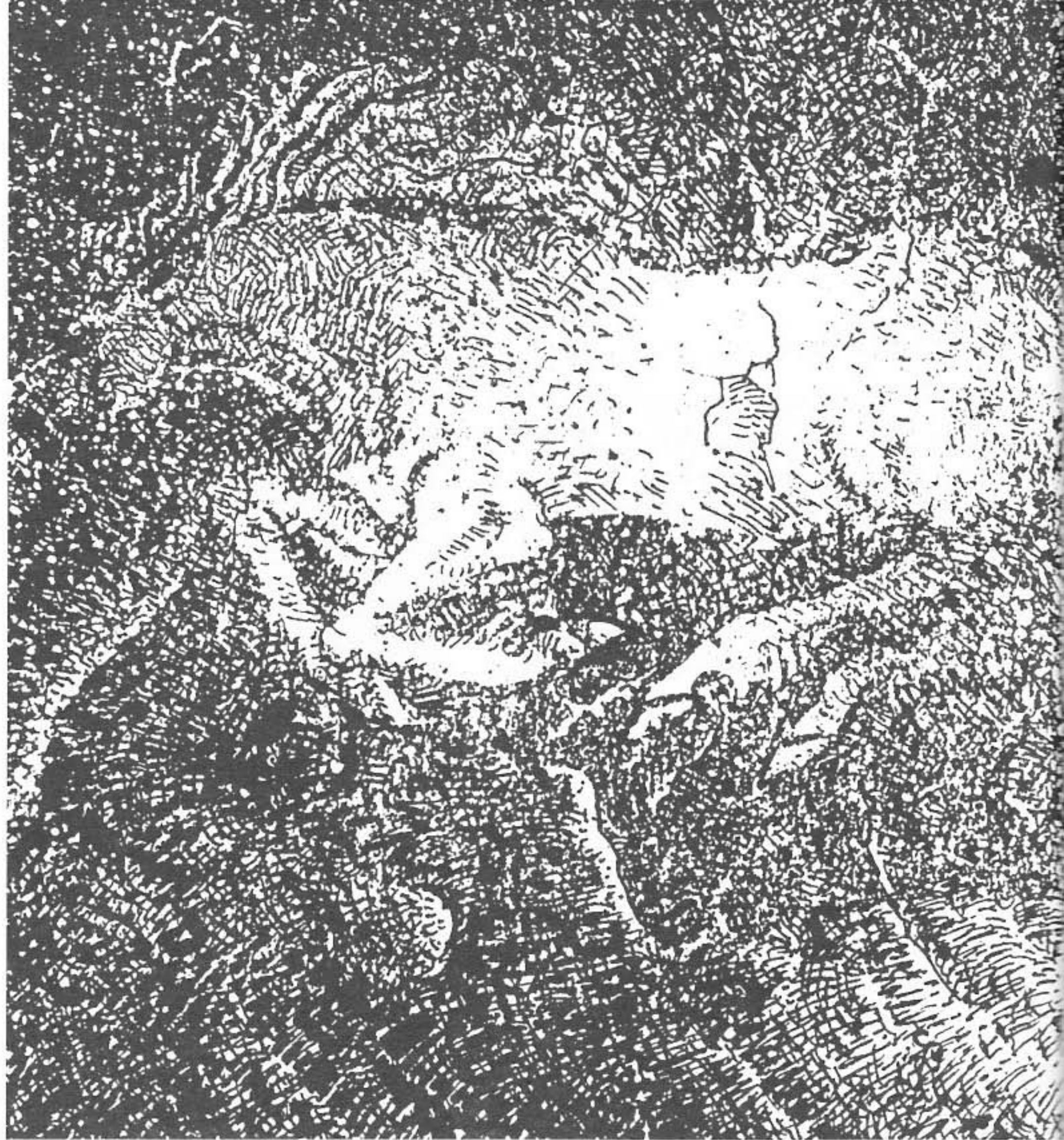
négociée autrement que par le tunnel à cet endroit. Ce faisant, ils peuvent découvrir la gorge et le pont éboulé à l'autre bout de la route, s'ils ne l'ont pas déjà fait. Cela dit, contourner la montagne aboutira au même résultat que longer la gorge, à savoir continuer à errer dans un paysage toujours plus chaotique. En aucun cas les voyageurs n'aboutiront à la plaine de Karamélis. Cette dernière est en quelque sorte dans un autre rêve et ne peut être atteinte qu'en ayant traversé le tunnel. Si les personnages sont vraiment obstinés, les laisser ainsi errer tout le jour, puis, le soir venu, monter un camp où ils veulent. La nuit sera très noire, nuageuse et sans lune. Et au matin, avec le retour de la lumière, ils s'apercevront qu'ils ne sont plus exactement dans le même paysage que la veille (cela quand bien même l'un d'entre eux aura monté la garde). Lors, s'étant remis en route, ils ne tarderont pas à retomber sur la route, non loin de la petite maison sur la

colline...Ceci n'est toutefois mentionné qu'en désespoir de cause ; il est plus que probable que, aiguillonnés par la curiosité, les voyageurs s'engagent dans le tunnel.

Les fresques

Le tunnel est rectiligne et visiblement très long. Se rappeler qu'une lanterne ne porte guère à plus de 8 m ; mais si l'on se retourne, on peut voir la forme claire de l'entrée qui rapetisse progressivement à mesure que l'on avance, effet normal de la perspective. C'est au bout d'une trentaine de mètres que les voyageurs découvriront la première fresque, sur la paroi située à leur droite

Il s'agit d'un cheval, dessiné grandeur nature, à la robe jaune paille et à la crinière, ainsi que la queue, jaune d'or. Il est lancé en plein galop, dans la même direction que les voyageurs – c'est-à-dire vers l'extrémité encore inconnue du tunnel –, sans cavalier, selle ni



bride. Examinée de près, la fresque montre des teintes d'une grande fraîcheur, comme si elle venait tout juste d'être exécutée. Le dessin est par ailleurs hyperréaliste.

Dix mètres plus loin (une portée de lanterne), on découvre une seconde fresque, située celle-là sur la paroi de gauche. C'est encore un cheval au galop, de mêmes proportions que le précédent et toujours sans cavalier ni harnachement, mais il est vert – vert tendre pour la robe et vert émeraude pour queue et crinière – et il galope dans l'autre sens, c'est-à-dire vers les voyageurs. La fresque est aussi belle que la précédente.

Laisser les voyageurs s'étonner, ils n'en ont pas fini. Un peu plus loin, une nouvelle fresque à leur droite montre à nouveau un cheval jaune galopant dans le même sens que le premier. Un peu plus loin encore, un autre cheval vert galope sur le mur de gauche, toujours dans le sens inverse. Et tandis que les voyageurs progressent dans

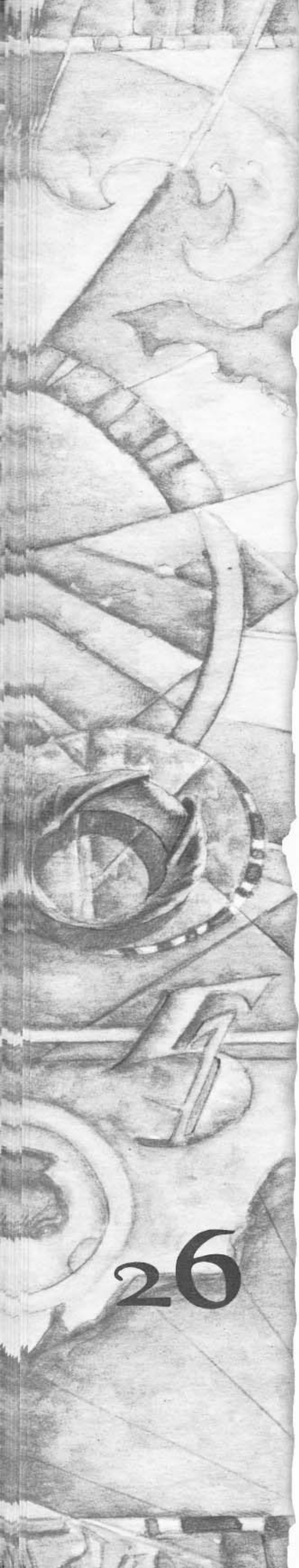
le tunnel, ils ne cessent de découvrir ainsi des fresques de chevaux, alternativement jaunes et verts. Tous les jaunes galopent dans le même sens, celui des voyageurs, tous les verts galopent en sens contraire, vers l'extrémité connue du tunnel.

Effectuée sur quelque fresque que ce soit, Détection d'Aura est négative.

Les galops

C'est au bout d'une soixantaine de mètres, après le quatrième cheval, que les voyageurs vont commencer à percevoir le *bruit*. Léger d'abord, puis se renforçant à mesure qu'ils progressent, c'est un bruit de galopade. Il provient de quelque part en amont du tunnel ; et au bout d'une vingtaine de fresques, devient proprement assourdissant, comme si, d'un instant à l'autre, une troupe de chevaux emballés allait surgir des ténèbres, bousculant tout sur son passage.





Laisser les voyageurs réagir à leur guise : se plaquer contre les parois pour éviter le choc, faire demi-tour en courant, attendre l'arrivée des chevaux à l'entrée du tunnel. Tout cela ne servira à rien. Il n'y a pas de chevaux ailleurs que sur les fresques, au demeurant inoffensives. Seul existe le bruit de leur galopade effrénée.

La source de ce bruit est le centre du tunnel. Au bout de 300 m, celui-ci fait un virage à droite d'environ 120°, puis, 30 m plus loin, un virage identique à gauche, l'ensemble formant une sorte de grande chicane. C'est au centre de la chicane que le bruit est le plus fort. Cependant, tout y est noir. On n'y peut voir aucune des deux extrémités du tunnel, et il n'y a pas non plus de fresque à cet endroit.

Passé le second virage de la chicane, le bruit décroît, tandis que l'on peut commencer à percevoir une tâche claire loin devant : l'autre bout du tunnel. Cette seconde ligne droite fait également 300 m et est pareillement ornée de fresques de chevaux jaunes et verts, toujours dans le même sens. Arrivé aux avant-derniers chevaux, le bruit de galop s'est entièrement estompé.

Tout ceci est certes bien étrange. Il n'y a pas cependant d'explication en termes de jeu. Le tunnel des noirs galops est ainsi, il faut faire avec. On peut l'interpréter comme une variation du thème du blurréve, c'est-à-dire un passage onirique permettant de changer de rêve tout en gardant sa pleine conscience.

EN PAYS DE KARAMAS

Le Pays de Karamas est constitué d'une grande plaine d'environ 100 km du nord au sud sur autant d'est en ouest. Ses frontières naturelles sont la chaîne des Barbarades au sud, la mer Nordéenne au nord, les Collines Molles à l'est, et la forêt des Cornes à l'ouest. La plaine de Karamas est fertile et le pays est essentiellement agricole. On y trouve deux grandes villes, la capitale Karamélis et le port de Wreck, et une quinzaine de villages, principalement dans la partie nord, la plus riche du pays, entre

C'est au village des Gentianes que les voyageurs apprendront le nom du tunnel : les noirs galops. Les rares villageois à s'y être aventurés affirment en effet y avoir entendu des bruits de galopade. « Mais, continuent-ils, ce n'est qu'une illusion, probablement résultat d'une magie de l'Ancien Temps. Le tunnel est très vieux, et, de toute façon, il est complètement obstrué, éboulé, au bout de quelques centaines de mètres... »

L'impossible continue ! songeront alors les voyageurs. S'ils y retournent cependant, ils constateront que c'est la vérité. Passé la chicane et le point fort des galops, le tunnel est comblé du sol au plafond par un amoncellement de roches. Dégager l'éboulement est impossible, voire dangereux. L'accès à la maison sur la colline leur est désormais coupé.

Toutefois, à l'accomplissement de chaque couplet de la ballade, c'est dans le tunnel que se réveilleront les voyageurs, à mi-chemin de la première ligne droite (côté maison). C'est alors que se révélera l'utilité des fresques : les chevaux verts tournés vers la maison, et les jaunes vers Karamélis. Les voyageurs pourront ainsi s'orienter et choisir leur direction en connaissance de cause : aller à la maison, puis retraverser tout le tunnel (manifestement non éboulé) pour retourner à Karamélis ; ou aller directement vers la cité. Dans tous les cas, s'ils font demi-tour une fois passé la chicane, ce sera pour découvrir que le tunnel est – à nouveau – éboulé du côté maison...

Wreck et Karamélis. Le sud, moins peuplé et moins bien desservi par les routes, est péjorativement appelé la *Cambrousse*.

Les routes. Il n'y a qu'une seule vraie route, large et bien pavée, c'est la route marchande, reliant la capitale au port de Wreck. Les autres voies ne sont que des chemins de terre, telles que celle empruntée par les voyageurs entre le tunnel et les Gentianes, puis menant à Karamélis.

Hydrographie. Il n'y a pas de grands cours d'eau en Karamas, ni fleuves ni rivières.

Quelques ruisseaux sortent des Collines Molles au nord du pays, et après quelques méandres, vont se jeter directement dans la mer. La nappe phréatique, cependant, est peu profonde, produisant mares et étangs. Les puits sont nombreux, chaque village en possède trois ou quatre ; et dans les cités, l'eau captée alimente des fontaines.

Le climat. Le climat de Karamas est de type tempéré, aux étés chauds, connaissant parfois de violents orages, et aux hivers peu rigoureux. Printemps et automnes sont des saisons de pluie.

Les Barbarades

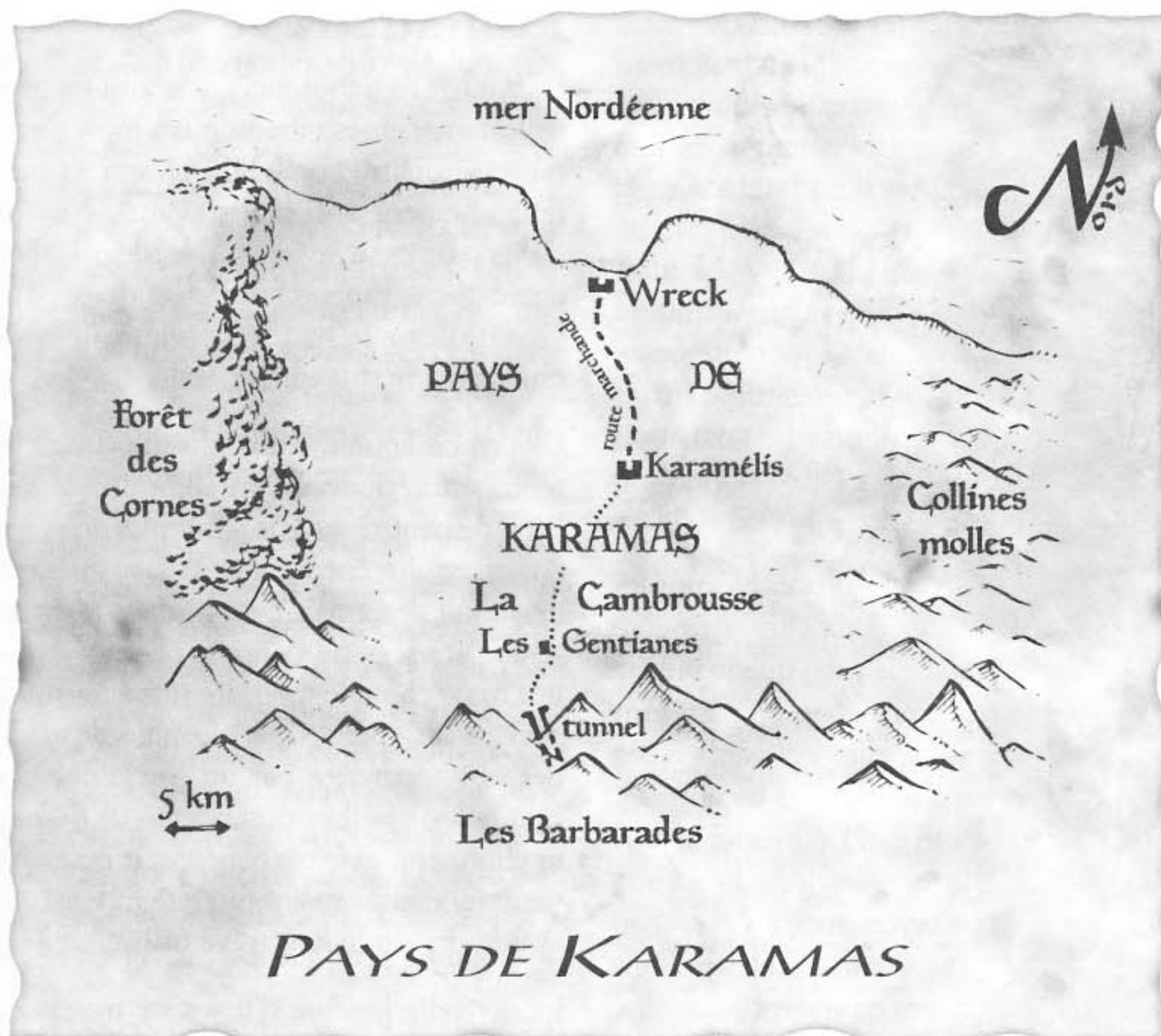
La chaîne des Barbarades ferme le pays au sud. Ce sont des montagnes peu élevées, mais si escarpées qu'elles en deviennent infranchissables. On n'y connaît aucun col. Une légende, mal connue à Karamélis, parle d'un ancien tunnel qui aurait autrefois permis de les traverser. Mais ce n'est précisément qu'une légende, et puis c'est dans le sud, dans la Cambrousse – autrement dit sans intérêt.

Les Collines Molles

Ce sont des collines boueuses qui bordent le pays à l'est. Elles doivent cet état à un microclimat de pluies quasiment incessantes. Instables, continuellement soumises à des glissements de terrain, sortes de marécages en relief, les Collines Molles ne sont pas habitées et il n'y pousse pratiquement rien. Elles s'étendent sur une centaine de kilomètres, puis donnent sur un bras de mer.

La forêt des Cornes

Vaste et belle forêt à l'ouest du pays, abondamment peuplée de cervidés et de cornichons – d'où elle tire probablement son nom. Elle est exploitée en lisière pour le bois de charpenterie, principalement au nord pour les constructions navales. Les chasseurs y sont par contre peu nombreux, la chasse n'étant pas dans les habitudes des Karames (habitants de Karamas). Plus à l'ouest, la forêt des Cornes s'interrompt au pied de montagnes, elles-mêmes dans la continuation de la chaîne des Barbarades.



Briseurs de rêve

TAILLE	11	VOLONTÉ	10	VIE	12
CONSTIT	13	EMPATHIE	8	ENDURANCE	24
FORCE	12	RÊVE	10	+ Dom	0
AGILITÉ	12	Mêlée	12	Protection	2
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	11		
OUÏE	11	Dérobée	11		
Épée dragonne	niv + 3 init 9 + dom + 3				
Dague	niv + 3 init 9 + dom + 1				
Esquive	niv + 3				

Discretion 0/ Course, Saut, Vigilance + 3/ Survie Cité + 7.

Wreck et la mer Nordéenne



Seconde cité du pays, Wreck est avant tout commerciale. C'est par ses vaisseaux que sont exportées les deux grandes richesses du pays, la laine et les céréales, et sont importés les produits qui manquent, principalement le vin et le métal. Tout le commerce a lieu avec la

Nordée, vaste terre septentrionale située à trois jours de navigation par vents et courants propices.

Note. Hormis les deux cités, ne figure sur le plan que le village des Gentianes, où passeront les voyageurs. Au gardien des rêves d'improviser les autres si besoin est. De même, le port de Wreck est laissé à sa convenance au cas – peu probable – où les personnages croiraient pouvoir y trouver une réponse à leur quête.

Gouvernement

Le pays de Karamas est une principauté, avec à sa tête le prince régnant, monarque absolu. L'actuel prince se nomme Kaliste. Il gouverne directement la capitale Karamélis, et le reste du pays par l'intermédiaire de ses prévôts. Wreck est administrée par son connétable, un haut fonctionnaire en principe nommé par le prince, quoique, de par la coutume, cette charge soit devenue héréditaire. A la mort du connétable de Wreck, le prince ne fait que ratifier la succession de son plus proche héritier.

Dans les plus gros villages, les prévôts ne s'occupent strictement que des affaires administratives et du maintien de l'ordre. Dans les (rares) affaires criminelles, ce sont eux qui jugent et appliquent les peines. Ils sont épaulés par des gardes de métier. Dans les plus petits villages, comme aux Gentianes précisément, c'est le plus riche paysan, dûment assermenté, qui détient la charge de prévôt, une sinécure qui lui laisse tout le temps de s'occuper de ses terres. En cas d'urgence, il a le pouvoir de désigner une milice de volontaires.

Le haut-rêve

Le haut-rêve a toujours été honni en pays de Karamas et ses suppôts mis à mort (écartelés par quatre bœufs). Les Karames sont farouchement anti-haut-révants, éthique qu'ils partagent avec les Nordéens, d'où d'excellents rapports entre les deux pays. Or la loi sur le haut-rêve vient juste de changer, à la stupeur générale.

Le prince actuel, Kaliste, nonobstant la réprobation de son Conseil, a décidé que l'état de haut-révant ne serait plus un crime en soi, et plus encore, que l'usage du haut-rêve était désormais permis, dans la mesure où cet usage ne s'oppose pas aux autres lois ni ne cause le moindre tort à autrui. Il devient ainsi permis, par exemple, de modifier son apparence par un sort d'illusion, tant qu'une telle action n'a pas de dessein malhonnête. Et le cas échéant, le coupable serait jugé sur sa malhonnêteté intrinsèque et non pas sur le haut-rêve utilisé.

La nouvelle loi date d'il y a six mois, et a plongé le pays – principalement Karamélis –

dans la plus vive agitation. Des bruits courent comme quoi le prince Kaliste aurait rêvé qu'il épousait une jeune et belle haut-révante, et que ce rêve, aux profonds accents de vérité, n'aurait cessé de le tarabuster – d'où sa loi. De fait, bien que déjà âgé de trente cinq ans, Kaliste n'est toujours pas marié. Il est monté sur le trône il y a trois ans, à la mort de son père.

En tant que monarque absolu, Kaliste peut faire ce qu'il veut : il n'empêche que le bon peuple n'aime pas ça.

Les briseurs de rêve

Les briseurs de rêve sont ce que nous appellerions des *chasseurs de sorcières*. Ils n'ont aucune existence légale, et sont même carrément hors la loi – la nouvelle loi –, mais entendent bien mettre le prince devant le fait accompli : les haut-révants ont toujours été traqués et mis à mort en Karamas, il n'y a aucune raison que cela cesse ! Ce sont des jeunes gens, pour la plupart fils de bonne famille, la « jeunesse dorée » de Karamélis. Ils se réunissent dans les tavernes où ils mènent grand tapage, rameutant l'opinion contre la nouvelle loi du prince, ravivant la haine contre les haut-révants. S'ils se contentaient de parler, il n'y aurait que demi-mal. Mais ils passent également aux actes. Quand ils croient avoir repéré un haut-révant, ils se débrouillent pour le coincer quelque part, dans une ruelle écartée de préférence, et c'est le passage à tabac dans toutes les règles de l'art. Certaines bandes de briseurs de rêve ne se contentent pas d'une bastonnade ; quand ils quittent la ruelle où gît leur victime, les dagues qu'ils rengainent sont teintées de sang frais.

Face aux briseurs de rêve, l'opinion n'est que modérément partagée. Les briseurs font certes peur, chacun pouvant craindre d'être agressé par erreur, mais s'il y a un fautif à tout cela, c'est bien évidemment le prince avec sa loi stupide ! Alors on évite de dire du mal des briseurs de rêve. En leur présence, on se hâte de cracher par terre dès qu'est prononcé le mot « haut-révant ». Et s'il le faut, pour se laver soi-même de tout soupçon, on va jusqu'à vilipender son voisin :

« J'ai toujours dit que le potier de la rue Grise avait un comportement bizarre !

Gardes de Karamélis

TAILLE	12	VOLONTÉ	11	VIE	12
CONSTIT	13	EMPATHIE	9	ENDURANCE	24
FORCE	13	RÊVE	10	+ Dom	+ 1
AGILITÉ	12	Mêlée	12	Protection	4
DEXTÉRITÉ	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUIË	10	Dérobée	10		
Épée sorde	niv + 4 init 10 + dom + 4				
Arc	niv + 4 init 10 + dom + 2				
Bouclier	niv + 4				
Esquive	niv + 4 (-2 malus armure)				

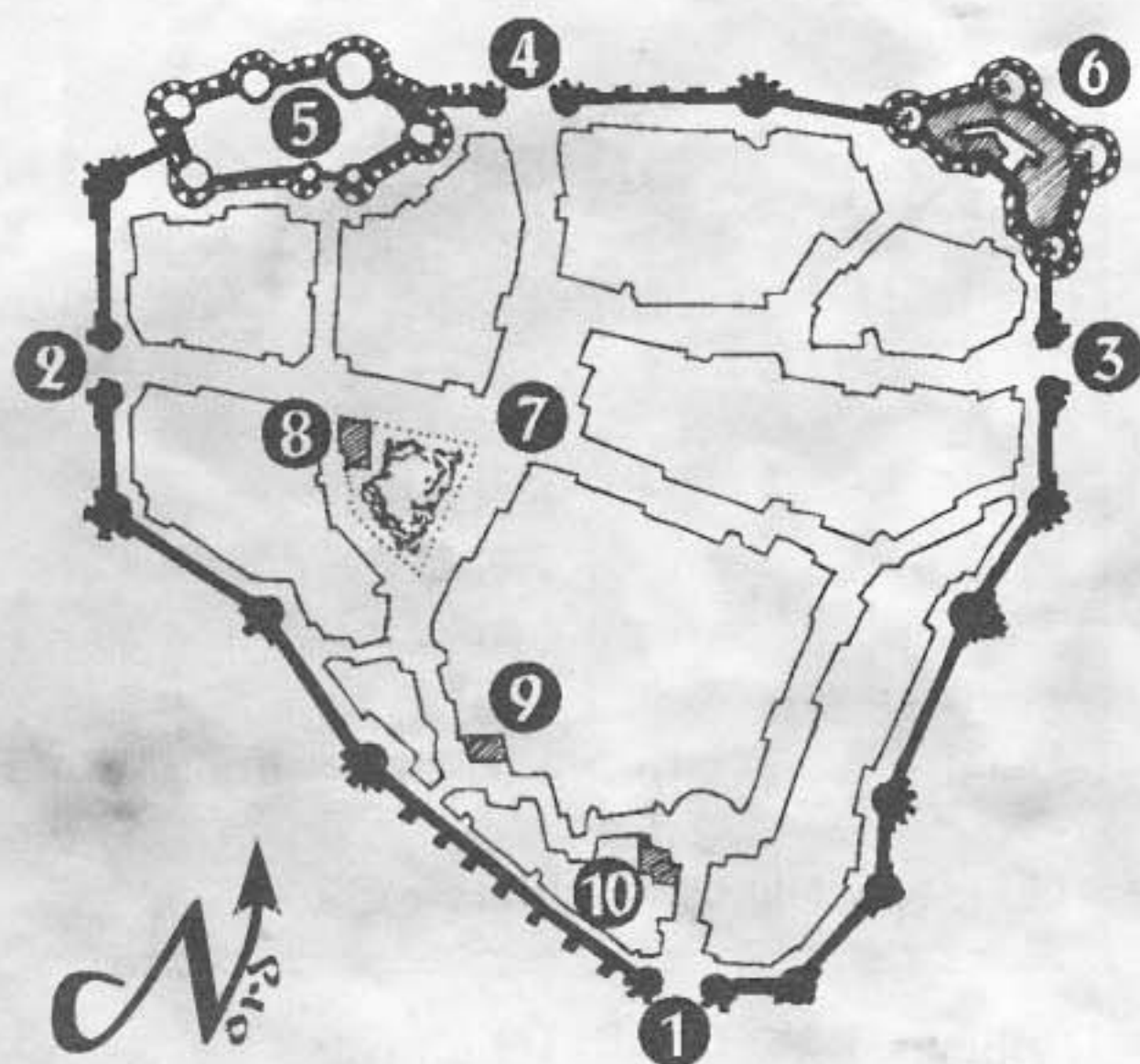
Course, Vigilance + 4/ Survie Cité + 7.

D'ailleurs, il vient de la Cambrousse, c'est tout dire !...

— Potier de la rue Grise ? se fait confirmer un briseur. Allons-y, les gars ! »

Les gardes ont évidemment reçu l'ordre d'intervenir contre les briseurs de rêve et de protéger les citadins. Mais encore faut-il qu'ils soient prévenus à temps ! On ne peut pas mettre un garde derrière chaque briseur de rêve pour le filer jour et nuit ! Sans compter qu'il y a des affaires plus sérieuses : les voleurs et les véritables bandits ! Ainsi, quand une patrouille est prévenue qu'un homme est en train de se faire assassiner, il arrive neuf fois sur dix qu'elle survienne trop tard. Des briseurs ont cependant déjà été arrêtés pour présomption de meurtre. Présomption seulement, car – curieusement – on n'a jamais pu retrouver aucun témoin ni établir aucune preuve convaincante. Dans le pire des cas, ils ont été relâchés sous caution, et quittes pour un bon sermon paternel.





1. Porte Cambre
2. Porte de Bois
3. Porte d'Oribar
4. Porte de Wreck
5. Le Palais
6. La Prévôté
7. Place Dorée
8. Thermes de Karamélis
9. Auberge des Quatre Bœufs
10. Auberge de la Chimère

CITÉ DE KARAMÉLIS

« Écoute ! dit un riche bourgeois à son fils, c'est la troisième fois ce mois-ci que je paie ta caution. Ne pourrais-tu trouver un passe-temps moins onéreux ? »

— C'est promis, père, je serai plus prudent la prochaine fois.

— C'est bien, fils. »

Physiquement, les briseurs de rêve se distinguent par leurs vêtements de cuir, noirs de préférence, et leurs cheveux coupés très court – certains ont même le crâne rasé. Ils sont ostensiblement armés de dagues et d'épées dragonnes.

Principaux lieux de Karamélis

De forme grossièrement triangulaire, la cité de Karamélis est ceinte de remparts crénelés, ponctués de tours de guet. Elle fait environ 800 m du nord au sud. Hormis les quelques grands axes mentionnés sur le plan, elle est constituée d'un fouillis de ruelles tortueuses, d'impasses, de cours et d'arrière-cours, où l'étranger a souvent du mal à se repérer (VUE ou EMPATHIE/Survie en Cité à -2). Il n'y a pas à proprement parler de quartiers. Le nord, où sont situés le Palais et la Prévôté, est plus riche, plus bourgeois et plus commerçant, que la

pointe sud du triangle où vivent principalement paysans et petits artisans, mais c'est la seule différence. Le centre est un quartier « moyen ».

1. Porte Cambre. Donnant sur le sud et la Cambrousse, c'est par cette porte qu'entreront les voyageurs. Comme toutes les portes, elle est fermée durant la nuit, de fin Lyre à début Vaisseau.

2. Porte de Bois. C'est la porte ouest. L'origine de son nom est mystérieuse, car si elle est certes constituée de lourds madriers de bois, les autres portes aussi.

3. Porte d'Oribar. Porte est, du nom du prince qui la fit percer, lointain ancêtre de Kaliste.

4. Porte de Wreck. Porte nord, où aboutit la route marchande. C'est la plus fréquentée de toutes.

5. Le Palais. Petit château fort imbriqué dans les remparts. C'est là que réside le prince, ainsi qu'une moitié de la garnison (300 hommes). Hormis son rôle de casernement, le Palais est une résidence privée, il ne s'y tient aucune affaire publique. Les audiences princières ont lieu à la Prévôté.

6. La Prévôté. Autre fortification, donnant sur une vaste cour pavée, le *Parvis*. La

Prévôté abrite les appartements du prévôt de Karamélis (chef de la police), ainsi que la salle du Conseil, la salle d'Audience, la salle de Justice (tribunal), etc. C'est le véritable centre administratif de la cité. L'autre moitié de la garnison y tient ses quartiers ; et ce sont ses sous-sols qui abritent les prisons.

7. Place Dorée. C'est autour de cette place rectangulaire que se regroupent la plupart des artisans de luxe : orfèvres, drapiers, luthiers, parfumeurs, etc. On y trouve entre autres l'armurerie de maître Niquel, spécialiste d'épées dragonnes aux poignées superbement ouvragées (30 sols), dont la fortune a décuplé depuis la nouvelle loi du prince.

8. Thermes de Karamélis. Thermes à la romaine, comprenant un bassin froid et un bassin chaud, donnant sur un grand jardin. L'entrée aux thermes est gratuite ; seuls sont payants certains services. Réservé aux clients, le jardin entièrement clos de murs n'est accessible que par les salles des bassins.

9. Auberge des Quatre Bœufs. Cette petite auberge au confort modeste sera la seule où les voyageurs trouveront à se loger, hormis l'Auberge de la Chimère. Son nom rappelle l'ancien supplice réservé aux haut-révants, écartelés par quatre bœufs, et c'est un des lieux de rendez-vous favoris des bandes de briseurs de rêve – il y en a toujours au moins une demi-douzaine dans la

Auberge des Quatre Bœufs

Johun Melvidok propriétaire

La maison ne fait pas crédit aux haut-révants

6 chambres à 2 lits

Nuit pour une personne : 10d

Grenier confortable

Nuit pour une personne : 5d

Vin de Nordée (-2) : 3d la mesure

Bière karame (-1) : 1d la mesure

Brandebière (-5) : 8d la demi-mesure

Plat du jour (3 sust) : 10d

Haut-révant brisé (2 sust) : 7d

Pain & fromage (1 sust) : 3d



Thermes de Karamélis

Entrée gratuite

Cabine de bain avec verrou : 7d

Vestiaire : 5d

Serviette sèche : 4d

Barbier : 8d

Masseur : 12d

Les armes et les bagages doivent être laissés au vestiaire

salle. Le *haut-révant brisé* est un plat de viande hachée consommée crue, assaisonnée de vinaigre, d'oignons, de câpres et autres condiments.

10. Auberge de la Chimère. Donnant sur la place Ronde, cette auberge est détaillée ci-après.

LES VOYAGEURS

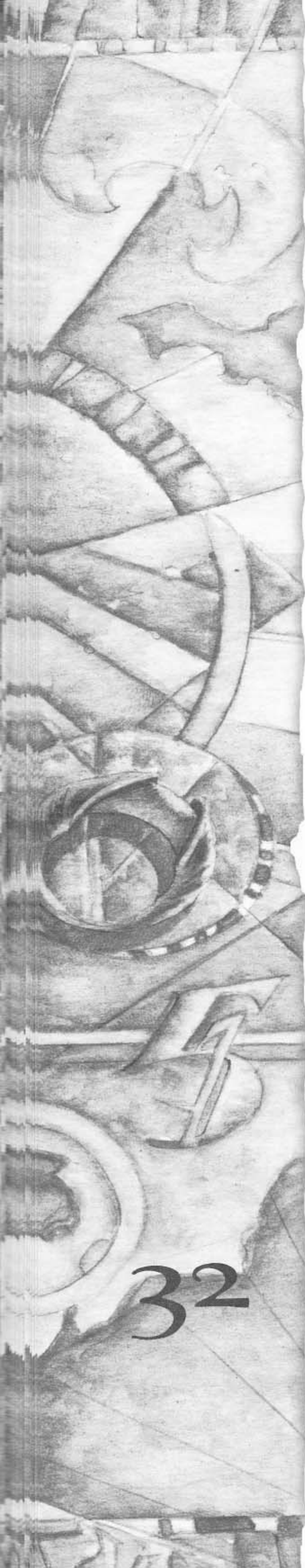
Côté Karamas, l'entrée (la sortie) du tunnel est semblable à la précédente. Elle donne au pied d'une vertigineuse falaise, laquelle se poursuit à perte de vue tant à l'est qu'à l'ouest. Vers le nord, c'est maintenant une plaine qui s'offre aux yeux des voyageurs. La route y continue, mais n'est plus qu'un simple chemin de terre.

Les Gentianes

C'est un petit village, situé à 8 km au nord du tunnel, constitué d'une douzaine d'exploitations agricoles parmi des prés et des champs de céréales. Les habitants y sont

sans mystère, étonnamment « normaux » ; et tout doit faire penser aux voyageurs que c'en est fini des impossibilités, que l'aventure est redevenue conforme aux habitudes. Personne n'y a jamais entendu parler du trio de musiciennes, ni du château de Harpsichore – mais c'est le contraire, justement, qui serait déroutant ! Quant au sud, les paysans affirment ne pas savoir ce qu'il y a de l'autre côté des falaises. « Il y a bien un tunnel, disent-ils, mais il est éboulé. » Et d'expliquer aux voyageurs ce qu'ils savent du tunnel des noirs galops, comme expliqué plus haut.

Avec un pincement au cœur, les voyageurs



devraient alors se dire que tout n'est peut-être pas redevenu aussi simple, après tout. D'autant que s'ils font demi-tour, ils constateront que le tunnel est effectivement éboulé passé la chicane... Une seule conclusion à en tirer toutefois : c'est maintenant vers Karamélis qu'il faut se diriger.

Perdu dans la Cambrousse où ne passe jamais personne, le village n'a pas d'auberge. Si les voyageurs cherchent à se loger, on les adressera à Fribar, le paysan le plus riche, qui tient également lieu de prévôt. Ce dernier pourra leur louer un coin de grange pour la nuit, moyennant 5d par personne. Fribar ne fera de lui-même aucune allusion au haut-rêve ni au prince Kaliste. Il en parlera cependant si les voyageurs abordent le sujet. Quoique foncièrement anti-haut-rêvant, Fribar tient à son poste de prévôt, et, le cas échéant, s'en tiendra strictement aux termes de la nouvelle loi. Il n'y a pas de briseurs de rêve aux Gentianes.

Karamélis

Karamélis est à 40 km au nord des Gentianes. En quittant le village de bon matin, les voyageurs peuvent l'atteindre en une journée de marche, y arrivant début Lyre. Ce serait l'idéal, car ils pourraient alors directement accéder à l'Auberge de la Chimère. A défaut, au gardien des rêves d'improviser leurs aventures en ville, les briseurs de rêve en étant naturellement le sujet principal.

En termes de scénario, le symbole de ces PNJ est transparent : les voyageurs sont en plein rêve, la matière même de leur aventure ; les briseurs sont chargés de les en faire redescendre, comme les rencontres du même nom en TMR. Aux voyageurs d'être les plus forts et de se cramponner à leur chimère. Se souvenir toutefois qu'ils auront à revenir plusieurs fois à Karamélis, et ne pas d'emblée leur couper tous les ponts. Utiliser préférentiellement les briseurs de rêve en crescendo. Commencer par les présenter, faire connaissance, et se contenter de simples provocations dans un premier temps, en réservant les véritables affrontements pour la fin. Tout dépendant par ailleurs du propre comportement des voyageurs, au gardien des rêves de déployer toute son habileté.

A la porte Cambre

C'est à la porte Cambre, pénétrant dans la cité, que les voyageurs entendront parler pour la première fois de la loi de Kaliste et des briseurs, de la bouche même des gardes. Après un interrogatoire de pure forme (qui êtes-vous ? d'où venez-vous ? etc.), l'un d'eux demande : « Y a-t-il des haut-rêvants parmi vous ? » Puis, quelle que soit la réponse : « Il est de mon devoir de vous informer de la nouvelle loi concernant le haut-rêve. » Lors d'expliquer la loi en question, les réactions qu'elle suscite, et les briseurs de rêve.

Cependant, tout en affirmant que son devoir est d'appliquer la loi sans discuter, le garde est d'une transparence ingénue. Il crache par terre chaque fois qu'il prononce le mot haut-rêvant ; et quand il dit déplorer de n'être jamais prévenu à temps, il est clair qu'il doit posséder un haut niveau de compétence *sourde oreille*.

Ainsi les voyageurs seront-ils prévenus du côté où vont les sympathies en cas de coup dur avec les briseurs de rêve.

Une auberge ?

Se renseignant ensuite sur l'auberge la plus proche, quelle que soit la personne interrogée, garde ou citadin, les voyageurs s'entendront répondre : « Vous avez les Quatre Bœufs. Ce n'est pas difficile à trouver : vous prenez la rue Droite jusqu'à la place Ronde ; là, vous tournez à gauche devant l'Auberge de la Chimère ; vous descendez la rue Mouillée jusqu'à la deuxième à gauche, puis la deuxième à droite, la première à gauche, encore la deuxième à droite, et vous y êtes. » Lors, si un voyageur demande : « L'Auberge de la Chimère semble plus près, non ? », on lui répondra laconiquement : « Elle est fermée ! » ; et l'interlocuteur changera de sujet.

L'Auberge des Quatre Bœufs est un coupe-gorge : les voyageurs s'en rendront vite compte, d'autant plus soupçonnés par les briseurs de rêve qu'ils sont étrangers. Loger ailleurs sera cependant impossible, toutes les auberges sont pleines. C'est actuellement le mois du Grand Lit de Justice. A cette occasion, c'est le prince en personne

qui juge des différends opposant marchands, propriétaires, etc., sur leurs contrats, baux et autres affaires. En conséquence, bourgeois de Wreck et paysans affluent à Karamélis pour voir régler leurs

litiges, et il n'y a plus un lit de libre. Parallèlement, l'abondance d'étrangers à la cité, donc de suspects, est une aubaine pour les briseurs de rêve.

L'AUBERGE DE LA CHIMÈRE

Toutes les indications précédentes ont pour but d'amener fatalement les voyageurs à l'Auberge de la Chimère. Cela ne peut qu'avoir lieu tôt ou tard.

Tout comme le tunnel des noirs galops, l'Auberge de la Chimère est un lieu onirique. Dans la journée, tandis que les citadins peuvent passer devant elle, vaquant sur la place Ronde, ce n'est qu'une bicoque désaffectée, aux volets de guingois et à l'enseigne à demi effacée. Les gens répondent que son propriétaire est mort sans héritier, ou que celui-ci vit à Wreck sans se soucier de son bien dans la capitale. Dès l'heure de la Lyre, cependant, c'est une métamorphose ! L'auberge redevient flamboyante neuve, tandis que son enseigne arbore une magnifique chimère aux couleurs vives. Curieusement, dès ce moment, plus personne ne passe sur la place ; et si l'on frappe aux portes des maisons attenantes, on n'obtient pas de réponse.

C'est ainsi que la découvriront les voyageurs, selon l'heure de la journée. C'est pour cette raison qu'il est préférable qu'ils arrivent à Karamélis en fin de journée. En route vers les Quatre Bœufs, ils la trouveront prête à les accueillir, contrairement à ce qu'on leur aura dit. Dans la journée, ils tomberont effectivement sur une maison abandonnée.

Si les voyageurs entrent plus tôt dans la cité, un scénario possible serait qu'ils aient quelques problèmes aux Quatre Bœufs, rien de grave mais suffisamment pour leur donner envie d'aller ailleurs. Sur quoi, après avoir vainement tenté leur chance aux autres auberges durant le reste de la journée, ils se retrouvent comme par hasard sur la place Ronde le soir venu. Le changement d'apparence de l'Auberge de la Chimère ne peut alors manquer de les étonner.

Les Gnomes

L'auberge est tenue par un couple de Gnomes : messire Lawida et dame Sanonieth. Lawida mesure 1m10. Il est vêtu d'un habit rouge sombre, et sa longue barbe est séparée en plusieurs mèches nouées de rubans de même couleur. Son épouse, Sanonieth, est une toute petite bonne femme de 0m90, vêtue d'une robe brune. Ses cheveux blonds sont rassemblés en une longue tresse qui lui descend jusqu'aux mollets. Lawida est affable, le regard pétillant de malice, en parfait contraste avec Sanonieth, bougonne, qui ne répond que par la négative. Mais comme les voyageurs le découvriront vite, ils suffit de s'adresser à elle négativement, pour que, les deux négations s'annulant, on en obtienne une réponse finalement positive. « Il ne faudra pas préparer à dîner aux voyageurs ! déclare par exemple son époux. — Jamais de la vie ! » rétorque-t-elle aussitôt ; et de s'engouffrer dans sa cuisine.

Pour les personnages, pas besoin de jets de dés pour savoir qu'ils ont affaire à des Gnomes. Ces êtres sont trop légendairement connus pour qu'il puisse y avoir le moindre doute. Leur comportement, et l'auberge en général, peuvent toutefois donner à penser qu'ils sont haut-révants – la plupart des Gnomes le sont – et faire croire qu'ils vont être la cible privilégiée des briseurs de rêve. Laisser le cas échéant les voyageurs s'enfoncer dans cette paranoïa et se mettre inutilement sur leurs gardes. La vérité est que l'auberge est au-delà de la magie : c'est du rêve à l'état pur. Pour les briseurs comme pour le reste de la population, l'auberge est désaffectée et les Gnomes n'existent pas.

Il est enfin possible, pour cette raison ou pour une autre, que les voyageurs se méfient et évitent l'auberge. Mais quelles que soient leurs démarches, ils ne trouveront par la suite aucun renseignement sur

les cités de la ballade. Devant cette impasse, le gardien des rêves peut alors leur faire rêver qu'ils volent à dos de chimère en direction d'un château dont ils savent – dans leur rêve – qu'il a pour nom Harpsichore. Puis au réveil, les laisser tirer leurs propres conclusions.

L'auberge

Les voyageurs sont accueillis par Lawida. Ce dernier leur ouvre la porte au moment même où ils s'appêtent à entrer ou à frapper, comme s'il n'avait fait que les attendre. Puis il la referme derrière eux, verrouillant soigneusement tous les loquets avec un sourire malicieux. « Qui est-ce ? fait une voix féminine venant de la cuisine. — Ce ne sont pas des clients, répondit-il. — Sûrement pas ! » conclut la voix.

Les volets sont clos mais un bon feu pétille dans l'âtre. On découvre ainsi une salle de belles dimensions, aux murs lambrissés de chêne jusqu'à mi-hauteur, puis crépis de

blanc. Les poutres apparentes sont peintes en rouge sombre, et le sol est constitué d'un carrelage en damier gris clair et gris foncé (cela devrait rappeler quelque chose). Il n'y a qu'une seule table, entourée de chaises à hauts dossiers.

Interrogé sur le prix d'une chambre pour la nuit, Lawida semble hésiter : « Est-ce que 5 deniers vous convient ? »

C'est usuellement le prix d'un dortoir. Or, à la place, les voyageurs sont conduits à l'étage dans des chambres aussi somptueuses que confortables : murs tendus de tissu, épais tapis de laine sur le parquet ciré, grand lit à baldaquin à la literie moelleuse, coffre de bois sculpté, petit bureau pour lire ou écrire, avec une lampe à huile à abat-jour. Chaque chambre est dotée d'une grande fenêtre avec d'épais doubles rideaux. Les fenêtres donnent à l'arrière de l'auberge, sur un jardin calme et tranquille. Mais plus étonnant encore, chaque chambre possède une seconde petite porte ; et l'on accède ainsi à un cabinet

de toilette particulier, meublé d'une baignoire en faïence, d'un coffre plein de serviettes, d'une étagère garnie de fioles de sels de bain, savons et parfums, et d'un grand miroir de verre. Enfin, pour couronner le tout, Lawida indique – toujours malicieux – ce qu'il appelle un *robinet*, et en explique le fonctionnement pour faire couler de l'eau *chaude* dans la baignoire...

Chaque voyageur a sa chambre personnelle ; et l'on peut noter qu'il y a autant de portes dans le couloir – donc de chambres – qu'il y a exactement de voyageurs, quel que soit leur nombre.

Le repas

De retour dans la salle, les voyageurs trouvent la table mise. Sur une belle nappe blanche sont disposés des assiettes de porcelaine, des couverts en argent et des coupes en cristal. Une carafe est emplie d'un vin ambré près d'un bouquet de roses dans un vase. Selon ses dires, dame Sanonieth n'a eu le temps que de préparer un petit en-cas, un terme qui laisse rêveur.

C'est d'abord un plateau de fruits de mer. Les coquillages et crustacés sont d'une exquise fraîcheur, et l'on peut se demander d'où ils proviennent, sachant que la mer est à plus de 50 km. Suivent des *fourre-tout à la Sanonieth*, sortes de bouchées à la reine ; puis une poularde à la crème, accompagnée d'un gratin de laitue et de croquettes de blé ; une salade aux noix et aux lardons ; un entremet ; une tarte aux fraises ; et pour finir, une omelette *façon gnome*. Cette omelette est servie flambée, et les voyageurs ont la surprise de découvrir qu'elle est sucrée et garnie de glace à la vanille.

Chaque plat est accompagné d'un vin différent, blanc, rouge ou rosé, tous grands crus du pays Nordéen. Le dernier vin, servi avec l'omelette, est un vin blanc pétillant, à la fois fruité et légèrement amer. Suivent éventuellement des liqueurs, brandevin ou brandebière. Enfin, pour ceux qui le désirent, Lawida apporte un grand pot d'herbe à fumer et de longues pipes en terre cuite.

Le repas peut faire dans les 12 points de sustentation, autrement dit l'indigestion assurée. Mais sur la table, parmi les condiments,



se trouve un petit flacon de Grande Sauce de Kérenbourg. Quelques gouttes de cette préparation alchimique permettent de digérer instantanément, en sorte d'attaquer le plat suivant avec autant d'appétit.

L'ambiance de l'auberge, la succulence des mets, la variété et l'abondance des vins, font que les voyageurs plongent bientôt dans une douce euphorie. Si les joueurs s'inquiètent cependant, demander un jet d'EMPATHIE à + 3, et déclarer que les voyageurs se sentent en ces lieux en parfaite sécurité - ce qui est la vérité.

Des questions

Les voyageurs ne peuvent manquer de poser des questions, comment tout cela est-il possible ? Lawida prend alors un air modeste et dit que Sanonieth fait ce qu'elle peut... Pour le repas, il ne demande également que 5 deniers. « Mais, s'empresse-t-il d'ajouter, vous me réglerez tout ça demain après une bonne nuit de sommeil. » Quant aux autres commodités, l'eau chaude de la baignoire par exemple, il déclare qu'il y a une chaudière au grenier, ainsi qu'une citerne, et que l'ensemble fonctionne selon le principe gnome des vases communicants.

A la question : « Êtes-vous haut-rêvant ? », il se contente de sourire en baissant les yeux. La réponse de Sanonieth est plus catégorique : « Il n'en est pas question ! » dit-elle.

Les voyageurs peuvent également poser des questions d'ordre plus général, surtout s'ils ont vu l'auberge désaffectée durant la journée. Plus encore, sentant empathiquement qu'il y a un lien, ils peuvent s'enquérir des cités de la ballade, du château de Harpsichore, des musiciennes de leur quête. A tout cela, Lawida ne répond pas. Il se débrouille toujours pour esquiver les réponses, ayant à courir à la cuisine pour le plat suivant, déboucher une nouvelle bouteille, etc. D'une manière générale, sa conversation se limite exclusivement à la situation présente, c'est-à-dire à son rôle d'aubergiste : est-ce que les voyageurs sont satisfaits ? désirent-ils un peu plus de ceci, ou de cela ? Dame Sanonieth a également son rôle à jouer, intervenant pour « brouiller les cartes » et rendre la conver-

Lawida, Gnôme

Âge	?
Taille	1m10
Poids	35 kg
Cheveux	châtain clair
Yeux	violet
Beauté	10
S.p. affable et empressé, mais malicieux	



Sanionieth, Gnômesse

Âge	?
Taille	0m90
Poids	25 kg
Cheveux	blonds
Yeux	bleus
Beauté	12
S.p. bougonne, contradictoire, dit toujours « non »	



sation confuse avec sa manie du négatif. Au gardien des rêves de se délecter en jouant le rôle de ces deux créatures.

Enfin, quand il lui est impossible d'esquiver une question directe, la réponse de Lawida est toujours la même : « Nous en reparlerons demain après une bonne nuit, l'esprit clair. » A ce sujet, le gardien des rêves peut effectivement souligner que, gagnés par l'euphorie du fes-



tin, les voyageurs commencent à se sentir l'esprit quelque peu embrumé. Il est temps de regagner les chambres.

C'est ainsi que chacun, dans le confort de son grand lit douillet, ne tardera pas à sombrer dans un sommeil bien mérité.

3. La forêt de Krab

Où les voyageurs se réveillent ailleurs que dans leur lit, dans le Pays des Trois Vignes. On y connaît la forêt de Krab, mais le lieu n'a pas bonne réputation, comme en témoigne une vieille guérisseuse complètement toquée.

Les voyageurs oseront-ils néanmoins s'y aventurer ? Ils y découvriront le peuple étrange des Hommes Bronze. Or pourquoi ces derniers ne réagissent-ils pas face aux crabes monstrueux qui les attaquent et les dévorent ?

LA BALLADE

J'irai danser dans la forêt de Krab

Au son des droks

Je boirai le vin de l'arbre Elémendir

La forêt de Krab est le troisième pivot onirique de l'aventure, les deux premiers étant l'Auberge de la Chimère et le tunnel des noirs galops. En termes de scénario, son fonctionnement est le suivant.

Chaque fois que les personnages dormiront à l'Auberge de la Chimère, ils se réveilleront dans le Pays des Trois Vignes, toujours au même endroit, à une journée de marche de la forêt. Ils devront explorer cette dernière et se mettre en quête de l'arbre Elémendir. Cet arbre est unique, et le découvrir dans le foisonnement de la végétation est impossible sans l'aide des Hommes Bronze qui peuplent la forêt. Pour

trouver ces derniers, le meilleur moyen est d'aller dans la direction des *droks*, des sons bizarrement rythmés d'origine mystérieuse, sur lesquels dansent les Hommes Bronze. Puis l'arbre Elémendir étant repéré, il faut en boire le vin, c'est-à-dire le jus de ses grappes. Cela fait, les voyageurs seront la proie d'un invincible sommeil, dont ils se réveilleront, à nouveau *ailleurs*. C'est à cela que se rapportent les trois premiers vers de la ballade.

La première fois, le vin de l'arbre Elémendir mènera le rêve des voyageurs à Philarmonith ; la seconde fois, il les mènera à Madzona ; et la troisième fois, à Kamarakol. Puis, pour accomplir finalement leur quête d'archétype, les voyageurs devront effectuer une quatrième et ultime visite à la forêt de Krab, comme indiqué dans le dernier couplet : *Je reviendrai par le*



chemin des songes – Au son des droks. Toutefois, il ne s'agira plus de boire le vin de l'arbre, mais de rencontrer les femmes pâles, autre peuple de la forêt, dont le mescar, puissant narcotique, leur procurera le rêve final, celui du château de Harpsichore.

Pour chacune des trois cités, la ballade indique ce qu'il faut faire pour en quitter le rêve : dormir sous le raf, dormir au milieu de la Souffrance, dormir dans les cavernes de l'Insecte. Un tel sommeil fera se réveiller les personnages dans le tunnel des noirs galops. Là, un minimum d'intuition devrait les faire retourner à l'Auberge de La Chimère – où leur sommeil les ramènera à la forêt de Krab, en sorte que le vin de l'arbre Elémendir, jouant toujours le même rôle, puisse les propulser dans le rêve suivant.

Pour les personnages, les choses ne seront évidemment pas aussi claires au départ, d'autant que les premiers vers de la ballade, indiquant ce qui doit être fait dans la forêt, ne se détachent pas du reste du couplet, ayant trait à la cité de Philarmonith. De ce fait, leur première réussite tiendra autant du hasard que de leurs démarches. Mais une fois le premier cercle bouclé : auberge-forêt-cité-tunnel-auberge-forêt, le mécanisme devrait être évident pour le reste de l'aventure. Seule la fin, la coda, adoptera une structure différente.

Autres boucles

Parcourir les boucles *forêt-cité-tunnel-etc.* n'est cependant pas le but en soi de l'aventure. Les voyageurs ont une quête, consis-

tant principalement à retrouver trois musiciennes. Dans chaque cité, quelque chose de spécifique doit être accompli, outre le fait de dormir *au bon endroit* pour la quitter. Mais la ballade ne donne que peu d'indications à ce sujet ; c'est l'intérêt de l'histoire que de le deviner. Il est alors possible que les personnages se fourvoient et dorment au bon endroit sans avoir accompli ce qu'il fallait, ou ayant cru le faire. Ils se réveilleront néanmoins dans le tunnel des noirs galops, prêts à recommencer le cycle, mais le vin de l'arbre Elémendir, au lieu de les mener au couplet suivant, les ramènera à la cité même qu'ils viennent de quitter. Le temps sera revenu en arrière ; personne ne les (re-) connaîtra ; rien n'aura encore été accompli, cependant que les mêmes événements seront en marche. Pour être tout à fait clair, c'est exactement comme si les personnages avaient effectué une sauvegarde sur un jeu sur ordinateur et reprenaient le jeu à ce point-là. Cette boucle dans la boucle peut être répétée autant de fois que nécessaire.

Se retrouvant dans le tunnel des noirs galops, les voyageurs ont cependant le moyen de vérifier s'ils ont agi correctement ou non. Qu'ils se rendent à la maison impossible et jettent un œil sur la tapisserie. Si le couplet a bien été accompli, la musicienne correspondante y sera réapparue ; sinon, elle en sera toujours absente.

Les statuettes

Certains combats sont obligatoires, notamment contre les punuas de la forêt de Krab, seul moyen de se procurer l'aide des Hommes Bronze. Qui dit combat, dit pos-

sible issue fatale ; et pour cela, chaque personnage va disposer de trois *jokers*.

Si un personnage meurt, il se réveille dans son lit de l'Auberge de la Chimère, agité, comme ayant fait un cauchemar. Il découvre alors une petite niche dans le mur voisin de son lit, une niche qu'il est sûr de n'avoir pas remarquée la veille en se couchant. Malgré l'obscurité de la chambre, la niche est éclairée d'une lumière propre. Elle contient trois statuettes, ou plus précisément, deux statuettes et les débris d'une troisième, à l'exacte ressemblance de lui-même : même apparence physique, même équipement. Quoi que fasse le personnage, il lui est impossible de les toucher, ni même de quitter son lit. Une invincible torpeur l'empêche de bouger ; et d'ailleurs, il ne tarde pas à se rendormir, tout ceci n'ayant sans doute été qu'un rêve.

S'il doit mourir encore au cours de l'aventure, il se réveillera dans les mêmes conditions, pour découvrir qu'il n'y a plus qu'une seule figurine intacte, les deux autres brisées. S'il doit y avoir trois fois, il n'y aura plus que des débris dans la niche. Enfin,

une quatrième mort serait réelle (selon les règles normales du jeu).

Pour les autres personnages, en train, par exemple, de tenter sur lui des soins désespérés, un soudain mieux se produit au moment où le mourant devrait perdre son ultime point de vie. Plus encore, on constate que sa blessure n'était pas si critique que cela après tout... En termes de règles, la blessure critique est en effet changée en grave ; et tous les points de vie sont regagnés jusqu'à concurrence de ce qu'octroie normalement une blessure grave (-2 points). S'il y a déjà deux blessures graves, l'une d'entre elles rétrograde à légère ; et s'il y a déjà 5 légères, l'une d'entre elles rétrograde à éraflure. Revenu à la conscience (à la vie), le blessé peut naturellement parler de son rêve de statuettes – et chacun d'en tirer ses conclusions.

Ces *jokers* sont essentiellement destinés à éviter l'apport d'un nouveau personnage qui pourrait difficilement être impliqué dans le cycle de tous ces rêves. Noter enfin qu'une critique n'est changée en grave que si le personnage meurt ; s'il est soigné à temps, sa blessure reste critique.

LE PAYS DES TROIS VIGNES

C'est un pays de coteaux, s'étendant sur une centaine de kilomètres d'est en ouest, et sur une cinquantaine du nord au sud. Au nord, le pays est bordé par la lisière ininterrompue de la forêt de Krab. Au sud, sa frontière est constituée par les marais d'Elubar. A l'ouest, les coteaux se changent en collines infertiles, caillouteuses et désolées. A l'est, enfin, s'étend le grand lac de Trewine, qui confine lui-même au nord à la forêt de Krab, et au sud aux marais d'Elubar. Le pays comprend trois villages, Métyla, Grena et Malaka, ainsi qu'un bourg commercial, Trewine, au bord du lac. Les vignobles constituent la principale richesse du pays ; lequel doit son nom à ses principaux cépages, cultivés à Métyla, Grena et Malaka, et donnant respectivement un vin bleu, rouge, et blanc. Une route en terre battue, néanmoins carrossable, relie les trois villages et le bourg de Trewine. Hormis les chemins qui desservent les cultures de chaque village, cette

route est la seule voie. Chaque agglomération est distante de sa voisine d'une trentaine de kilomètres.

Le réveil

Le point d'arrivée des voyageurs au Pays des Trois Vignes est situé tout près de la route entre Grena et Métyla, à égale distance des deux villages (15 km). C'est ainsi, ayant dormi à l'Auberge de la Chimère, que les personnages vont se réveiller en pleine nature, emmitouflés dans leur couverture de voyage. Près d'eux se trouve leur équipement, comme s'ils avaient décidé de camper là la veille. (C'est en vérité le même genre de réveil qu'au tout début de cette histoire.) C'est le petit matin d'une journée de printemps. Le paysage est constitué de vallonnements couverts d'herbes sauvages et de buissons, avec une petite route à quelques mètres du « camp » des voyageurs.

On supposera ci-après qu'ils se dirigent vers l'est en direction de Grena. S'ils décidaient du contraire (une chance sur deux), intervertir simplement la position des deux villages et mettre Grena à la place de Métyla, en sorte que les voyageurs y arrivent tout de même. (Il est peu probable, lors de ce premier réveil, qu'ils négligent la route et choisissent de foncer directement à travers lande.)

Grena

Situé au pied d'un coteau, Grena comprend une cinquantaine de constructions, habitations et dépendances. On y pratique un peu d'élevage dans la plaine, ainsi que quelques cultures céréalières ; le coteau, en revanche, est le royaume de la vigne. Le village est prospère, les maisons bien entretenues, les jardins fleuris. On y trouve une auberge, l'Auberge du Pichet rouge ; et, détail significatif, la plupart des habitants, les hommes surtout, ont tendance à avoir le nez de même couleur.

C'est dans cette ambiance joviale que les voyageurs pourront glaner tous les renseignements utiles sur le pays. L'auberge est tenue par un quadragénaire au teint fleuri, messire Loïc Noisep, secondé par son épouse, dame Icelle, et une servante répondant au nom de Fastoche – une belle blonde épanouie, arborant un petit bouquet de marguerites dans son décolleté.



Auberge du pichet rouge

chez Loïc et Icelle Noisep

5 chambres à trois lits

Nuit pour une personne : 8d

Vin de la grosse barrique (-2) : 1d la mesure

Vin de la petite barrique (-2) : 2d la mesure

Vin de la réserve du patron (-2) : 3d la mesure

Bouteille de Clos Rimon 4 ans (5 mesures, -2) : 20d

Brandevin (-5) : 8d la demi-mesure

Plat du jour (3 sust) : 8d

Petit déjeuner (1 sust) : 2d

Pour l'eau, il y a un puits dans la cour



Trewine. Bien que ce ne soit qu'un gros bourg, les villageois l'appellent la *cit *. C'est l  que transite tout le vin produit dans le pays. Les marchands de Trewine viennent le chercher eux-mêmes avec des chariots, et vendent en  change tous les produits utiles (outillage, v tements, etc.) Chaque village poss de ainsi une auberge pour y loger les marchands. Une bonne partie du vin est ensuite embarqu e par les *nautoniers* de Gamande, cit  situ e de l'autre c t  du lac. Le lac de Trewine est perp tuellement la proie d' pais brouillards, et seuls les nautoniers savent y trouver des rep res pour le traverser. Les citadins de Trewine ne s'y risquent pas. On parle d'imprudents qui se seraient aventur s sur le lac et auraient disparu   jamais. De ce fait, on ne sait pas grand chose de la myst rieuse cit  de Gamande. (Les voyageurs peu-

vent penser que le brouillard en question pourrait bien  tre du blur ve).



Les marais d'Elubar.

Ils bordent tout le sud du pays.

Personne ne s'y rend jamais, il n'y a d'ailleurs aucune route y conduisant.

On n'y trouve que des moustiques, des serpents venimeux et autres nuisances.

Elubar serait le nom d'une ancienne cit  qui s'y serait trouv e avant le temps des Vendanges Noires (appellation locale de la fin du Second  ge), et aujourd'hui engloutie.

Les coteaux secs. Ils ferment l'ouest du pays et il n'y a rien   en dire. « Sec » est un mot abhorr  des habitants des Trois Vignes, et ils ne savent pas ce qui se trouve au-del .

La for t de Krab. Vers le nord, il y a la for t de Krab... « Pourquoi l'appelle-t-on ainsi ? Peut- tre parce qu'il y vit des sortes de crabes. Mais de toutes fa ons, on n'y va pas non plus ; ou alors, juste en lisi re, quand on a besoin de gros bois d'oeuvre. C'est une for t « diff rente », et mieux vaut ne pas s'y aventurer si on ne veut pas finir comme l'Anode... »

Jusqu'  ce que soit mentionn  le nom de la for t, les voyageurs ont pu se demander ce qu'ils font ici et penser que les Gnomes leur ont tout simplement jou  un mauvais tour. Puis voil  qu'ils apprennent qu'ils sont tout pr s d'une *for t de Krab*... Tout devrait alors s' clairer, ou du moins, leur attention  tre dirig e dans ce sens. Mais en quoi cette for t est-elle « diff rente » ? Qui est l'Anode et que lui est-il arriv  ?

« C'est une vieille femme, r pond l'aubergiste, qui vit dans une cabane au nord du village. C' tait autrefois une bonne gu rissante et on allait souvent la consulter. Mais   force de trop aller dans la for t de Krab pour y chercher son – comment l'appelle-t-elle ? – son *tanemiel* ? eh bien elle est devenue compl tement folle. Elle a trop entendu les droks... »

— Entendu les droks, qu'est-ce   dire ? »

Mais le sujet met visiblement l'aubergiste mal   l'aise, et il n'en dit pas plus. Nul doute que les voyageurs ne rendent alors visite   la vieille femme.

L'Anode

Physiquement, l'Anode est le type m me de la Carabosse : vieille, crasseuse, le nez busqu , le menton plein de verrues, et les longs doigts crochus. Elle vit seule dans un taudis inf me, en compagnie d'un gros chat noir, vindicatif et m fiant. Quant au mental, « folle » est un faible mot. Elle est en v rit  compl tement cingl e.

Elle n'accorde d'abord aucune attention aux voyageurs, puis, devant leur insistance, d clare que *la madame n'est pas l * ! Sur quoi,

elle se met à compter des pommes imaginaires : *une pomme, deux pommes, trois pommes...* Arrivée à neuf pommes, elle omet « dix pommes » et saute directement à onze, puis se tait, le regard halluciné. Pas pour longtemps, toutefois. Quelle que soit la question des voyageurs, elle recommence bientôt à compter les pommes, toujours en oubliant « dix pommes ». Ce manège peut durer indéfiniment, jusqu'à ce qu'un voyageur ait l'idée de corriger l'erreur et dise « dix pommes ! » au moment voulu. « Dix pommes ? répète alors docilement l'Anode ; puis d'un ton triomphal : « Dix pommes : la madame elle est revenue !... »

Un dialogue peut alors s'engager, à peu près normal, mais pas pour longtemps. La vieille disjoncte à nouveau et prétend ne pas s'appeler Anode, mais Cathode. Anode était le nom de sa petite sœur, un beau jour disparue dans la forêt de Krab. « Je lui avais pourtant dit, à l'Anode, de ne pas s'occuper des droks ! Mais elle n'en faisait qu'à sa tête, l'Anode, et...oups ! La madame elle est plus là ! Une pomme, deux pommes, trois pommes... »

Au gardien des rêves de bien jouer le rôle de la toquée, sans avoir peur d'en rajouter. En substance, noyés dans le fatras, les voyageurs peuvent tout de même obtenir les renseignements suivants.

— La forêt de Krab est à une journée de marche vers le nord (30 km) à travers lande.

— Elle diffère des bois locaux en ce qu'elle est foisonnante, humide et chaude. On y trouve du tanemiel et du tanemiel doré.

— Les droks sont des sons rythmés, comme des percussions, véhiculés par la brise. Leur origine est inconnue.

— Écouter les droks incite à se conduire de façon déraisonnable : danser tout nu, marcher à quatre pattes, se couvrir de boue, etc. (Les haut-révants peuvent penser que cela ressemble fort à leurs *queues de dragon*.)

— Mieux vaut ne pas s'approcher des êtres pâles : ils dégagent un parfum qui endort.

— Les crabes sont très gros, et (là, l'Anode disjoncte un peu) ils peuvent vous assommer à coups de cuillère (une pomme, deux pommes...)

L'anode

Née à l'heure de l'Araignée	
Âge	60 ans
Taille	1m65
Poids	58 kg
Cheveux	gris sales
Yeux	noirs
Beauté	6
S.p. folle à lier	

L'Anode ne sait rien des arbres à vin ni des Hommes Bronze. Elle ne s'est jamais aventurée assez profondément pour les rencontrer.

Enfin, se renseignant auprès des autres villageois, les voyageurs peuvent apprendre que l'Anode avait effectivement une sœur jumelle, Cathode, mais que cette dernière a disparu il y a des années.

Bonnes et fausses pistes

L'état dans lequel se trouve aujourd'hui l'Anode et ce qu'elle dit de la forêt peuvent dissuader les voyageurs de s'y rendre. Ils peuvent également penser que les cités de la ballade se trouvent dans ce rêve-ci, de l'autre côté de la forêt, ou des coteaux secs, ou du lac de Trewine, et préférer explorer dans ces directions. Si c'était le cas, au gardien des rêves d'improviser une errance inutile, jusqu'à ce qu'ils se résolvent à pénétrer dans la forêt. Le bourg de Trewine peut néanmoins s'avérer utile pour l'équipement des voyageurs. Ils y trouveront tous les articles indiqués dans les règles, mais aucune information utile quant à leur quête.

Les marais d'Elubar peuvent faire penser aux fleurs de pétarlubar du second couplet. Une visite aux marais est normalement prévue au chapitre 5. Si les voyageurs voulaient s'y rendre dès maintenant, se reporter à ce chapitre pour la description des marais et la rencontre de la Cathode.

Le vin. Étant dans un pays de vignoble, les voyageurs peuvent penser que le vin de l'arbre Elémendir est le nom d'un cru local et enquêter auprès des vignerons. Ce sera évidemment en pure perte. Le vin le plus remarquable, produit à Grena, est le *Clos*

Rimon, dix ans d'âge. Rimon est le nom du plus riche vigneron du village, et son *dix ans* est effectivement une pure merveille. Il n'y en a pas à l'auberge, mais on peut en ache-

ter directement chez le vigneron : 40 deniers la bouteille (5 mesures), force -3. Ce vin, au demeurant « normal », aura un rôle à jouer auprès de la Cathode (chapitre 5).

AU SON DES DROKS

La lisière de la forêt de Krab se dresse comme une barrière soudaine, apparemment impénétrable, et les voyageurs doivent la longer quelque temps avant d'y découvrir une trouée. Cela fait, ils pénètrent au sein d'un véritable délire végétal : arbres immenses dont les frondaisons masquent totalement le ciel, hautes herbes, buissons, ronces, grandes fougères. Les troncs disparaissent sous un foisonnement de plantes grimpantes, de mousses et de lianes, avec çà et là, tranchant sur le camaïeu vert et brun, le pourpre, le jaune et le violet de fleurs éclatantes. Le relief n'est pas plat, mais fait alterner pentes, faîtes, brusques ravines, avec des rochers noyés dans la luxuriance des herbes, des feuillages et des fleurs. Tout ceci dans la quasi pénombre d'une lumière verdâtre.

Malgré la pénombre, il fait chaud – beaucoup plus chaud que dans le reste du pays –, l'atmosphère est humide et moite. Il règne une prenante odeur d'humus, de terre et de sève, mêlée au parfum des fleurs. Une brise tiède souffle par à-coups, apportant un surcroît d'odeurs, lourdes et comme chargées d'épices. Enfin, la forêt est loin d'être silencieuse. Ce ne sont que pépiements, sifflements, jacassements, stridulations, produits par les oiseaux et autres invisibles créatures dissimulées dans les frondaisons. Plus près du sol, les insectes zigzaguent en vrombissant, des abeilles grosses comme le pouce. Des fleurs prennent soudain leur envol, et l'on constate que ce sont de somptueux papillons, aux ailes grandes comme les deux mains réunies.

C'est dans cette ambiance que vont s'enfoncer les voyageurs, à la faveur des zones les plus dégagées. Vouloir aller en ligne droite est en effet une chimère, chaque élément de la forêt est un obstacle : racines tentaculaires, ronciers compacts, rochers abrupts, rideaux de liane aussi inextricables que les mailles d'un filet. Considérer pour les besoins d'orientation et de progression que la forêt est de difficulté -8.

Mais peu importe en réalité la direction exactement suivie. Dès que les voyageurs se seront suffisamment éloignés de la lisière (à l'estimation du gardien des rêves), les éléments du scénario se présenteront d'eux mêmes à leur rencontre : son des droks, Hommes Bronze, punuas, etc.

La faune

La faune de la forêt de Krab est en vérité limitée. On y trouve de nombreux insectes, principalement abeilles et papillons ; aucun n'est venimeux ni dangereux. Les abeilles violettes, qui fournissent le mescar, sont plus précisément décrites au dernier chapitre. Les oiseaux qui peuplent les frondaisons sont du genre passereau ; on ne les voit que fugitivement et ils sont trop petits pour fournir un gibier. Les voyageurs ne rencontreront aucun reptile, et d'une manière générale, aucun autre animal hormis les punuas. S'ils tentent de chasser, ils seront systématiquement bredouilles quels que soient leurs talents.

Les punuas. Ce sont de monstrueux crabes terrestres, à la carapace atteignant en moyenne 1m50 de diamètre. Pattes et pinces sont en proportion. Les punuas sont aussi véloces qu'agressifs. En combat, leurs pinces leur servent également à parer – tout type d'arme et sans subir de dommage. Ils ont ainsi droit pour chaque round à une attaque, une parade et une esquive. Les réussites particulières sont traitées en *rapidité*. Leur carapace leur donne une protection naturelle de 4 points.

Les punuas sont parfois rencontrés en couples, mais sont le plus souvent solitaires. Ils sont carnivores. Dans la forêt de Krab, ce sont les Hommes Bronze qui constituent leurs proies ; ils n'ont eux-mêmes aucun prédateur. (L'histoire d'assommer à coups de cuillère n'est évidemment qu'un délire de la pauvre Anode.)

La flore

Ne pouvant trouver de gibier, les voyageurs vont se rabattre sur les végétaux pour se nourrir. Les champignons sont nombreux, atteignant souvent des tailles impressionnantes. Utiliser pratiquement les espèces décrites dans les règles (RdD, III, pages 24-25), les bons comme les mauvais, à la discrétion du gardien des rêves.

Tanemiel. Le tanemiel doré pousse effectivement dans la forêt, mais noyé dans le reste de la végétation. VUE/Survie Forêt à -4 par 60 minutes de recherche pour en trouver 1d6 brins.

Bananiers noirs. Ces arbres ne ressemblent en rien à des bananiers, mais plutôt à des sortes de grands pommiers. Leurs fruits, toutefois, ont la forme de bananes, à l'écorce noire. Intérieurement, la pulpe est blanche, comme les véritables bananes, et quoique n'en ayant pas exactement le goût, est tendre et de saveur agréable. Chaque fruit vaut un point de sustentation. INTELLECT/ Botanique à -4 pour supposer que ces fruits sont comestibles. A défaut, on pourra voir les Hommes Bronze en consommer.

Les bananiers noirs ne vivent pas isolés, mais en véritables « vergers », poussant dans des sortes de clairières au sol dégagé. Le sol de ces clairières est simplement constitué d'herbe courte, comme du gazon, sans le foisonnement habituel des buissons. La visibilité y est donc bonne. Ces clairières font en moyenne 50 m de diamètre et possèdent généralement un point d'eau sous la forme d'un petit lac (5 à 10 m de diamètre). Enfin, au centre de chacune, entouré de sa couronne de bananiers, pousse un arbre à vin.

Les arbres à vin. Ces arbres ont physiquement l'aspect de grands cerisiers au feuillage rouge sombre, chargés de fruits à la semblance exacte de grappes de raisin noir. Ces grappes sont d'une fragilité extrême et il est impossible de les cueillir véritablement. Dès qu'on veut les saisir, elles éclatent entre les doigts comme des bulles de savon, et se liquéfient, laissant couler un jus semblable à du vin rouge. On peut presser les grappes au-dessus d'un gobelet pour en recueillir le jus, ou, comme le font plus

Caractéristiques des punuas

TAILLE	13	VIE	15
CONSTIT	16	ENDURANCE	31
FORCE	16	VITESSE	16\32
PERCEPT	11	+ dom	+ 2
VOLONTÉ	10	Protection	4
RÊVE	7		
Pinces	13 niv + 4	init 10 + dom + 5	
Esquive	13 niv + 4		

Pour les joueurs d'Oniros, ils attaquent fougueux.

communément les Hommes Bronze, les presser au-dessus de sa bouche pour en ingurgiter directement le liquide. Celui-ci est délicieux, rappelant un peu le goût du véritable vin, et possède effectivement une force éthylique (-3). Chaque grappe fournit une mesure (20 cl) de vin.

Aucun jet de Botanique ne peut renseigner les voyageurs au sujet des arbres à vin. Mais comme pour les bananes, ils pourront voir les Hommes Bronze en consommer.

L'arbre Elémendir. Les Hommes Bronze ont donné un nom à chaque arbre à vin de la forêt. Elémendir est le nom de l'un deux, poussant au centre d'une clairière spécifique. L'ignorant, il est plus que probable que les voyageurs croient avoir trouvé l'arbre Elémendir en découvrant le premier arbre à vin. Cette erreur fatale fait partie du scénario. Ce n'est qu'en ayant réussi à prendre contact et à communiquer avec les Hommes Bronze qu'ils découvriront la vérité sur le nom des arbres, et pourront se faire conduire à la clairière du seul et unique arbre Elémendir. Les autres arbres à vin portent des noms tels que : arbre Eстераïf, Kalifaor, Epigaram, Arsiboal, Ménélifar...

Outre son pouvoir éthylique, le vin des arbres fait dormir. Pour tous les autres arbres, indiquer au buveur qu'il se sent la proie d'une grande lassitude et dormirait volontiers. Mais rien d'astreignant en termes de règles : ni fatigue ni endurance perdue. S'il le désire, le personnage peut résister au sommeil. Le cas de l'arbre Elémendir est différent. Dès que les voyageurs auront bu de son vin, ils se sentiront la proie d'un sommeil invincible, et s'endormiront effectivement peu après sans pouvoir résister (pas de JR).

Les droks

Ce sont des sons rythmés véhiculés par la brise, dont la source paraît plus ou moins proche ou lointaine selon qu'ils sont eux-mêmes plus ou moins forts. Leur provenance est en réalité inconnue, y compris des Hommes Bronze – et inconnue demeurera. Ils font partie intégrante de la forêt, comme si c'était le bruit de sa respiration ou le battement de son cœur.

« Rythmé » est en réalité employé à tort pour décrire les droks. Un rythme implique une périodicité, un cycle identiquement répété. Ce n'est pas le cas des droks, qui sont en vérité arythmiques, saccadés, convulsifs, trébuchants. Leur pouvoir de suggestion en est d'autant plus fort. On s'habitue à un rythme, on finit par l'oublier ; on ne s'habitue pas à un non-rythme, parce que, inconsciemment, on y recherche précisément ce qu'il n'a pas : le rythme au sens propre du terme. De ce fait, les droks deviennent vite obsédants, envoûtants. On voudrait s'en abstraire, on ne le peut pas. On tend l'oreille malgré soi, trébuchant mentalement comme ils trébuchent eux-mêmes. A la longue, il y a effectivement de quoi en « perdre les pédales ».

Queues de dragon. En termes de jeu, demander un jet de résistance sur les *points actuels de rêve* chaque fois que l'intensité des sons se rapproche, mais une seule fois par période de 60 minutes. La difficulté ajustant ce JR est variable, de zéro à -10, à l'appréciation du gardien des rêves selon qu'il estime l'intensité. Puis, selon le résultat : de Part. à Échec = aucun effet ; Ech.P. et Ech.T. = le personnage reçoit une queue de dragon, désir lancinant ou idée fixe. Ne pas tirer ces queues de dragon au sort, mais faire en sorte qu'elles puissent être accomplies dans la forêt et avoir un rapport avec elle. Ce peut

être par exemple : danser nu (au son des droks), se verdier le visage de mousse, marcher à quatre pattes, parler aux champignons (discours de 30 minutes minimum), croire qu'on a des ailes de papillon, etc.

La nuit. A la tombée du jour, les oiseaux se taisent et les droks n'en deviennent que plus perceptibles. Ils se poursuivent ainsi jusqu'à l'heure du Roseau. C'est à ce moment qu'éclate une violente averse, véritable cataracte. La pluie tombe pendant 20 minutes, puis s'interrompt tout aussi soudainement. Dans le silence revenu, on constate que les droks se sont entièrement éteints, comme si la pluie les avait noyés. Le Château Dormant est totalement silencieux. Ce n'est qu'au lever du jour que les droks pourront réapparaître, plus ou moins lointains. Ces averses ont systématiquement lieu toutes les nuits, réveillant obligatoirement les personnages endormis.

Les êtres pâles

Au tout début de leur errance dans la forêt, les voyageurs peuvent sentir une soudaine bouffée de miel apportée par la brise, puis apercevoir une silhouette blanche, fantomatique, à quelque distance, vite ravalée par la verdure. A ce stade de l'aventure, ils ne pourront toutefois entrer en contact avec les *êtres pâles*, ceux-ci fuyant à leur approche. Ce n'est qu'au dernier chapitre qu'ils pourront approcher ces autres habitants mystérieux de la forêt, et à condition d'avoir eux-mêmes les cheveux blancs. Présentement, s'ils voulaient insister à traquer un être pâle, ils découvriraient que l'odeur de miel devient de plus en plus forte, jusqu'à ce que, sans pouvoir résister, ils s'écroulent endormis. Ils resteront dans cet état jusqu'à l'averse du Roseau, qui les réveillera, ayant par ailleurs dissipé les effluves de mescal.

Les Hommes Bronze

Ce sont les véritables habitants de la forêt. Ils doivent leur nom à la couleur de leur peau, d'un brun tirant sur le vert, comme le vieux bronze. Leurs cheveux et leurs yeux sont noirs. Hommes, femmes et enfants vivent nus, ne portant qu'un sym-

bolique cache-sexe, couronne de feuillage autour des reins. De taille moyenne (1m70), les Hommes Bronze sont bien bâtis, quoique peu musclés, et pourraient passer pour beaux, n'étaient leurs visages totalement inexpressifs.

Pour les voyageurs, ces créatures resteront en grande partie un mystère. Ils n'ont pas de chef, ne vivent pas en tribu, ne connaissent pas le sens du mot famille, pas même celui de couple – quoiqu'ils se reproduisent normalement. Chaque individu vit en totale indépendance ; et cependant leurs mouvements de groupe, leur cohésion, semblent parfaitement harmonieux... Harmonieux ? en réalité, ils calquent exactement le son des droks.

De fait, la vie des Hommes Bronze se résume à danser au son des droks. Sans habitat fixe, ils sont en perpétuelle migration dans la forêt, attirés par la direction d'où semblent provenir les sons. Ce périple les conduit de clairière en clairière, où ils se nourrissent de bananes noires et du vin des arbres.

Les Hommes Bronze parlent la même langue que les voyageurs (n'oublions pas que ce sont ces derniers qui rêvent tout cela), mais sont généralement muets. Entre eux, le lien empathique créé par les droks leur suffit. Il faut une circonstance exceptionnelle pour qu'ils utilisent la parole. Ainsi, dans un premier temps, quelque effort qu'ils fassent, les voyageurs ne pourront communiquer avec eux. Ils peuvent à leur gré penser que ces créatures ne parlent pas leur langue, ou qu'ils sont simplement demeurés. Et de fait, tout le donne à penser dans leur attitude. Les Hommes Bronze sont entièrement voués aux droks, tous leurs gestes en reproduisant le bizarre non-rythme. Quoi qu'ils fassent, marcher, cueillir des bananes, presser les grappes, ils le font en sautillant, tressautant, saccadés, convulsifs. Même la nuit, quand ils dorment, leurs muscles continuent à tressauter, à danser au son des droks.

Les Hommes Bronze ne connaissent aucun artisanat et n'ont aucune possession, pas même un bâton. Plus que pacifiques, ils sont d'une indifférence déconcertante face aux agressions des punuas. Quand l'un des monstres surgit, déchire et emporte l'un

des leurs, ils n'ont aucune réaction, pas même de porter secours au malheureux. Plus tard, quand le contact sera établi, ils diront aux voyageurs qu'ils détestent les punuas, qu'ils redoutent de voir leur sang couler, que s'éteigne à jamais pour eux le son des droks, mais qu'ils ne peuvent strictement rien y faire. Alors ils ne font rien. Ils n'y pensent pas. Et quand le malheur s'est produit, ils n'y pensent plus.

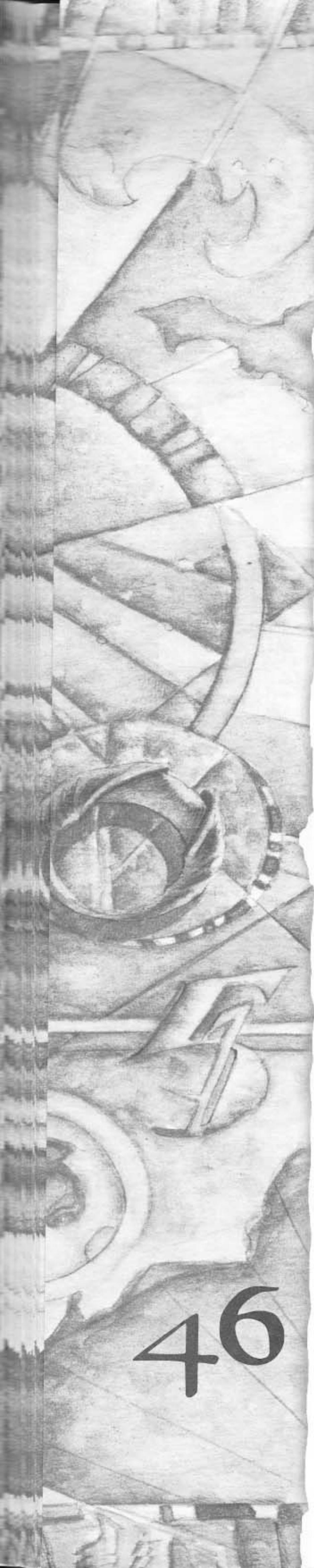
Le scénario

S'étant suffisamment enfoncés dans la forêt, les voyageurs perçoivent soudain le son des droks. Il est faible (JR à zéro), mais la direction de sa provenance est assez nette. Intervient alors le grand choix. Soit les voyageurs s'en éloignent, effrayés par les discours de l'Anode, soit ils s'en rapprochent.

Dans le premier cas (peu probable), continuer à improviser l'errance des voyageurs, diminuer le son des droks, puis le faire réapparaître venant d'une autre direction, et ainsi de suite. Les voyageurs peuvent rencontrer (gratuitement) un punua, tomber par hasard sur une clairière avec bananiers et arbre à vin, croire qu'il s'agit de l'arbre Elémendir, en boire le vin, et constater qu'ils n'en sont pas plus avancés pour cela... Toutefois, s'ils voulaient alors faire demi-tour, ce serait pour constater qu'ils ne peuvent plus retrouver la lisière : complètement perdus ! Cependant, les droks continuent à se manifester. Aux voyageurs de comprendre qu'ils doivent suivre les vers de la ballade : *j'irai danser... au son des droks.*

Dans le second cas, les droks deviennent plus forts à mesure que progressent les voyageurs (quelques JR à tenter), jusqu'à ce





que ces derniers débouchent sur une clairière. Le changement du style de végétation est flagrant, la visibilité est bonne, et l'on ne peut manquer de repérer l'arbre à vin qui trône au centre. Un petit lac s'étend près d'un des bords de la clairière, et quelques silhouettes humaines se trouvent près de sa rive. C'est alors qu'un drame se produit dont les voyageurs ne peuvent être que témoins. Un monstrueux crabe surgit dans la clairière et fonce droit vers les silhouettes qui demeurent sans réaction. Le monstre saisit l'un des hommes et repart avec, l'entraînant sous le couvert. Quoi que fassent les voyageurs, courir en dégainant leurs armes, il est trop tard quand ils arrivent près du petit lac...

Faire alors découvrir les Hommes Bronze, les décrire, montrer leur comportement comme expliqué ci-dessus : leur indifférence face à l'agression, leurs visages inexpressifs quand les voyageurs s'adressent à eux, leur silence. D'autres peuvent arriver, hommes et femmes. Tous dansent bizarrement au son des droks, puis, s'étant restaurés (donnant ainsi l'exemple sur la façon de consommer les fruits), repartent en direction des sons. La clairière, en effet, n'en est pas la source ; les sons continuent à provenir de plus loin.

Les voyageurs peuvent cependant réagir à leur guise : rester sur place pour tenter de communiquer avec les Hommes Bronze ou s'enfoncer aussitôt dans la forêt sur les traces du punua. Dans ce dernier cas, qu'ils le débusquent ou non est sans importance. L'Homme Bronze est déjà mort, et tuer le punua sera sans effet sur les autres, puisque accompli sans témoins.

Cela dit, les voyageurs vont assurément penser (comme dans l'autre alternative) qu'ils ont trouvé l'arbre Elémendir. Peut-être prendront-ils la ballade au pied de la lettre et danseront-ils volontairement au son des droks, à la manière des Hommes Bronze, pour être finalement déçus que cela ne change rien. Peut-être se mettront-ils alors en quête du raf (vers suivant) sans pour autant savoir ce que c'est, ou penseront-ils que le raf est le nom donné aux fruits de l'arbre, ou à sa ramure, et qu'il faut dormir dessous... Si seulement ils pouvaient communiquer avec les autochtones et en obtenir des renseignements !

C'est une seconde agression de punua qui va permettre la communication. L'événement peut survenir le jour même, ou plus tard, permettant ainsi de mieux découvrir la forêt, ses averses nocturnes, etc. Cela dépend aussi du comportement des voyageurs, selon qu'ils demeurent dans la clairière près de leur arbre ou qu'ils emboîtent le pas aux Hommes Bronze. Dans ce dernier cas, ils peuvent découvrir d'autres clairières et constater qu'il y a (apparemment) plusieurs arbres Elémendir. Quant aux droks, ils changent tout le temps de direction et leur provenance est insaisissable.

Si les voyageurs restent dans la première clairière, des Hommes Bronze finiront par y revenir, à la faveur d'un changement de direction des droks, en sorte que le scénario prévu puisse avoir lieu dans tous les cas.

Comme la première fois, un punua surgit droit sur un Homme Bronze, toujours sans provoquer le moindre émoi parmi les autres. Mais la différence (on peut l'espérer) est que les voyageurs sont maintenant vigilants. Cette fois, il leur est possible de secourir le malheureux, et de lui sauver la vie en combattant le monstre.

Les autres Hommes Bronze observeront les péripéties du combat avec stupéfaction. Et c'est alors (en supposant la victoire acquise) que l'un d'eux ouvrira enfin la bouche, disant : « Le punua n'entendra plus jamais le son des droks... »

La suite est de pur jeu de rôle. Parlant enfin, les Hommes Bronze avouent leur incompréhension : pourquoi avoir tué le punua ? C'est inutile, un autre viendra. Il en a toujours été ainsi... Sont-ils fâchés qu'on l'ait tué ? Non, bien au contraire ! Sans les voyageurs, Daaf (c'est le nom du rescapé) n'aurait plus jamais entendu le son des droks, et c'est la chose la plus triste à penser ! Il n'empêche que le comportement des voyageurs les déroutent. La réciproque est sûrement vraie, car tout en parlant, les Hommes Bronze ne cessent de se dandiner sans jamais perdre un seul faux pas du non-rythme des droks.

Les voyageurs peuvent ainsi découvrir leurs coutumes, non sans difficulté, car tout en parlant bien leur langue, sans l'écouter, les Hommes Bronze ignorent les mots pour

lesquels ils n'ont pas de concept, ce qui représente bien 90 % du vocabulaire. En ce qui concerne leur précédent mutisme, ils expliquent qu'ils ne prennent la parole que lorsqu'ils ont quelque chose de nouveau ou de très important à dire. L'arrivée des voyageurs (quoique étant une nouveauté) ne justifiait pas de parler ; le sauvetage de Daaf, en revanche, en mérite l'effort. Sur quoi l'un d'eux confie que quand on parle, on entend moins bien les droks – une évidence qui explique tout –, et pour le démontrer, chacun de retourner dans le silence. Seul Daaf continuera à converser.

Il faut maintenant songer à demander si l'arbre à vin s'appelle bien arbre Elémendir. « Non, répond Daaf, celui-ci est l'arbre Esteraïf. » Mais d'ajouter qu'il connaît l'arbre Elémendir : en remerciement de leur action, il peut y conduire les voyageurs. Si ces derniers ne songent pas à s'enquérir du nom de l'arbre, le gardien des rêves peut leur venir en aide, plus tard, en faisant dire à Daaf : « Les droks m'appellent maintenant vers l'arbre Kalifaor. Je vais quitter la clairière de l'arbre Esteraïf... » Cela devrait faire réagir.

Zatom

« Mais le vin de l'arbre Elémendir fait beaucoup dormir, précise Daaf, beaucoup plus dormir que les autres. Nous n'en buvons pas souvent. » Sur quoi, comme si l'idée de boire lui rappelait quelque chose d'important, il va cueillir une fleur en bordure de la clairière, une sorte de grosse tulipe au calice en forme de coupe, et y presse le jus d'une grappe de l'arbre à vin. Il y trempe les lèvres, puis tend le floral récipient aux voyageurs en s'écriant : « Zatom ! »

C'est la première fois que ces derniers voient les Hommes Bronze utiliser un récipient – même une fleur – pour boire. Quant au mot *zatom*, il ne peut manquer de les frapper (second couplet de la ballade). Daaf explique alors que c'est la coutume quand un homme veut particulièrement

honorer un autre homme, ou une femme. Il lui offre du vin dans un calice de fleur, cela constitue son *zatom*. (Renseignement capital pour l'accomplissement du second couplet.) Peu importe au demeurant le type de fleur, du moment que sa corolle puisse contenir le vin. Si les voyageurs en cueillent une à leur tour et font « *zatom* » à Daaf, celui-ci l'acceptera, mais submergé par l'émotion : « C'est trop d'attention pour un seul homme dans une seule journée ! » bégaiera-t-il.

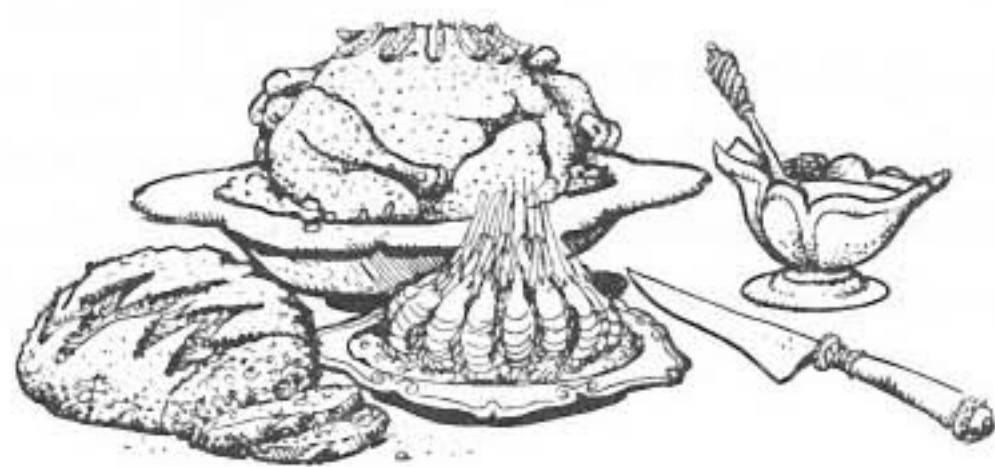
Les autres noms de la ballade ne lui disent rien, pas même le mot *mescar*, bien qu'il connaisse les femmes pâles. Mais il n'y a aucun rapport entre les deux peuples. Les êtres pâles évitent systématiquement les Hommes Bronze, et ceux-ci ne les recherchent pas davantage.

Le vin de l'arbre Elémendir

Au choix du gardien des rêves, l'arbre Elémendir peut être tout proche, ou à quelques jours de marche s'il désire mettre plus complètement en scène la forêt et ses habitants. Cela dit, la clairière de l'arbre Elémendir est semblable aux autres, et l'arbre lui-même ne se distingue pas de ses congénères. Sans l'affirmation de Daaf, rien ne permettrait de deviner qu'il s'agit bien de l'arbre recherché.

Nul doute que les voyageurs ne goûtent bientôt de son vin, pour se rendre compte que l'affirmation de l'Homme Bronze est exacte : à peine en ont-ils absorbé quelques gorgées, qu'ils sentent leurs yeux se fermer – puis s'endorment dans un profond sommeil...

(Ignorant qu'ils auront à revenir dans la forêt, les voyageurs peuvent commencer par faire provision de vin en prévision du second couplet : *Je dirai à la plus belle : Voici du vin de l'arbre Elémendir*. Ils retrouveront ce vin une fois réveillés dans le rêve suivant (Philarmonith), mais le breuvage aura perdu son pouvoir de faire dormir.)



4. Philarmonith

Où les voyageurs se réveillent non loin de la cité Philarmonith. Dans les rues et les tavernes, les musiciens libres sont légion à mendier quelques deniers, et proche est le soir du concours de la pleine lune. Tous en rêvent et aimeraient le gagner, Flauta et Théodora entre autres, toutes les deux flûtistes, belles et blondes. Quel sera le choix des voyageurs ? Doivent-ils favoriser l'un ou l'autre à l'aide de la conque magique du maestro de harpsichore ?

LES MUSICIENS LIBRES

*Je dormirai sous le raf
Après les concerts de la pleine lune
Qui font rêver les musiciens libres
De la cité de Philarmonith*

La fin du premier couplet de la ballade a trait à la cité de Philarmonith et aux principaux éléments concernant la quête des voyageurs dans cette cité. Le problème est que c'est assez cryptique, et que, hormis dormir sous le raf, rien n'est mentionné sur ce qui doit être effectivement accompli. De fait, c'est aux voyageurs de le deviner.

Comme élément de départ, ils savent que Thêta, la blonde flûtiste, désire un lieu où les musiciens soient libres. Ils découvriront vite ce que signifie exactement musi-

cien libre à Philarmonith, en quoi consistent les concerts de la pleine lune, et plus encore, que tous les musiciens libres rêvent précisément d'y participer. « Rêver » est ici pris au sens de « souhaiter ». Sur cette base, les voyageurs devraient logiquement rechercher une musicienne libre, flûtiste, blonde, qui rêve des concerts de la pleine lune. Cela étant, il leur faudra deviner en quoi ils peuvent l'aider, en sorte qu'elle y participe effectivement, et que le rêve devienne réalité.

Un autre problème se pose quant à l'identité de la flûtiste. Pour résoudre leur quête d'archétype, les voyageurs savent qu'ils n'ont besoin que d'une musicienne qui ressemble à celle de la tapisserie ; et il est peu probable qu'ils découvrent une jeune femme précisément nommée Thêta. Ce prénom est



néanmoins une indication. Les joueurs, en effet, n'ont pu manquer de remarquer que Thêta, Lambda et Dzêta sont les noms des lettres grecques qui correspondent respectivement à Th, L et Z. Ce sont des initiales. Dans chaque cité, la jeune femme à rencontrer porte précisément un nom à l'initiale correspondante. A Philarmonith, elle s'appelle Théodora. (Il s'agit en vérité d'un « clin d'œil » davantage destiné aux joueurs qu'à leurs personnages ; et peu importe qu'ils ne s'en aperçoivent pas, cela ne les empêchera pas d'aboutir.)

Le Grand Orchestre

Philarmonith, en pays de Mestrie, est une cité intégralement vouée à la musique. Elle possède un *auditorium*, vaste salle de concert, où les citoyens se rendent aussi souvent que possible. Les concerts ne sont pas gratuits, mais les Philarmonithéens aiment trop la musique pour pouvoir s'en priver très longtemps. Les concerts de l'*auditorium* sont donnés par le Grand Orchestre de Philarmonith.

C'est un vaste ensemble de musiciens, plusieurs centaines, comprenant également des chanteurs, solistes et choristes, compositeurs et chefs d'orchestre. Tous ne se produisent pas ensemble à chaque concert, mais seulement partie d'entre eux, alternativement, selon le genre de musique : récital, musique de chambre, symphonie, chœurs, etc. De même, le Grand Orchestre ne se limite pas à la cité, mais entreprend des tournées à travers tout le pays, ainsi qu'à l'étranger. Là encore, ce n'est qu'une

partie de l'orchestre qui entreprend telle tournée spécifique. Le Grand Orchestre n'en existe pas moins comme un tout, quand bien même la plupart de ses membres passent plus de temps à répéter qu'à se produire effectivement en public.

Les membres du Grand Orchestre sont dits *musiciens attachés* – c'est-à-dire attachés au Grand Orchestre. Les autres, ceux qui n'en font pas partie – et le pays en fourmille –, sont les *musiciens libres*. Le rêve de tout musicien libre est de devenir musicien attaché.

Ces derniers, en effet, une fois qu'ils ont été acceptés dans l'orchestre, le demeurent à vie – sauf s'ils commettent une faute professionnelle grave, ce qui est aussi rare qu'in vraisemblable. Faisant partie de l'orchestre, ils n'ont plus aucun souci matériel. Ils sont logés et nourris gratuitement à l'*Habitat* ; c'est l'orchestre qui prend en charge leurs vêtements de concert et l'entretien de leurs instruments ; ils reçoivent en outre un bon salaire et sont exempts de tout impôt. Les salaires varient selon la qualité du musicien, les grands solistes gagnant une petite fortune. A cela, il faut ajouter les tournées, où les frais de voyage sont naturellement payés par l'orchestre, de même que le séjour dans les meilleures auberges. Enfin, n'oublions pas la gloire. Edim Fraxel, par exemple, le premier luthiste de l'orchestre, ne peut sortir de chez lui sans être aussitôt assailli par un essaim de jeunes filles pâchées. (Les têtes d'affiche ne logent pas à l'*Habitat*, mais possèdent une maison personnelle ainsi qu'un train de serviteurs – tout cela également aux frais de l'orchestre.)

Tout ce qu'on demande aux musiciens attachés est de jouer de temps à autre, quand un concert les requiert, et de consacrer au moins deux heures par jour aux répétitions. Le reste du temps, ils font ce qu'ils veulent. Même quand ils ne jouent pas en public, leur salaire tombe régulièrement, de toute façon. On comprend aisément pourquoi leur état fait rêver

Une question peut alors se poser : mais qui est-ce qui paie tous ces frais ?... Une petite partie provient des recettes de l'auditorium, et le reste vient des impôts prélevés

par la cité... Et les citoyens acceptent de gaîté de cœur d'entretenir cette masse de musiciens, oisifs pour la plupart ? En vérité, les impôts demandés aux artisans sont modérés : 5 % de leur chiffre d'affaire. Mais alors, d'où vient l'argent ? La réponse est sans mystère : des musiciens libres.

Payer la note

Les musiciens libres sont des gens qui, n'étant pas attachés à l'orchestre, se produisent comme ils peuvent, dans la rue, sur les places, dans les auberges et les tavernes.

Ayant joué, ils gagnent leur vie en faisant la quête.

Comme ils sont très nombreux, la concurrence est rude. La plupart mènent une vie misérable, et après quelques années de « galère » renoncent finalement à leurs aspirations musicales pour embrasser une profession plus lucrative. L'état de musicien libre est parfaitement légal. La musique à Philharmonith n'est pas réservée aux privilégiés ; tout le monde a le droit de jouer ; et faire la quête n'est pas répréhensible.

Ils n'en demeure pas moins que, puisqu'ils gagnent de l'argent, les musiciens libres doivent payer l'impôt comme les autres. Ils doivent se faire enregistrer au *Bureau des Notes*, et tous les mois, la veille de la pleine lune, venir y verser 5 % de leurs gains.

C'est ce qu'on appelle *payer la note*.

Le problème est que, contrairement aux citoyens ayant pignon sur rue, il est impossible de savoir combien ils ont gagné effectivement, en sorte de calculer les 5 % en question. Devant cet état de chose, on leur fait confiance et l'on accepte leur parole. « Je n'ai gagné que 20 deniers ce mois-ci, déclare par exemple un musicien libre, je ne dois donc que 1 denier pour la note. — En effet, répond le préposé, meilleure chance pour le mois prochain ! »

En réalité – et l'on va comprendre ainsi d'où vient l'argent – la majorité des musiciens libres choisissent volontairement de payer jusqu'à 90 % d'impôt. Pour quelle raison ? Eh bien pour gonfler artificiellement leur chiffre d'affaire. Là encore, il n'y a aucun moyen de contrôle. « J'ai gagné 360 deniers ce mois-ci, dit le musicien qui n'en a gagné en réalité que 20, voici donc 18 deniers pour la note. » Et le pauvre bougre de survivre avec seulement 2 deniers.

Le concours d'entrée

Le 14 de chaque mois, dans l'après-midi qui précède le concert de la pleine lune, a lieu un concours, dont le but est d'admettre un nouveau musicien attaché. Seulement, comme les candidats seraient légion, ne peuvent effectivement participer au concours que les sept meilleurs musiciens libres. Il faut donc commencer par les départager. Comment s'y prend-on ? De la façon la plus simple du monde. Les sept meilleurs sont forcément ceux pour qui les citoyens ont été les plus généreux, ceux qui ont réalisé les plus grosses quêtes – en d'autres termes, ceux qui ont payé la plus grosse note.

Voilà pourquoi les musiciens libres se saignent à blanc, dans l'espoir de figurer un jour parmi les sept meilleurs, et – qui sait – de gagner peut-être le concours. Une fois musicien attaché, finies les privations et bonjour la belle vie !

Les continous

L'orchestre, cependant, ne peut grossir indéfiniment au rythme d'un nouveau membre tous les mois. Pour cette raison, le vain-



queur du concours ne gagne généralement qu'un *continuo*, sorte d'accessit d'encouragement. Ayant gagné un *continuo*, le musicien fera automatiquement partie du concours du mois suivant, figurant parmi les sept meilleurs, et cela quelle que soit sa note. Il peut ainsi en profiter pour se consacrer davantage à son entraînement et gagner, réellement, un peu d'argent.

S'il est à nouveau vainqueur du concours, il peut soit être engagé dans l'orchestre, enfin *attaché*, soit gagner un autre *continuo*, et ainsi de suite. La règle veut toutefois que sept *continuos* soient le maximum : au septième, le musicien est attaché.

LE PAYS DE MESTRIE

Le Pays de Mestrie est une grande plaine agricole d'environ 200 km du nord au sud sur 150 km d'est en ouest. Il comprend trois grandes cités : Philarmonith au centre, Maurède au sud, et le port de Tarkoville au nord. Chacune est une cité franche, gouvernée par ses notables, et administrant les villages qui l'entourent. Il n'y a pas de gouvernement central. Le pays est au demeurant des plus paisibles. Toutes les cités sont mélomanes, mais aucune ne l'est autant que Philarmonith.

Au sud de la Mestrie se trouve le royaume de Suth. Les rapports sont cordiaux entre les deux pays ; et le Grand Orchestre de Philarmonith se rend souvent à Suthern, sa capitale. Même chose avec l'Opéranie et sa capitale, Opéreth, à trois jours de navigation au nord du port de Tarkoville. Les Opéranien sont également amateurs de musique ; et la grande ambition de tout musicien attaché est de pouvoir se produire, un jour, devant le prince d'Opéreth.

A l'ouest, la Mestrie est fermée par les *grandes forêts*, à l'étendue mal connue. A l'est, la plaine cède place à des collines – fief des *Bergers* –, puis aux monts de Transanor, infranchissable frontière. C'est là que la Flûtine prend sa source, la rivière qui arrose tout le pays du nord au sud, pour se jeter dans la mer Opéranienne près de Tarkoville. Les villages sont nombreux en Mestrie, desservis par tout un réseau de routes bien entretenues ; et il n'y a quasiment pas de

Si par contre il perd un concours, il perd du même coup tous ses *continuos*, détrôné par le musicien qui en gagne un à sa place, et doit tout recommencer à zéro. Avec ce système, il n'y a guère qu'un nouveau musicien attaché par an, voire moins souvent encore. Mais il peut tout de même arriver, très rarement, qu'un musicien soit attaché du premier coup, ou au bout de deux ou trois *continuos* seulement.

Le jury du concours est formé pour moitié de musiciens attachés, et pour l'autre moitié, de notables mélomanes. On juge à la fois sur le style du musicien, sa virtuosité, et sur l'originalité du morceau qu'il présente.

terres « sauvages », hormis les collines des Bergers.

Le pays est prospère, les habitants satisfaits – ce qui explique pourquoi ils ont autant de loisirs à consacrer à la musique.

Les Bergers

Vivant dans les collines de l'est, les Bergers forment une caste à part. Ils ne dépendent d'aucune cité et s'administrent eux-mêmes, divisés en *clans* correspondant grosso modo à des familles. Les différents clans ont toujours vécu en bonne entente, respectant leur règle de ne pas empiéter sur le territoire des autres.





LA MESTRIE

Comme leur nom l'indique, les Bergers vivent de l'élevage des moutons qui paissent dans les pâturages naturels des collines. Ils négocient la laine, la viande et les fromages de brebis avec les villages et les cités. Leur société est très fermée et l'on ne peut être Berger que si l'on appartient à un clan, par naissance ou mariage.

Les Bergers sont semi-nomades, dans les limites du territoire de leur clan, conduisant leurs troupeaux de pâturage en pâturage. Leur vie est très fruste. Ils ne possèdent que peu d'objets – ce qu'ils peuvent porter sur leur dos – et s'abritent sous des espèces de dolmens, dressés dans les collines en de nombreux endroits. Le *raf* dont il est question dans la ballade est le nom d'un de ces dolmens, un des plus grands.

Les Bergers aiment également la musique, jouant presque tous de la flûte de roseau. Il arrive que certains, rompant avec leur vie nomade, viennent tenter leur chance à Philarmonith comme musiciens libres. C'est le cas de Théodora, la flûtiste à laquelle les voyageurs devraient s'intéresser.

Les régisseurs

Philarmonith est gouvernée par un conseil de vingt notables, les *régisseurs*, avec à sa tête le *Premier Régisseur*. Quand une place devient vacante, c'est ce dernier qui nomme un nouveau régisseur ; il est lui-même élu par le conseil. Les régisseurs siègent à la *Régie* ; ils ont parallèlement leur habitation personnelle.

La *Régie* joue le même rôle que la *Prévôté* de Karamélis. On y trouve pareillement tous les bureaux et services administratifs, tribunal, prison et casernement de la garde. (Utiliser le cas échéant les caractéristiques des gardes de Karamélis.) Comme la *Prévôté*, c'est un ensemble de bâtiments austères, donnant sur une cour entourée de murs. On y accède toutefois librement, par une grande porte percée dans le rempart, et de fait, les allées et venues des citadins y sont nombreuses dans la journée.

Le Bureau des notes

C'est à la *Régie* que se trouve le bureau où les musiciens libres doivent se faire enregistrer et où ils viennent mensuellement vider leurs bourses. Les comptes faits, c'est le *régisseur des notes* qui détermine les sept meilleurs. Les notes doivent être payées au plus tard à la fin Couronne du 13 de chaque mois. Au début Dragon de ce jour, le Bureau des notes ferme ses portes, et ne les rouvrira qu'au début Lyre. La foule des musiciens, et autres citadins agglutinés dans la cour, peut alors venir consulter les grands tableaux noirs où les noms des sept meilleurs ont été inscrits à la craie. Tout en haut figure le nom de celui ou celle qui détient le ou les continuos, en grosse lettres ; puis suivent les six autres en lettres de plus en plus petites. Le montant des gains ne figure pas. De fait, les musiciens essaient de le tenir secret. Mais on sait, au bas mot, qu'il faut avoir « gagné » au moins 30 sols pour espérer figurer sur le tableau.

Le haut-rêve

La loi sur le haut-rêve à Philarmonith est excessivement compliquée. Le haut-rêve est toléré dans son ensemble, mais nombre de ses effets spécifiques sont interdits. Il

existe un *Bureau des sorts*, à la Régie, où l'on peut venir consulter ce qui est permis et ce qui ne l'est pas. Pratiquement, c'est au gardien des rêves d'improviser à ce sujet, sauf sur un point : tout usage du haut-rêve est rigoureusement proscrit en ce qui concerne la musique. Est interdit tout sort visant à modifier le jeu d'un musicien, que ce soit en bien ou en mal, sur lui-même ou sur son instrument, ou à altérer la perception des auditeurs. Et cela s'applique également à l'usage des objets magiques quand bien même on n'est pas soi-même haut-révant. (La conque du maestro tombe évidemment sous le coup de cette loi.) Le supplice réservé aux contrevenants est par ailleurs dissuasif : on leur enfonce une mince barre de fer chauffée au rouge dans l'oreille droite jusqu'à ce qu'elle ressorte par l'oreille gauche, ayant grillé le cerveau au passage.

Principaux lieux de Philarmonith

Comme Karamélis, Philarmonith est entourée de remparts renforcés de tours. Des étendards y flottent, montrant le blason de la cité : une clef de sol d'argent sur fond noir. La cité possède quatre portes, porte Bécarre au sud, porte Dièse au nord, porte des Bergers à l'est, et porte de la Flûtine à l'ouest, donnant sur la rivière qu'enjambe un grand pont de pierre. Les mêmes règles s'y appliquent qu'à Karamélis.

1. La Régie. C'est le haut lieu administratif, comme décrit ci-dessus.

2. L'Auditorium. Faisant face à la Régie, l'Auditorium est un grand théâtre à ciel fermé, où sont donnés journallement des concerts. Il possède également des salles de répétition et un atelier de lutherie. On entre d'abord dans un vaste hall où se tiennent les guichets de location ainsi que des tableaux où sont inscrits les programmes des prochains concerts. Là, une grande porte donne dans la salle proprement dite, tandis que des escaliers conduisent aux loges. Les régisseurs ont leurs loges attitrées, mais il en reste toujours quelques-unes de libre à chaque concert. La salle comprend trois types de places : les *premières*, constituées des cinq premiers rangs avec des banquettes rembourrées ; les *médianes*, formant le gros



1. La Régie
2. L'Auditorium
3. L'Habitat
4. L'Allée des Luthiers
5. L'Auberge du Triangle

CITÉ DE PHILARMONITH

de la salle, avec des banquettes de bois ; et les *sourdes*, situées tout au fond, sans sièges prévus – les spectateurs y apportent leurs propres pliants. Il y a enfin les loges, surplombant la scène, sur deux niveaux, pouvant contenir quatre personnes. Le prix des places varie selon les concerts. Le concours attire toujours beaucoup de monde car les places y sont les moins chères. Le concert de la pleine lune, en revanche, est le plus cher de tous. L'exactitude des horaires est scrupuleuse. Une fois un concert commencé, plus personne n'a accès à la salle, quand bien même on y a loué une place. Gare aux retardataires ! Le concours commence au début de l'heure du Dragon du 14 et dure environ une heure. Le vainqueur est désigné à la fin, devant tout le public. Le concert de la pleine lune commence à l'heure du Serpent du même jour et dure deux heures. On y joue une vingtaine de morceaux, faisant alterner diverses formations, symphoniques ou plus intimistes.

Auditorium de Philarmonith

Tenue correcte exigée

On n'entre pas armé

CONCERT DE LA PLEINE LUNE

Loge : 3s

Première : 50d

Médiane : 20d

Sourde : 10d

CONCOURS

Loge : 2s

Première : 20d

Médiane : 8d

Sourde : 4d

On est prié de respecter les horaires

3. L'Habitat. C'est un ensemble de maisons de deux étages, disposées autour d'un jardin carré, où sont logés la plupart des musiciens attachés.

4. L'allée des Luthiers. C'est dans cette rue que se regroupent les meilleurs artisans luthiers de Philarmonith. Si les voyageurs désiraient acheter un instrument, utiliser les prix indiqués dans les règles.

LES VOYAGEURS

Ayant bu le vin de l'arbre Elémendir, les voyageurs vont se réveiller dans le Pays de Mestrie, près du village de Mérol, à 20 km de Philarmonith. Passé le premier moment d'étonnement (?), il leur suffira d'interroger un villageois pour découvrir qu'ils viennent d'accomplir un pas de plus dans la balade. Toutes les informations concernant la musique et les musiciens libres peuvent en effet leur être communiquées dans ce village, ou dans les suivants s'ils s'y arrêtent. Il n'y a de réels *musiciens libres* qu'à Philarmonith, mais tous les villages regorgent d'artistes amateurs qui souhaitent, plus ou moins sérieusement, le devenir un jour, et il n'y a aucun secret à ce sujet. Noter toutefois que personne ne parlera spontanément des lois concernant le haut-rêve et la musique, les voyageurs devront songer à s'en enquérir. Cela étant, on n'en fera pas non plus mystère.

5. L'Auberge du Triangle. Donnée pour modèle, cette auberge peut servir à improviser les autres établissements du même type. Elle comporte six chambres à deux lits d'une personne, pour un prix courant, et une chambre beaucoup plus chère : la *chambre du ténor*. Elle doit son nom au célèbre ténor Campiano, un chanteur d'Opéreth venu séjourner quelque temps à Philarmonith, qui aurait commandé qu'on lui capitonne entièrement une chambre afin de l'insonoriser. Cela date de l'arrière grand-père de l'aubergiste actuel et il ne s'agit probablement que d'une légende. Pourquoi un tel artiste étranger serait-il descendu dans une modeste auberge ? Toujours est-il que la chambre dite *du ténor*, spacieuse et bien meublée, est effectivement insonorisée.

Des musiciens libres se produisent souvent à l'Auberge du Triangle, comme dans toutes les auberges, ayant demandé l'autorisation au patron. Ils ont pour cela un haut tabouret qui leur est réservé. S'y étant juchés, au centre de la salle, ils jouent leur morceau ; puis ils passent entre les tables, tendant une sébile, et prononçant la formule rituelle : « Pour la note, s'il vous plaît ! Pour payer la note !... »

Autre fait important, les voyageurs découvrent que l'on est aujourd'hui le 11 Sirène (quelle qu'ait été la date dans leur précédent rêve). Ils n'ont donc que quatre jours avant le concert de la pleine lune.

En ce qui concerne le raf, par contre, villageois et citadins sont beaucoup plus évasifs. Le mieux qu'ils en savent, c'est que c'est un « truc » de Berger... Ils peuvent alors parler des Bergers, mais n'en savent pas beaucoup plus.

Après Mérol, se trouvent encore les villages d'Issibor, Vanère et Murin, mutuellement distants de 5 km (non mentionnés sur le plan pour des raisons d'échelle).

Dans la cité

Très peuplée, très affairée, Philarmonith fourmille de monde ; et il y a naturellement des musiciens libres à chaque coin de

ruie, certains pas mauvais, d'autres franchement exécrables. On joue de tout : principalement de la flûte et du luth, mais également de la viole, de la lyre draconique (sorte de petite harpe), du hautbois, de la bombarde, ainsi que d'autres instruments plus rudimentaires, guimbarde, castagnettes, glockenspiel, triangle. Il y a également des fanfares qui défilent dans les rues, avec tambours et trompettes. Partout la formule rituelle sonne comme un leitmotiv : *pour la note, s'il vous plaît !* La plupart des musiciens libres sont hâves, faméliques, les yeux cernés ; et vu leur abondance, les voyageurs peuvent constater que chacun ne gagne presque rien.

Les voyageurs vont alors chercher une auberge et se mettre en quête d'une blonde flûtiste. Si l'Auberge du Triangle ne leur dit rien, en improviser une autre du même type.

Iridée et Flauta

C'est un petit piège, dont les voyageurs devraient néanmoins pouvoir se sortir. A l'Auberge du Triangle (en vérité, dans la première auberge où ils entrent), ils découvrent une musicienne libre en train de jouer de la flûte traversière, perchée sur son haut tabouret. Elle a dans les vingt-cinq ans, elle n'est pas trop maigre, et joue plutôt bien par rapport à ce qu'on aura pu entendre dans la rue. Cela dit, elle n'est pas blonde, mais brune comme l'aile d'un corbeau. Ayant joué, elle s'adresse aux voyageurs : « Pour la note, s'il vous plaît... »

Les voyageurs devraient normalement tenter de lier plus ample connaissance avec elle (c'est la première flûtiste acceptable qu'ils rencontrent). Iridée – c'est son nom – est d'un abord aimable et ne refuse pas l'invitation. Elle peut ainsi apprendre aux voyageurs qu'elle n'a elle-même aucune prétention pour le concours, mais qu'elle vit avec une amie, Flauta, flûtiste comme elle, et bien meilleure. Flauta est presque une célébrité : c'est elle qui détient le continuo, deux en vérité, et elle espère en décrocher un troisième au prochain concours, sinon être attachée. A la grande question, Iridée répond alors affirmativement : « Oui, Flauta est blonde... »

Auberge du triangle

Maison Poltonar

Six chambres à 2 lits
Nuit pour une personne : 12d
Chambre du ténor : 25d
Vin de Maurède (-2) : 2d la mesure
Vin d'Opéreth (-2) : 4d la mesure
Brandevin (-5) : 10d la demi-mesure
Ragoût du jour (3 sust) : 10d
Mouton à la Bergère (4 sust) : 15d
Salade Triangle (oignon, ail, échalote, 1 sust) : 3d
Les musiciens libres sont garantis de qualité

— Mais, ajoute-t-elle, son grand problème, c'est son répertoire. Tout le jury est d'accord pour trouver son jeu excellent, mais ce qu'il lui manque, c'est un morceau vraiment *original*. »

Les voyageurs devraient alors se dire que la conque du Maestro, la ballade de Harpsichore, pourrait être ce morceau « original », permettant à la musicienne de réaliser son rêve.

Toutefois, quand Iridée et Flauta entendront la conque jouer, c'est l'horreur la plus vive qui se peindra sur leur visage ! La conque est forcément *magique* – et pour un musicien libre, accepter une telle aide, c'est s'exposer au châtime ! Les voyageurs seront alors soupçonnés d'avoir été envoyés par des concurrents pour les discrediter,



Iridée

Née à l'heure de la Sirène

Âge 25 ans

Taille 1m70

Poids 60 kg

Cheveux noirs

Yeux bleu sombre

Beauté 12

S.p. communicative, flûtiste passable, craint le haut-rêve



Flauta

Née à l'heure de la Lyre

Âge 24 ans

Taille 1m68

Poids 55 kg

Cheveux blonds

Yeux bleu clair

Beauté 13

S.p. flûtiste excellente (2 continuos), craint le haut-rêve



notamment un certain Liszt, qui figurera probablement parmi les sept ; et les musiciennes ne voudront plus s'approcher d'eux, ni même jouer en leur présence.

Cela dit, l'affaire n'ira pas plus loin, les deux filles étant elles-mêmes peu soucieuses d'aller raconter qu'elles ont entendu de la musique magique. Les voyageurs n'en resteront pas moins avec la conscience d'avoir commis un faux-pas, dont les conséquences restent à découvrir...

(Ceci suppose évidemment que l'audition de la conque ait été faite en privé, sans autre témoin qu'Iridée et Flauta. Dans le cas contraire, si la conque a joué en pleine salle d'auberge, ce ne sera pas deux, mais vingt visages horrifiés !... Soit les voyageurs ont alors le temps de fuir la cité et finissent par dormir sous le raf ; soit ils sont arrêtés et exécutés. Dans les deux cas, ils reprendront ce rêve à zéro comme indiqué au chapitre précédent ; mais s'ils sont exécutés, il leur en coûtera une des statuettes de l'Auberge de la Chimère.)

Théodora

Théodora est la bonne flûtiste. Les voyageurs devraient la rencontrer le lendemain de leur aventure avec Flauta et Iridée, soit le 12 Sirène.

Théodora est fille de Berger. C'est son père, Alrik, lui-même bon flûtiste, qui lui a enseigné tout ce qu'il savait. Alrik n'a jamais été tenté par un avenir de musicien, mais il n'a fait aucune objection quand sa fille en a émis le désir pour elle-même. C'est ainsi que Théodora s'est rendue à la cité, avec ses maigres possessions dans une besace : un robe de rechange à peu près propre et sa flûte traversière en roseau, un instrument excellent. Elle n'est en fait à Philarmonith que depuis très peu de temps, et n'a payé la note au Bureau que depuis un mois. Le prochain concours verra sa première candidature.

Physiquement, la jeune fille ne paie pas de mine. Elle est vêtue d'une robe en haillons ; elle-même n'a pas dû prendre de bain depuis des semaines ; son visage est sale et ses longs cheveux blonds ne sont qu'un paquet de nœuds. Bref, elle a tout d'une clocharde.

La jugeant sur sa mise, aubergistes et taverniers lui refusent l'accès à leurs établissements, et elle se contente de jouer dans la rue. Mais c'est alors un événement ! Les citadins – qui ont pourtant l'oreille blasée – s'arrêtent pour l'écouter, dans le plus grand silence, formant autour d'elle un véritable attroupement. Puis, quand la flûte se tait, non seulement pleuvent les pièces de monnaie dans son giron – et plus souvent de bronze que d'étain – mais également des salves d'applaudissements. Le son de sa flûte est un enchantement, avec des graves chaudes et vibrantes, des médianes d'une douceur de velours, et des aiguës d'une pureté de cristal. On ne peut l'écouter sans avoir l'impression de rêver.

Contrairement à ses consœurs, Théodora n'implore jamais : « Pour la note, s'il vous plaît ! » Elle n'a jamais eu besoin de prononcer cette phrase. Les pièces de monnaie tombent spontanément.

Le seul reproche que peuvent lui faire les musiciens avertis, quoique son jeu soit d'une virtuosité nonpareille, c'est que ses mélodies sont plutôt simplistes. Ce n'est somme toute que de la musique de Berger.

La rencontre

C'est par exemple dans la matinée du 12 que les voyageurs peuvent rencontrer la musicienne, intrigués par l'attroupement dont elle est la cause. Tout en décrivant son aspect physique misérable, sans oublier de dire qu'elle est blonde, bien insister sur la pureté éblouissante de son jeu, soulignant même que les voyageurs – y compris ceux dont l'ouïe est la plus basse – en ressentent à l'écouter comme des picotements dans la gorge. En un mot, tout mettre en œuvre pour leur faire comprendre qu'ils ont affaire à un *cas*.

Ils peuvent par ailleurs entendre quelques phrases échangées par des badauds qui la connaissent déjà plus ou moins. « Elle s'appelle Théodora, dit l'un, c'est une fille de Berger. — Oui, rétorque un autre, c'est bien son handicap. Elle a beau être une virtuose exceptionnelle, on ne gagne pas un concours avec de la musique de Berger... »

Trois indices qui devraient amener les personnages à réfléchir.

Théodora : ce nom ne commence-t-il pas par un Th, comme l'initiale thêta ? Fille de Berger : le raf de la ballade n'a-t-il pas trait aux Bergers, aux dires des villageois ? Quant à sa musique, c'est vrai qu'elle est belle, mais simple. Alors ? lui proposer la conque à elle aussi ?...

La conque

C'est effectivement le seul moyen d'accomplir ce rêve. Ayant entendu la ballade de Harpsichore, Théodora sera capable de la transposer pour flûte seule. Cela étant, non seulement elle gagnera le concours, mais fait sans précédent, elle sera attachée directement.

Sans l'aide de la conque, elle participera néanmoins au concours, ayant suffisamment gagné pour être parmi les sept (son négligé vient de ce qu'elle se prive de tout pour cela) ; mais elle n'obtiendra pas même un continuo. Ayant dormi sous le raf, les voyageurs devront alors reprendre ce rêve à zéro et tâcher de corriger leurs erreurs.

Le problème est naturellement qu'ils peuvent hésiter à lui parler de la conque, après

Théodora

Née à l'heure du Roseau	
Âge	20 ans
Taille	1m65
Poids	50 kg
Cheveux	blonds
Yeux	violet
Beauté	15 (lavée, peignée)
S.p. aspect loqueteux, mais flûtiste éblouissante, prête à tout pour exaucer son rêve	



avoir été échaudés par les précédentes musiciennes. C'est là toute la difficulté (et la seule) de ce scénario.

En vérité, Théodora ne sera pas horrifiée par la conque. Elle demandera même à pouvoir l'entendre à plusieurs reprises afin de travailler sa flûte simultanément.

Tout le reste du 12 Sirène se passera ainsi en répétitions.

C'est ici que s'avère providentielle la chambre insonorisée du ténor. Théodora sait ce qu'il en coûte d'utiliser la magie pour un musicien, mais si personne n'est au courant ? Quoique simple et sans manière, la jeune fille est ambitieuse et prête à prendre tous les risques pour gagner.

Noter enfin qu'il serait judicieux que les voyageurs songent à lui payer les étuves pour se décrasser, voire lui achètent une robe convenable. Cela étant, ils la prendront sûrement bleue, quoique ce n'ait en vérité aucune importance dans ce rêve de Philarmonith.

Les sept meilleurs du 14 Sirène

Flauta, flûte
Liszt, lyre
Landry, luth
Skimp, luth
Gulpa, chant
Wosjek, hautbois
Théodora, flûte



Le raf

Le raf est un grand dolmen situé dans les collines, à 30 km à l'est de Philarmonith, sur le territoire du clan d'Arbam, dont fait précisément partie la famille de Théodora. Il est constitué de sept monolithes dressés, recouverts d'une énorme table de pierre. Vingt personnes peuvent se tenir dessous sans être serrées. Comme les autres dolmens, son origine remonte à des temps oubliés, mais ce n'est pas un monument « sacré », c'est juste un toit.

Si les voyageurs ne prennent pas contact avec Théodora, ils peuvent le découvrir en se rendant, au hasard, dans les collines, et en interrogeant les premiers Bergers rencontrés. Quoique leur société soit fermée, ces derniers ne sont pas des sauvages et connaissent le sens du mot hospitalité. Ils dirigeront les voyageurs vers le territoire du clan d'Arbam, et ces derniers pourront passer la nuit sous le raf sans difficulté. Cela dit, n'ayant pas aidé la musicienne, les voyageurs devront recommencer cette partie de la ballade à zéro.

Puisque les voyageurs viennent de Philarmonith, Alrik leur demandera toutefois s'ils n'auraient pas rencontré sa fille, Théodora – et de la leur décrire. Ayant recommencé le rêve, on peut supposer que les voyageurs la rechercheront alors précisément, puisqu'elle a un rapport si intime avec le raf, et donc avec la ballade.

S'ils prennent contact avec Théodora parce que c'est une fille de Berger, mais ne l'aident pas avec la conque, ils obtiendront néanmoins d'elle des renseignements précis sur le raf et sa localisation (la jeune fille a souvent elle-même dormi dessous). Théodora n'accompagnera pas les voyageurs, se contentant de leur demander de porter un message (verbal) à ses parents : « Je vais bien, et tout le monde ici aime ma musique... » (Puis, comme précédemment, tout sera à recommencer.)

Une autre hypothèse, à ne pas négliger, est que les voyageurs ne souhaitent pas qu'elle gagne le concours, pensant qu'elle constitue le premier membre du trio qu'ils doivent former pour accomplir leur quête. Ce qu'il faudrait plutôt, c'est la convaincre de les accompagner dans leur

voyage, ce qui devient impossible si elle est attachée. Ils ne peuvent évidemment savoir que c'est une fausse idée. S'ils parlent de leur quête à la jeune fille, de la tapisserie, des Gnomes, etc., elle sera très intéressée, mais uniquement comme on l'est à l'écoute d'une belle histoire. Elle ne se sent pas concernée. Son rêve à elle, c'est de participer un jour au concert de la pleine lune.

Si, par contre, ils l'aident, et lui font donc gagner le concours, Théodora les accompagnera dans les collines. Quand un nouveau musicien devient attaché, il est en effet d'usage de lui laisser une semaine de battement pour régler ses affaires personnelles, déménagement et autres, avant que ne commence véritablement son travail au sein de l'orchestre. Non seulement Théodora est pleine de gratitude envers les voyageurs, mais elle voudrait annoncer elle-même la nouvelle à ses parents, et plus encore, avant de rompre définitivement avec sa vie d'antan, elle voudrait passer une dernière nuit sous le raf. Tout s'arrange ainsi pour le mieux.

« Une dernière nuit, penseront sûrement les voyageurs, la jeune fille ne croit pas si bien dire. » A ce stade de l'aventure, ils peuvent en effet avoir l'intuition, sans trop de peine, qu'ayant dormi sous le raf, ils se réveilleront certainement ailleurs, une fois de plus... Et de penser que, quel que soit cet endroit, Théodora s'y réveillera avec eux, sa présence à leurs côtés, comme supposé précédemment, étant indispensable. Pour qu'ils puissent accomplir leur quête, il faut qu'elle soit désormais du voyage.

Le réveil

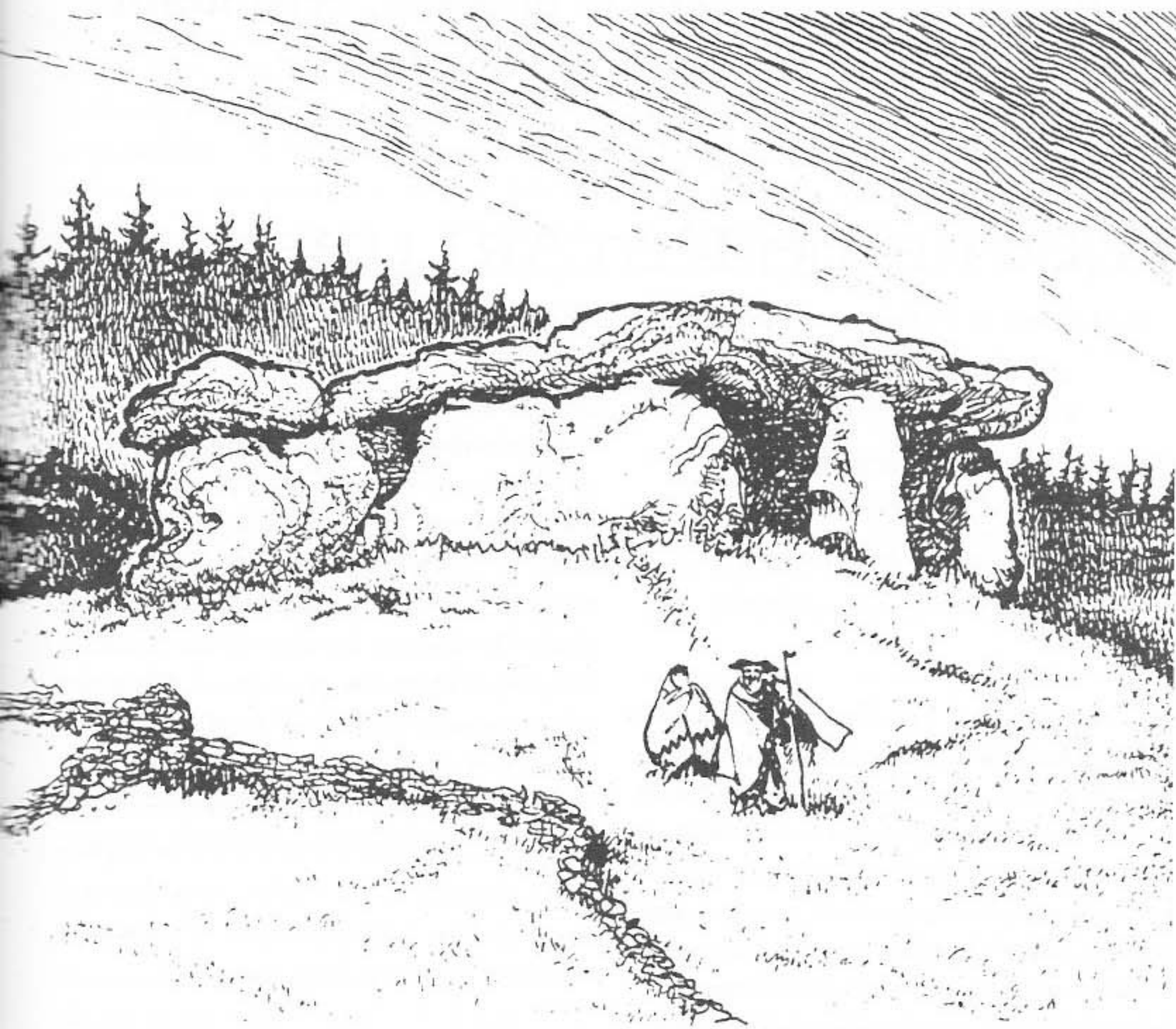
On peut alors juger de leur déconvenue, voire de leur incompréhension, à leur réveil. Il fait tout noir, ils sont couchés sur de la pierre, et tout autour d'eux résonnent des bruits de galopade effrénée. Le temps de faire de la lumière, et ils constatent qu'ils sont revenus dans le tunnel des noirs galops. Seulement, si leur équipement est bien là, près d'eux dans le tunnel, aucune trace de Théodora...

S'orientant alors d'après les chevaux jaunes ou verts, les voyageurs peuvent retourner

à Karamélis, ou commencer par un détour à la maison impossible. S'ils ne le font pas, gardant l'idée qu'ils ont échoué quelque part sans savoir comment ni pourquoi, ce n'est qu'à la fin qu'ils découvriront qu'il n'en était rien. S'ils y vont, ils pourront voir qu'une des trois musiciennes est réapparue sur la tapisserie, Thêta, la blonde flûtiste en robe bleue. (S'ils ne l'ont pas aidée, il n'y aura évidemment personne, et, retournant à Karamélis, c'est avec justesse

qu'ils pourront penser avoir cafouillé quelque part.)

Lors, supposant la réussite, un nouveau détail ne peut manquer de les frapper : *Thêta ou Théodora ?* De fait, à bien l'examiner, le visage de la flûtiste sur la tapisserie ressemble étonnamment, maintenant, à celui de la fille de Berger. Ce n'était auparavant qu'un peu de fil sur de la toile : le rêve des voyageurs l'a incarné.



5. Madzona

Où les voyageurs se retrouvent au Pays des Trois Vignes. Une rencontre imprévue les attend dans les marais d'Elubar. Mais que penser de la Cathode, arnaque ou renseignement précieux ? A Madzona, ils doivent comprendre que c'est à eux de décider de la plus belle et lui prodiguer leurs offrandes. La jeune fille réalisera ainsi son rêve le plus fou, cependant que les voyageurs accompliront le leur.

FLEURS DE PETARLUBAR

A Madzona où les femmes commandent

Je dirai à la plus belle :

Voici des fleurs de pétarlubar

Voici du vin de l'arbre Elémendir

Et voici mon zatom

Et le sommeil me sera doux

Au plein milieu de la Souffrance

De retour aux Gentianes, puis à Karamélis, les voyageurs constatent que le temps a suivi normalement son cours, c'est-à-dire qu'il s'est écoulé autant de jours qu'ils en ont eux-mêmes vécus depuis leur précédent passage, sans tenir compte du changement de date à Philarmonith. Ils peuvent être reconnus par les gens à qui ils se sont adressés (villageois, gardes, citadins). S'ils ont eu des démêlés avec les briseurs de rêve, ils vont ainsi les reprendre au même point. Suggérons toutefois que ce soit un cran plus fort.

L'Auberge de la Chimère est toujours désaffectée dans la journée et mystérieusement opérationnelle le soir. Les Gnomes, toute-

fois, feront mine ne pas reconnaître les voyageurs, comme s'ils ne les avaient jamais vus. Lawida a toujours le même sourire malicieux – on peut maintenant deviner pourquoi – mais il n'y a pas davantage à en tirer que la première fois. Il est probable que les voyageurs ne soient pas dupes, mais qu'importe finalement, l'essentiel étant de dormir ici afin de se réveiller ailleurs, à Madzona peut-être... Cela dit, les voyageurs sont aussi bien accueillis : mêmes chambres avec salle de bains et même repas gastronomique (exactement le même). Noter que c'est en vain qu'ils peuvent chercher une niche avec des statuettes dans leur chambre, cela semble n'exister que dans leurs rêves.

Au réveil, les voyageurs se retrouvent dans le Pays des Trois Vignes, près de la route entre Grena et Métyla, au même endroit que la fois précédente. Le paysage a un aspect de *déjà vu*, et ils en ont la confirmation au premier village. Là, à nouveau, on les reconnaît. A Grena, l'Anode est toujours dans le même état.



Les marais d'Elubar

Le début du second couplet est assez clair : donner à la *plus belle* du vin de l'arbre Elémendir et des fleurs de pétarlubar. Le vin se trouve dans la forêt de Krab, il suffit d'y retourner, mais les fleurs ?... Deux indices peuvent aider les voyageurs : Elubar et pétarlubar ont des consonances voisines, et les fleurs en question poussent dans les marais. S'ils ne le savent pas encore, l'Anode peut le leur indiquer, laconiquement, entre deux crises de pommes : « Fleur de pétarlubar, fleur des marais... »

De fait, ce n'est que dans les marais d'Elubar que les voyageurs peuvent en trouver. Plus encore, ils vont y rencontrer la Cathode, dont le rôle est de leur fournir les autres éléments indispensables à la réussite du second couplet. De ce fait, s'ils allaient directement dans la forêt, faire provision de vin, puis en boire, ils se retrouveraient certes à Madzona, mais incapables d'en accomplir le couplet, et devraient alors le recommencer à zéro comme expliqué aux chapitres précédents.

Les marais forment tout le sud du pays, à 30 km de la route. Comme pour la forêt, aucun chemin ni sentier n'y mène. Ce sont de vastes étendues brumeuses de mares et d'étangs, entrecoupées de lagunes et de bancs de sable. Les roseaux y poussent en abondance, de même que les bougriers, arbres courts, au feuillage vert de gris, dont les racines tortueuses plongent directement dans l'eau. Il y a également des fleurs, notamment celles de l'ortigal et de l'ortigal noir, sortes de nénuphars. L'eau grouille

de bestioles de toutes sortes : batraciens, reptiles ; et l'air est un perpétuel vrombissement de moustiques et de libellules.

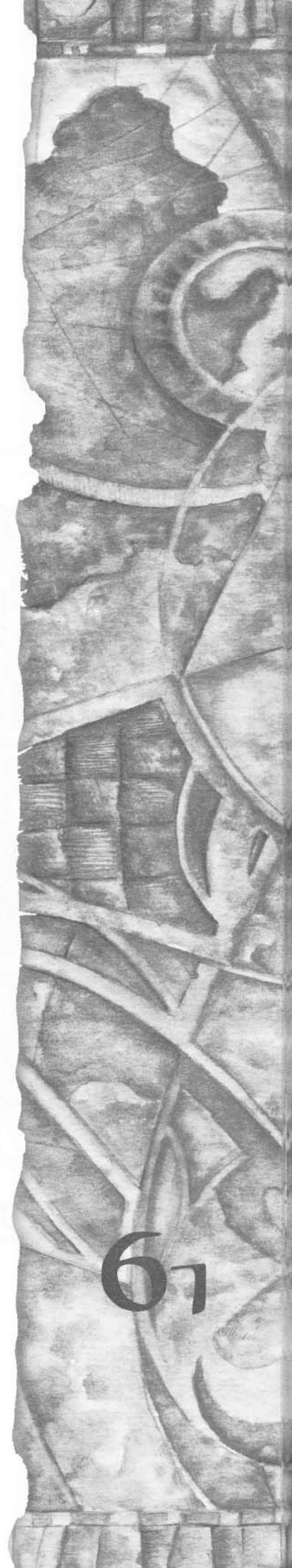
Aucune créature dangereuse n'est normalement prévue, mais le gardien des rêves peut toujours en rajouter (baffreux, libelles, vipères jaunes) s'il désire éprouver un peu plus les voyageurs. Il peut au moins en faire planer la menace. Comme toujours, les marais sont le lieu insalubre et pervers par excellence.

La Cathode

La rencontre de la Cathode peut avoir lieu quel que soit le point précis par où les voyageurs « attaquent » les marais. Cela peut sembler une coïncidence énorme, mais n'oublions pas qu'ils rêvent tout cela.

Les voyageurs s'étant aventurés dans le labyrinthe des bancs de sable et des roseaux, ils aperçoivent soudain une créature qui nage entre deux eaux, puis qui se redresse, dans un jaillissement d'eau saumâtre et de déchets aquatiques. La forme ruisselante est humaine : c'est une vieille femme, tout autant vêtue d'algues que de haillons détrempés. Elle tient à la main une sorte de grosse tulipe, qu'elle a dû aller chercher parmi la vase. Prenant pied sur le sable, elle émet un hoquet caverneux, et, brandissant la fleur, demande aux voyageurs d'une voix coassante : « Vous auriez pas du *bon* vin ? »

La Cathode ressemble trait pour trait à sa sœur, quoique en plus laid, si c'est pos-



sible. Son visage et son corps, en effet, sont entièrement recouverts de gros boutons, de pustules et autres bourgonnements malsains. Elle répète cependant sa demande, et en dépit de sa voix coassante, les voyageurs peuvent se rendre compte que, contrairement à l'Anode, son esprit est à peu près clair. C'est ainsi qu'ils peuvent faire connaissance et obtenir les informations suivantes.

La boursouflante. La Cathode a contracté la *boursouflante*.

C'est une maladie non mortelle, pas même affaiblissante, mais affreusement enlaidissante comme en témoignent ses boutons.

La Cathode n'a jamais été belle, mais tout de même...

Or, guérisseuse comme sa sœur, elle en connaît le remède : fleur de pétarlubar et bon vin. Elle s'est rendue dans les marais avec une outre de vin de Grena et a trouvé les fleurs nécessaires, mais voilà... Il semblerait que ce soit son vin qui ne soit pas assez *bon*, car ses boutons sont toujours là.

Notes. Aucun jet de Médecine ne peut renseigner les personnages sur la boursouflante ni son remède, ils n'ont que les affirmations de la Cathode. Cette dernière, par ailleurs, ne se souvient plus depuis combien de temps elle séjourne dans les marais, son esprit n'est tout de même pas aussi clair que cela.

Elle vit maintenant dans une hutte de roseau de sa fabrication (non loin du lieu de la rencontre). Quant aux fleurs de pétarlubar, elles sont nombreuses dans le voisinage. Les voyageurs peuvent en cueillir autant qu'ils le désirent. (Voir la description au chapitre 1.)

La proposition. Cathode demande alors aux voyageurs de lui procurer une bouteille de Clos Rimon, du dix ans de préférence. « Parce que, coasse-t-elle, c'est vraiment du *bon* vin, et ça devrait marcher. S'il n'était pas si cher, j'en aurais déjà acheté... » En échange, elle promet de leur faire un *beau cadeau*. Si les voyageurs demandent en quoi consiste le cadeau, la vieille femme se met à gratter ses boutons, puis s'exclame en riant : « Une éponge ! » (L'éponge en question n'est pas ordinaire, c'est une *bulladibulle*. Mais les voyageurs ne le découvriront que s'ils marchent dans son plan.)

Alternatives

Les voyageurs peuvent envoyer promener la Cathode, pensant qu'elle est aussi toquée que sa frangine ou qu'elle cherche à les escroquer. Sans la bulladibulle, ils échouent à Madzona.

Ils peuvent accepter et retourner acheter la bouteille à Grena. A leur retour, la Cathode préparera son breuvage, pilant les pétales dans le vin, mais sans obtenir de résultat. (Si les voyageurs ont l'idée qu'il ne faut pas piler la fleur, mais boire le vin dans la corolle, cela ne marchera pas mieux.) Déçue, la Cathode tiendra néanmoins sa promesse et leur trouvera une bulladibulle.

Ils peuvent offrir du vin de l'arbre Elémendir, s'ils en ont déjà fait réserve dans le premier rêve. La Cathode sera réticente puis finira par l'accepter. Y piler les fleurs ne donnera rien. Par contre, le boire en *zatom*, avec la fleur de pétarlubar comme récipient, sera miraculeux : tous les boutons de la Cathode disparaîtront en un instant. Les voyageurs auront ainsi la preuve de l'efficacité du remède en même temps qu'ils gagneront la bulladibulle. Plus tard, faire boire le vin de l'arbre en *zatom* sera en effet le seul moyen de guérir Lineth, la véritable « plus belle » de Madzona.

Si, par contre, les voyageurs allaient à ce moment dans la forêt, chercher du vin de l'arbre Elémendir au lieu du Clos Rimon, ils ne pourraient trouver le chemin du retour. Une fois trop enfoncé dans la forêt de Krab, on ne peut la quitter qu'en ayant bu le vin de l'arbre. Tout serait alors à recommencer.

La bulladibulle

C'est une petite éponge des marais dont seule la Cathode connaît le pouvoir. Elle permet de respirer sous l'eau, comme une réserve d'air. Il suffit de l'avalier, sans la mâcher, puis, étant sous l'eau, de se pincer le nez et de faire comme si l'on respirait avec la bouche tout en gardant les lèvres bien serrées. Des bulles remontent alors de l'estomac, puis passent dans les poumons - et le tour est joué. Une fois avalée, la bulladibulle a une autonomie d'une heure. En attendant de s'en servir, il est impératif de la conserver mouillée, dans un bocal par exemple. La bulladibulle est un peu dure à avaler, mais l'on y parvient après quelque effort.

Retour à la forêt de Krab

Les voyageurs y retrouveront les Hommes

LA COMMANDERESSE

Madzona est une petite cité, beaucoup plus petite que les précédentes, sise au milieu d'une vaste étendue de plaines argileuses : les Plainnes Rases. Ce plat pays est parcouru par une rivière, la Souffrance, qui finit par occuper une cuvette, la seule dénivellation de la région, sous la forme d'un grand lac. La rivière ne va pas plus loin, son cours devenant probablement souterrain. C'est dans une des échancrures du lac qu'est bâtie la cité de Madzona. Ce dernier porte le nom de *lac de la Souffrance*, et plus communément *Souffrance* tout court, lac et rivière étant confondus (c'est la même eau). Une petite île se dresse au milieu du lac, à 3 km de la berge, d'environ 50 m de diamètre. Elle ne porte pas de nom particulier. Quand on la désigne, on dit simplement : *l'île*. Les pêcheurs y accostent parfois avec leurs barques, mais il n'y a rien d'intéressant à y trouver.

La Souffrance a toujours eu un débit capricieux, notamment l'été, suite aux orages. Son cours se gonfle subitement, inondant alentour la plaine argileuse. Le lac lui-même est la proie de violentes tempêtes,

Bronze aussi indifférents que la première fois, et tout aussi non-communicatifs. Or, ils découvriront également que, sans l'aide de ces derniers, il leur est impossible de retrouver la clairière de l'arbre Elémendir dans le délire foisonnant de la végétation. Cependant, les punuas sont toujours aussi agressifs.

C'est alors un scénario analogue qui doit avoir lieu : sauver la vie d'un Homme Bronze, afin d'opérer le contact et de se faire guider à la clairière. (Noter que toutes ces répétitions ne sont pas gratuites au niveau de l'*ambiance*. Ce sont elles, tout autant que la trame même, qui donnent à l'histoire son côté *onirique*.)

Les voyageurs doivent évidemment songer à faire provision de vin avant d'en boire. Cela fait, s'ils possèdent aussi la bulladibulle, ils ont tous les éléments en main pour faire un *sans faute* dans le rêve suivant.

dont les vagues viennent s'abattre sur les maisons les plus exposées.

La légende

L'une de ces tempêtes est restée dans les mémoires sous le nom de *Temps des Eaux de Mort*. D'une véhémence extrême, elle aurait détruit entièrement la cité sans l'intervention d'une courageuse jeune femme nommée Balsama, qui se jeta dans les eaux en furie, affirme l'histoire locale, comme pour lutter en corps à corps avec la Souffrance, et lui commander de s'apaiser. Alors qu'on la croyait perdue, la Souffrance se calma effectivement, et plus miraculeux encore, Balsama en ressortit indemne. Quand on lui demanda le secret de son pouvoir, elle répondit modestement : « Je n'y serais pas parvenue si mon homme me nourrissait mal... » Elle créa ensuite le *Conseil des Sept*, pour superviser la reconstruction de la ville, et siégea à sa tête tout le reste de sa vie. Parce qu'elle avait commandé à la Souffrance, on ne l'appela bientôt plus que la *Commanderesse* ; on lui éleva une statue de pierre rouge, sa couleur préférée ; et ainsi

furent jetées les bases des coutumes qui demeurent encore aujourd'hui.

Aujourd'hui

Le Temps des Eaux de Mort correspond probablement à ce qu'on appelle ailleurs la fin du Second Âge ; mais aussi lointaine que soit cette époque, les Madzoniens n'en continuent pas moins à redouter la Souffrance et les raz-de-marée de son lac. Pour s'en prémunir, il faut que soit renouvelé l'exploit de la Commanderesse. Pour cela, une jeune femme est désignée tous les ans, non pas au cours d'une tempête, mais en période de calme, en manière de prévention. La cérémonie a lieu très exactement le premier jour du mois de la Couronne, premier jour de l'été.

Balsama était très belle, affirme-t-on. La prétendante doit à son tour être très belle – la *plus belle*, du moins. Balsama affectionnait les pierres rouges ; une pierre de ce genre a donc un rôle à jouer. Enfin, son homme la nourrissait bien : la condition *sine qua non* sur quoi tout repose.

La cérémonie

Le 1^{er} Couronne à l'heure de la Couronne, la foule des Madzoniens se masse sur la place de la Jetée pour voir nommer la Prétendante par le Conseil des Sept. Celle-ci est choisie parmi des volontaires qui se présentent pour cela, généralement une demi-douzaine. Toutes ne portent pour seul vêtement qu'une courte chemise. La tâche du Conseil est alors de désigner la *plus belle*.

Étant nommée, la Prétendante doit à son tour désigner un homme parmi des volontaires, et celui-ci doit la *nourrir*. Il peut lui donner ce qu'il veut ; en pratique, il se contente d'un morceau de pain. La Prétendante doit ostensiblement l'avalier devant la foule qui assiste à la cérémonie.

Cela fait, elle est conduite à bord d'une grande barque jusqu'au point du lac où, selon la légende, Balsama serait réapparue après avoir vaincu la Souffrance. Ce point, situé à mi-distance entre la jetée et l'île, est appelé le *point balsamique* ; à cet endroit, le lac est particulièrement profond. Par-des-

sus sa chemise, la jeune femme est sanglée d'une ceinture lestée. L'accompagne dans la barque le Conseil au grand complet.

Parvenu au point balsamique, chaque membre du conseil jette une pierre rouge dans l'eau, un galet ovale où est gravé le profil de Balsama. Cela fait, la Prétendante doit plonger tout au fond du lac, et là, *commander* à la Souffrance de lui obéir. Pour preuve qu'elle a bien atteint le fond, elle doit remonter une des pierres rouges. (A cet endroit, le fond du lac en est en vérité tapissé.) Ayant réussi ce tour de force, la Prétendante deviendra Commanderesse, et à l'instar de Balsama, pourra siéger à vie à la tête du Conseil, couverte d'honneurs et de marques d'attention. Et tant qu'elle exercera son pouvoir, il n'y aura plus rien à redouter de la terrible Souffrance.

Est-il utile de préciser que rares sont les filles qui y parviennent ? La dernière Commanderesse, une dénommée Apnéa, remonte à une époque presque aussi légendaire que Balsama elle-même. Le scénario usuel est que, bien avant d'avoir atteint le fond et sentant ses poumons éclater, la Prétendante dégrafe sa ceinture lestée, et remonte, suffoquant et ahanant, *les mains vides*. Toutefois, on ne lui tient pas grief de son échec. Plus encore, durant toute l'année qui suit, les citadins lui montrent respect et affection, lui offrant gâteaux et friandises. On la plaint beaucoup : le vrai fautif, c'est l'homme qui l'a mal nourrie.

Pour ce dernier, les choses ne vont pas si bien. En châtiment de sa faute, il est condamné à être lapidé. Au retour de la barque, devant le constat d'échec, on l'entraîne à un pilori (qui n'attend que cela sur la place de la Jetée), et la Prétendante lui jette la première pierre. Toutes les femmes de la cité l'imitent à leur tour, et le malheureux expire bientôt dans de terribles tourments.

Cela fait, reste à espérer que la Souffrance se tienne coite durant l'année à venir, ce qu'elle fait généralement hormis quelques crues passagères. L'idée est alors que les hurlements du lapidé y sont sûrement pour quelque chose, comme si, à défaut d'être commandée, la Souffrance en restait pour le moins médusée.

Les volontaires

Quoique aucune ne se fasse beaucoup d'illusion sur son éventuelle réussite, il ne manque jamais de volontaires féminines, attirées par la récompense d'une année de gâteries aux frais de la cité. Durant l'année, nombre de jeunes femmes vont même jusqu'à s'entraîner à nager dans le lac et à plonger le plus profond possible. En dehors des cérémonies annuelles, il est toutefois interdit de plonger au point balsamique. Enfin, chacune prend un soin particulier de son corps et de son visage, puisque c'est sur sa beauté qu'elle sera jugée.

En ce qui concerne les hommes, il n'y a jamais de volontaires. Ne demandez pas pourquoi. La coutume est alors de désigner un prisonnier, qui sera l'unique « volontaire ». Madzona étant au demeurant une cité paisible où le crime est rare, les prisonniers sont peu nombreux. Durant le mois qui précède la cérémonie, les gardes sont alors extrêmement zélés, attentifs à la moindre peccadille, tapage nocturne, ivresse publique, etc., en sorte, le jour venu, d'avoir au moins *un* prisonnier à sortir des geôles.

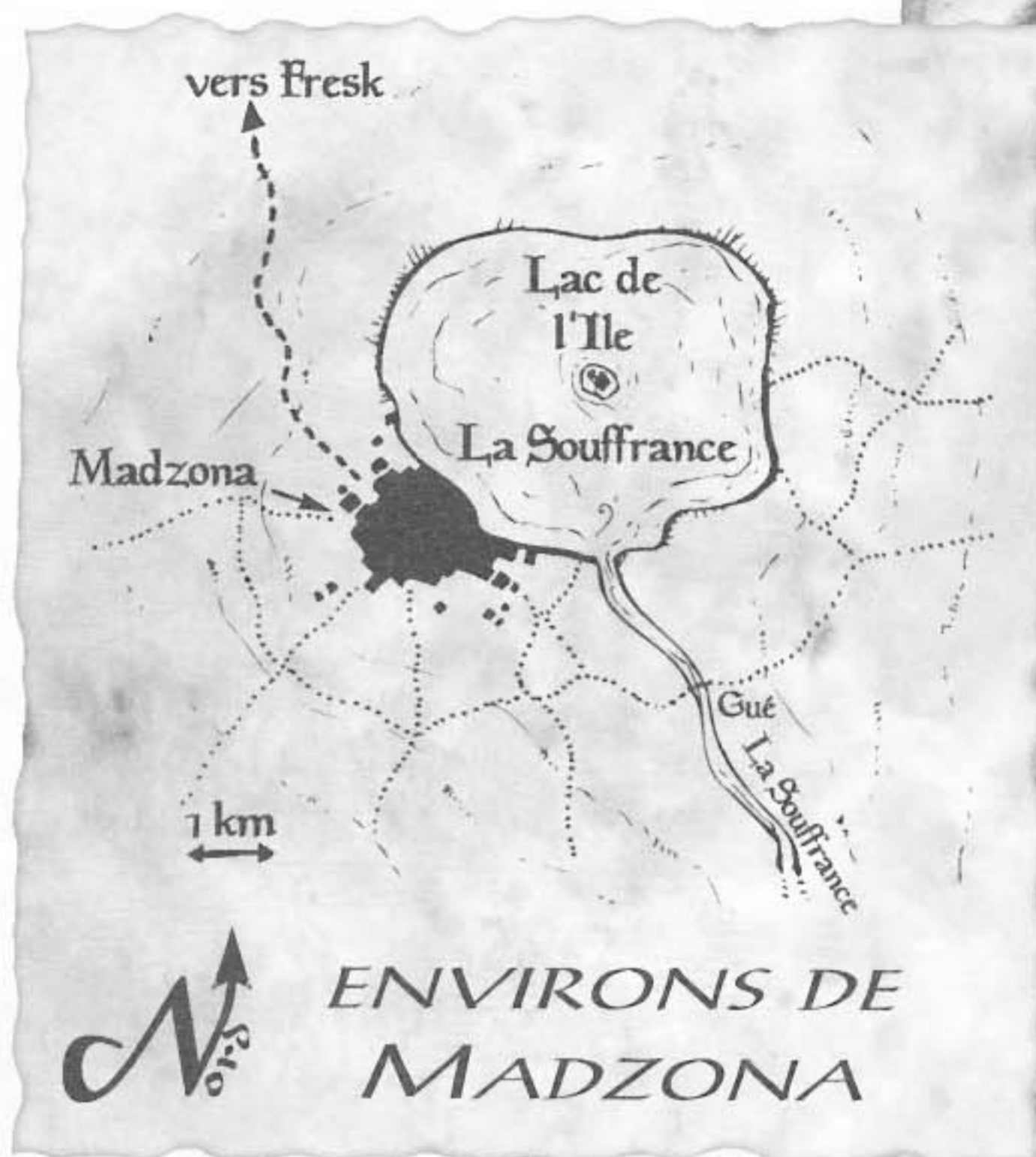
Le Conseil des Sept

Les membres du Conseil ne sont en réalité que six, trois femmes et trois hommes, le septième siège, celui de la Commanderesse, étant toujours vacant pour les raisons que

LE PAYS

Autour de Madzona, les Plaines Rases s'étendent dans toutes les directions sans limites connues. On ne connaît pas même la source de la Souffrance. Les terres qui bordent le lac et la cité sont réservées à l'agriculture (blémoud, blédièze, bureth) ; plus loin, l'herbe de la plaine sert de pâturages aux moutons. Comme dans les collines de Philarmonith, des bergers les parcourent avec leurs troupeaux.

Le lac de la Souffrance est peu poissonneux. Quelques pêcheurs y jettent journalièrement leurs filets ; mais leur vie est pauvre, et ils sont peu nombreux.



l'on vient de voir. Les membres sont nommés à vie. A disparition de l'un d'eux, c'est le reste du Conseil qui en désigne un nouveau, parmi des candidats ou des candidates, selon le sexe à pourvoir.

Le haut-rêve. Contrairement à d'autres endroits, ce ne sont pas les haut-révants qui sont tenus pour responsables de la fin du Second Âge (le Temps des Eaux de Mort), mais la Souffrance elle-même. La conséquence est qu'il n'y a aucune loi particulière à l'encontre du haut-rêve.

Aucun pont ne franchit la rivière. Pour passer sur la rive droite (rive est), les Madzoniens utilisent des barques ou empruntent le *grand gué*, situé à 2 km en amont du lac.

La route de Fresk

Une unique route part de Madzona en direction du nord, datant d'avant le Temps des Eaux de Mort. Elle mène à la cité de Fresk, distante de 150 km. C'est la seule voie commerciale. Madzona exporte ses céréales, sa bière et sa laine, et importe le vin, le bois et le métal.



Principaux lieux de Madzona

Madzona n'est pas entourée de murs. De fait, c'est plus une grosse bourgade qu'une cité proprement dite. Toutes ses maisons sont en briques avec des toits de tuiles (l'argile ne manque pas dans la région, à défaut de la pierre). La plupart possèdent un jardin avec un puits peu profond (la nappe phréatique est à fleur de sol).

Les quartiers. C'est autour de la place de la Jetée, et sur la rive du lac, que se regroupent les principaux artisans (potiers, tisserands, brasseurs, forgerons, charpentiers), ainsi que les commerçants. La Rue Neuve (datant de Balsama) part de ce « centre ville », et son prolongement devient la route de Fresk. C'est la rue la plus huppée. Plus au sud sont les demeures des paysans avec leurs dépendances, étables, bergeries, granges, etc.

1. Maison du Conseil. Grande maison de briques en forme de U, où siège le Conseil et où se trouvent tous les services municipaux. Au centre du U, dans la cour, se dresse une grande statue de pierre rouge représentant Balsama à demi nue – telle qu'elle est ressortie des eaux après avoir commandé à la Souffrance.

2. Place de la Jetée. C'est l'unique grande place de la cité. Un marché s'y tient journalièrement, jusque vers fin Couronne. Au nord, la place donne directement sur le lac et se termine par une jetée de briques, longue d'une trentaine de mètres, où est amarrée en permanence la barque rituelle. Cette dernière n'est utilisée que lors des cérémonies.

3. La Vigile. Unique construction de pierre de Madzona, c'est une sorte de grosse tour trapue, à la sortie nord de la cité, là où la Rue Neuve devient la route de Fresk. La Vigile abrite la garnison (une cinquantaine d'hommes), et c'est là que se trouvent les geôles. Utiliser au besoin les caractéristiques de gardes fournies au chapitre 2.

4. Ponton Plaisant. Au nord-ouest de la cité, le lac est peu profond et propice à la baignade. Il n'y a pas d'établissement de bains à Madzona, et tout le monde se baigne dans le lac. A cet endroit est érigé un ponton de bois, long de 20 m, qui doit son nom

Auberge de la Pierre Rouge

Gastar Pédorim propriétaire

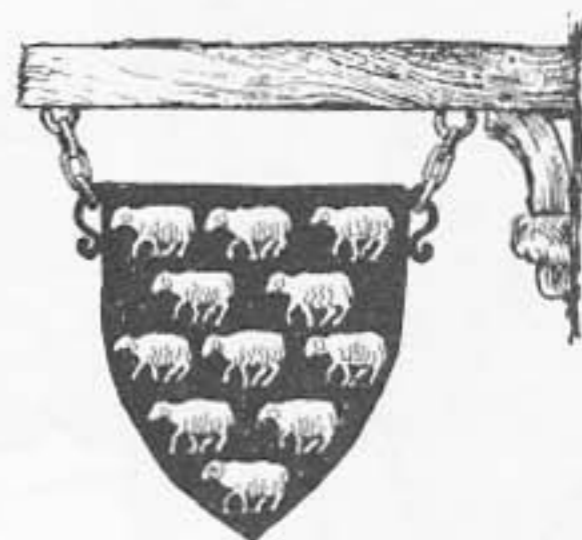
6 chambres avec lit de 2 personnes
Nuit pour une personne : 12d
3 chambres idem avec balcon
Nuit pour une personne : 18d
Bière de Madzona (-1) : 2d la mesure
Vin de Fresk (-2) : 5d la mesure
Plat du jour (3 sust) : 12d
Volaille rôtie (4 sust) : 20d
Pain et jambon (2 sust) : 8d



Auberge des Petits Moutons

Au rendez-vous des bergers

Place illimitée au dortoir
nuit pour une personne : 5d
Grande bergerie
nuit pour 5 moutons : 1d
Bière de Madzona (-1) : 2d la mesure
Plat du jour (3 sust) : 7d
Mouton fumé (2 sust) : 5d



Auberge de la Viole d'Argent

Chez la veuve Nargaude

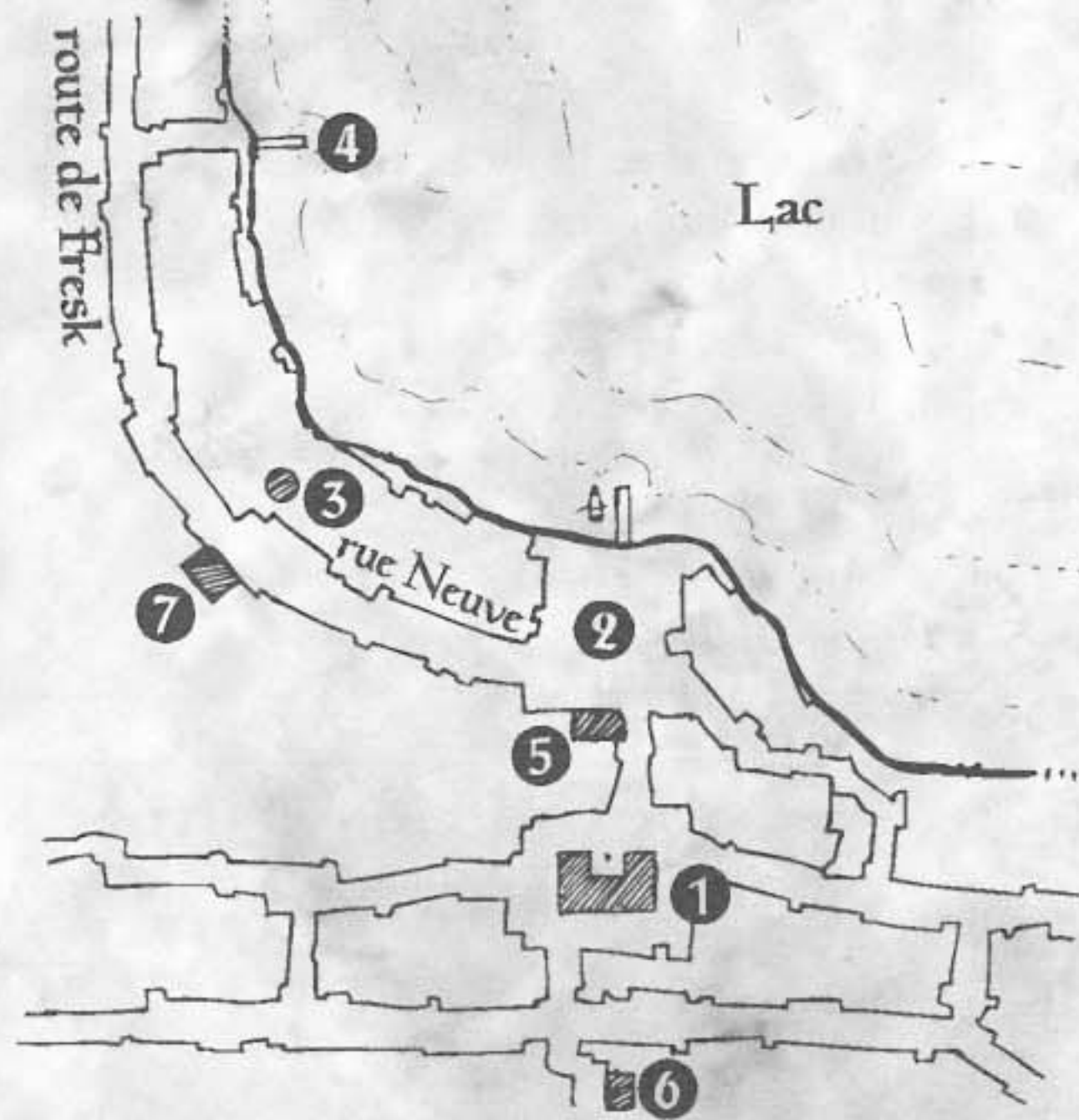
3 chambres avec lit de 2 personnes
4 chambres avec 2 lits d'une personne
nuit pour une personne : 10d
Bière de Madzona (-1) : 2d la mesure
Vin de Fresk (-2) : 5d la mesure
Plat du jour (3 sust) : 9d
Volaille rôtie (4 sust) : 14d
Pain et jambon (2 sust) : 6d
Pâté de poisson (1 sust) : 3d
On est prié de ne pas jouer avec la viole



à ce qu'il est utilisé par les baigneurs pour plonger. C'est notamment à cet endroit que s'entraînent les futures prétendantes.

5. Auberge de la Pierre Rouge. C'est l'une des trois auberges de Madzona, la meilleure et la plus chère. Trois de ses chambres, pourvues de balcons, donnent sur la place de la Jetée, et sont très prisées lors des cérémonies. Elles permettent une vue de choix, notamment sur la lapidation.

6. Auberge des Petits Moutons. Principalement utilisée par les bergers de passage, c'est la plus modeste et la moins



1. Maison du Conseil
2. Place de la Jetée
3. La Vigile
4. Ponton Plaisant
5. Auberge de la Pierre Rouge
6. Auberge des Petits Moutons
7. Auberge de la Viole d'Argent

MADZONA

chère. On n'y trouve pas de chambres individuelles, rien qu'un grand dortoir. A leur arrivée à Madzona, c'est cette auberge que les voyageurs vont découvrir en premier.

7. Auberge de la Viole d'Argent. Située en face de la Vigile, c'est dans

cette auberge de qualité « moyenne » que travaille Lineth, une servante *rousse*. Lineth (initiale L) est la jeune femme à laquelle les voyageurs doivent venir en aide à Madzona. Sa beauté est toutefois *cachée*, la malheureuse ayant contracté la boursouflante.

LES VOYAGEURS

C'est par des bêlements que sont réveillés les voyageurs. Ouvrant les yeux, ils peuvent s'imaginer un instant être revenus dans les collines de Philarmonith, sous le raf, mais il n'en est rien. Ils sont couchés à même l'herbe d'un sol absolument plat. C'est tout juste l'aube, le début de l'heure du Vaisseau. Non loin de là, un troupeau de moutons donne effectivement de la voix. Les voyageurs peuvent alors prendre contact avec le berger.

Ce dernier, un dénommé Raskol, est en route vers Madzona, distante à ce point d'une dizaine de kilomètres. Il s'y rend à l'occasion de la cérémonie des Prétendantes, qui attire souvent des citadins de Fresk. C'est une bonne occasion pour le négoce de la laine. Les voyageurs peuvent ainsi apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur la légende de la Commanderesse et les

coutumes actuelles. Ils découvrent au passage que l'on est au matin du 26 Faucon. La cérémonie a lieu dans trois jours.

Comme nombre de ses confrères bergers, Raskol déplore la coutume et méprise un tant soit peu les citadins. Certes, la Souffrance entre souvent en crue, et alors ?... Il suffit de s'éloigner de ses rives. C'est ce que font tous les bergers. Inutile pour cela de torturer un homme.

De cette manière, c'est en sa compagnie que les voyageurs vont arriver à Madzona dans la matinée du même jour. Le berger s'arrête à l'Auberge des Petits Moutons. Aux voyageurs de chercher mieux s'ils le souhaitent.

Les fausses pistes

La pire des erreurs serait de croire qu'il

faut donner le vin de l'arbre Elémendir dans la fleur de pétarlubar (zatom) à la plus belle, c'est-à-dire à celle désignée par le Conseil, s'étant porté volontaire pour la « nourrir ». Puis, après son probable échec, d'accepter sans broncher la lapidation, espérant s'endormir « au plein milieu de la souffrance » pour se réveiller ailleurs, le couplet accompli. Or, rien ne dit que la plus belle sera rousse – et c'est à une rousse, comme Lambda, qu'il faut s'intéresser –; et d'autre part, un tel plan ne concernerait qu'un seul voyageur, le volontaire.

Une telle erreur est néanmoins possible si les voyageurs ne possèdent pas la bulladibulle. Dans le cas contraire, l'utilité de l'éponge doit sauter aux yeux : permettre à la plus belle de rapporter *effectivement* une pierre rouge et de devenir *réellement* Commanderesse. C'est avec la bulladibulle, et uniquement, qu'il faut la « nourrir ». Mais alors, pourquoi le vin et les fleurs – sans parler du « milieu de la souffrance » ?

Parmi les candidates qui s'entraînent au Ponton Plaisant se trouve une grande fille rousse, Flora. Elle possède un corps sculptural et a toutes les chances d'être désignée prétendante. Une autre erreur serait de s'intéresser à elle, de se porter volontaire et de lui donner la bulladibulle. Si cela était, Flora rapporterait effectivement une pierre rouge et deviendrait Commanderesse, mais le couplet ne serait pas accompli – il faudrait le recommencer à zéro. Noter, si les joueurs n'ont pas compris le clin d'œil des initiales, qu'il y a un autre indice indiquant que ce n'est pas le bon choix. Là encore, en effet, le vin et les fleurs ne servent à rien.

La bonne piste

La vérité réside dans Lineth, la servante de l'Auberge de la Viole d'Argent. Âgée de vingt ans, Lineth est dotée d'une opulente chevelure rousse et d'un corps aux proportions harmonieuses. Par malheur, voilà quatre ans qu'elle a contracté une horrible affection : son visage est défiguré par un foisonnement de gros boutons rougeâtres. Le résultat est d'une saisissante laideur. La malheureuse en est d'autant plus mortifiée que les filles de Madzona ne pensent qu'à leur beauté. Mais c'est vainement

Flora

Née à l'heure de la Sirène	
Âge	22 ans
Taille	1m75
Poids	65 kg
Cheveux	roux
Yeux	verts
Beauté	15
S.p. sportive, sûre d'elle, un tantinet bêcheuse	



qu'elle a consulté tous les médecins de la cité : cette affection d'origine inconnue résiste à tous les remèdes. Lineth avait seize ans quand les premiers boutons sont apparus ; et c'est d'autant plus triste que l'adolescente qu'elle était alors promettait de devenir une femme superbe.

La laideur de Lineth est donc accidentelle, ce n'est pas son *vrai* visage. En vérité, c'est elle *la plus belle*. Les voyageurs doivent le découvrir et le comprendre. Cela étant, s'ils possèdent la bulladibulle, c'est qu'ils ont rencontré la Cathode et connaissent la boursouflante ainsi que son remède : boire du vin de l'arbre Elémendir dans une fleur de pétarlubar. Tous les éléments du puzzle peuvent alors trouver leur place.

De fait, ayant bu le zatom, Lineth guérira instantanément, et c'est une fille métamorphosée qui s'offrira à la vue des voyageurs, belle à *craquer*. Restera à la convaincre de se porter candidate. Lineth n'est pas cruelle et elle répugne à être la cause de la mort d'un homme. Elle acceptera toutefois quand les voyageurs lui diront que c'est l'un d'eux qui sera *volontaire*, preuve qu'ils sont sûrs de son succès. Pour la rassurer encore, on peut lui montrer la bulladibulle et lui en expliquer le pouvoir, mais il est impossible d'en faire un essai préalable. L'autonomie d'une heure est juste suffisante entre le moment où elle sera « nourrie » et celui où elle devra plonger.



Dame Nargaude

Née à l'heure du Dragon

Âge 50 ans

Taille 1m72

Poids 85 kg

Cheveux poivre et sel

Yeux bruns

Beauté 10

S.p. bavarde, buveuse de bière, tendance à s'apitoyer sur elle-même



Lineth

Née à l'heure du Vaisseau

Âge 20 ans

Taille 1m68

Poids 59 kg

Cheveux roux

Yeux bleus

Beauté 6 (16 une fois guérie)

S.p. timide, complexée, mais courageuse et le cœur tendre



Les indices

Les voyageurs recherchent « Lambda », rousse, vêtue de blanc et joueuse de viole. Ils peuvent se laisser abuser par Flora, qu'ils découvriront d'abord nue, en train de nager, puis vêtue d'une chemise blanche. Mais aucun lien avec la viole. Ils peuvent également se contenter de l'Auberge des Petits Moutons, ou préférer la Pierre Rouge – sise au centre du « drame » – et ne jamais aller à la Viole d'Argent.

moult dénégations, apprendre qu'il existe une viole à l'Auberge de la Viole d'Argent, mais que personne n'en joue.

L'enseigne de l'auberge représente une viole *blanche* – comme la robe de Lambda – sur fond rouge sombre. Dans la salle, au dessus de la cheminée, est accrochée une viole, également peinte en blanc.

Dame Nargaude. La viole appartenait au défunt mari de dame Nargaude, la propriétaire de l'auberge. Il en jouait affreusement mal, aux dires de ceux qui s'en souviennent, mais son épouse en était très fière et l'écoutait avec ravissement. A sa mort, l'instrument a pris place au-dessus de la cheminée, et la veuve a déclaré que plus personne n'y toucherait. Dame Nargaude est une forte femme, volubile et quelque peu portée sur la bière. Quand elle a une chope devant elle, il est difficile d'arrêter ses épanchements (son pauvre mari, sa solitude actuelle, etc.) Si les voyageurs l'aiguillonnent cependant sur le sujet, ils peuvent apprendre d'elle la vérité sur la « beauté » de Lineth, combien la jeune fille promettait d'être belle.

Lineth. La servante est tout le contraire de sa patronne, timide et renfermée. Elle souffre de son état et ne s'ouvre pas facilement. Elle se contente de travailler, avec zèle et célérité, sans un mot de plus que nécessaire. Si les voyageurs pataugent à son sujet, un autre indice peut les mettre sur la voie, à condition toutefois qu'ils prennent chambre à l'auberge. Durant la nuit, dire à l'un des personnages qu'il se réveille, ayant entendu comme une faible musique provenir de la salle du bas (sans jet de dés). Si le personnage est assez discret (Dérobée/Discretion à zéro), il peut ainsi surprendre Lineth en train de s'exercer avec la viole. Elle n'en joue pas bien, mais – comme tout ce qui est défendu – l'instrument l'a toujours attirée. Prise en faute et craignant d'être renvoyée, la jeune fille suppliera le voyageur de n'en parler à personne ; mais ainsi pourra naître un début de complicité. Par ailleurs et par rapport à la quête, on a bien en la jeune fille une « joueuse de viole ». (Si la discrétion échoue, le voyageur trouvera la viole à sa place et Lineth une cruche à la main, prétendant être venue boire un verre d'eau. A lui de subodorer la vérité.)

A l'heure fatidique

Si Lineth se présente, le Conseil la désignera à l'unanimité pour être la Préten-dante ; sinon, ce sera Flora. Un pauvre bougre sera alors traîné par les gardes pour être volontaire : c'est à ce moment qu'un ou

plusieurs voyageurs doivent s'avancer et se porter, publiquement, volontaires également. Lineth devra alors choisir *son homme* parmi tous, elle désignera évidemment celui dont ils auront préalablement convenu. La nourriture offerte pourra sembler bizarre, mais en vérité, personne ne songera à l'examiner de près.

Puis, tandis que le volontaire reste sous bonne garde, la Prétendante s'embarque vers son destin. Le point balsamique est trop éloigné pour que l'on puisse voir les détails depuis la place ; tout au plus aperçoit-on la jeune fille plonger... puis réapparaître, et se hisser dans la barque. C'est le retour...

Et c'est alors, ayant pris pied sur la jetée, que Lineth montre triomphalement à tous et à toutes la pierre rouge qu'elle tient dans sa main. Madzona possède une nouvelle Commanderesse.

Quant au volontaire : « Eh bien déclare Lineth, tout cela est si inattendu, et la coutume n'en parle pas trop, mais... je suppose que je dois l'épouser ! » Elle dit cela avec un sourire attendri. Manifestement, l'idée ne lui déplaît pas. Le voyageur peut refuser, arguant qu'il doit maintenant repartir, Lineth s'en consolera. (A défaut de véritables épousailles, elle est néanmoins prête à lui prodiguer sa tendresse - après tout, c'est bien *son homme*, non ?)

Lineth était laide comme un pou, aucun garçon ne la regardait, et voilà que du jour au lendemain, elle devient non seulement la plus belle, mais chef suprême de sa cité ! La jeune fille croit vivre un rêve.

Au plein milieu de la Souffrance

Pour résoudre le dernier vers du couplet, les voyageurs doivent avoir recours à leur propre jugeote. Comme bien souvent, on ne voit pas ce qui est juste devant son nez. Souffrance est le nom du lac tout autant que de la rivière, et au plein milieu s'y trouve une petite île. C'est évidemment là qu'il faut dormir pour quitter le rêve de Madzona.

A défaut, s'ils ne comprenaient vraiment pas, mais faisaient part de leur souci à Lineth,

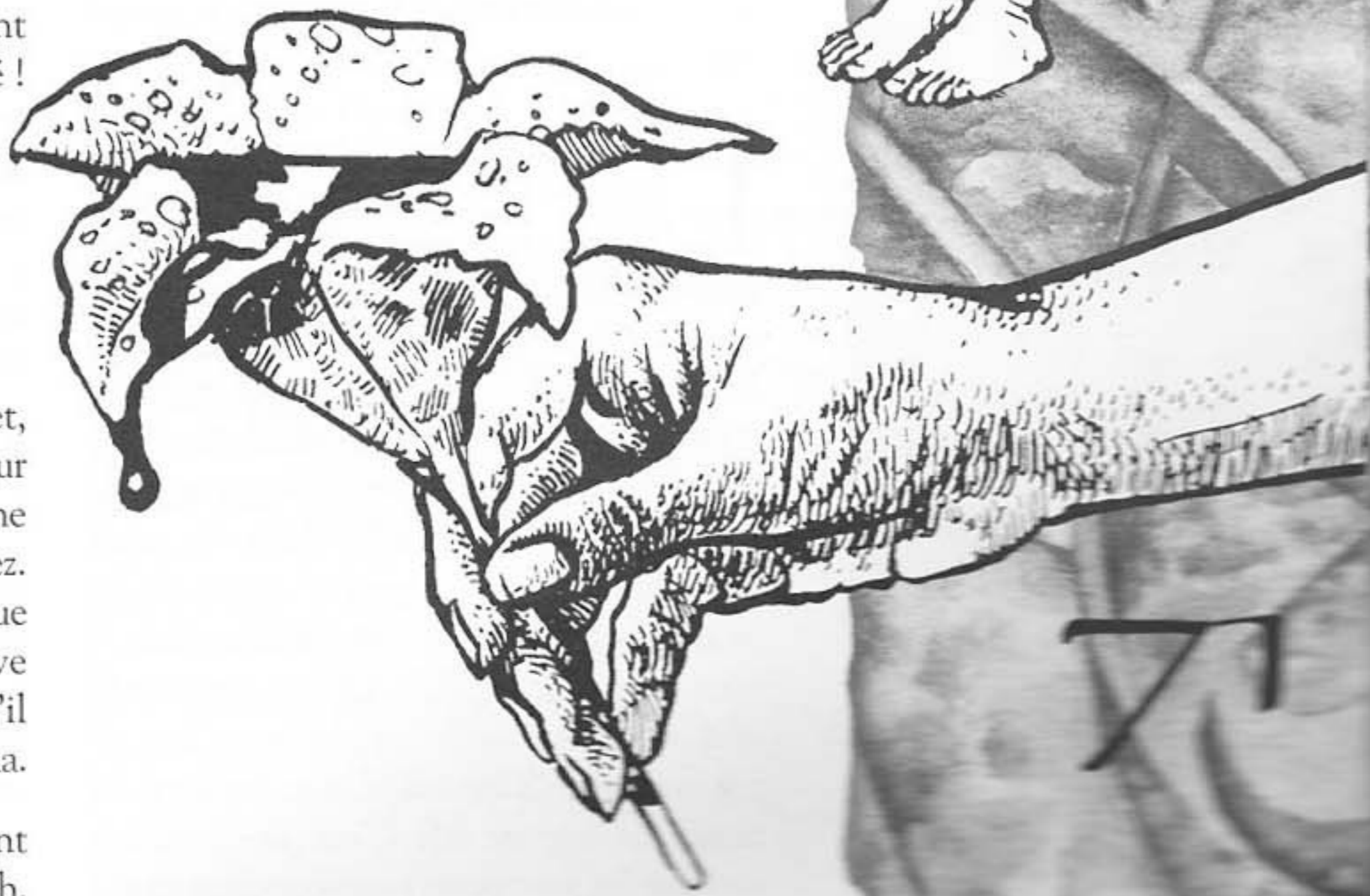
Les candidates

Flora, 22 ans, rousse, beauté 15
Aymone, 23 ans, brune, beauté 14
Ircée, 19 ans, blonde, beauté 14
Daëlle, 25 ans, châtain, beauté 13
Elane, 20 ans, blonde, beauté 13
Sophine, 21 ans, brune, beauté 12
sous réserve :
Lineth, 20 ans, rousse, beauté 16

cette dernière pourrait les aiguiller sur la bonne voie. L'île est par ailleurs sans mystère, plantée d'herbes et de quelques arbre.

La Commanderesse Lineth a maintenant tous les pouvoirs. Il lui est donc facile de procurer une barque aux voyageurs, voire des rameurs, pour les conduire à l'île. Plus encore, elle ne demande qu'à aller avec eux, ne serait-ce que pour rester encore un peu avec son homme, dormir près de lui à la belle étoile.

Mais aussi fermement que ce dernier l'enlace avant de s'endormir, il n'en trouve trace à son réveil dans le tunnel des noirs galops. Cependant, sur la tapisserie de la maison impossible, la musicienne rousse est réapparue à son tour, auprès de sa sœur. Elle a le visage de Lineth, et il semble bien au voyageur concerné qu'elle lui sourit avec tendresse.



6. Kamarakol

Où les voyageurs commencent par rencontrer une luthiste brune, puis découvrent avec elle la cité de Kamarakol où les hommes ne sont ni grands, ni beaux, ni forts. Y aurait-il une erreur dans la ballade ? Et d'où viennent les mouches qui sont le fléau de la cité ? Comment se procurer une obséole ? Faut-il participer au concours d'entrée au Sénilat ? Autant de questions qu'il faudra commencer par se poser, avant, pas à pas, d'en obtenir les réponses.

LA BALLADE

*Dans les cavernes de l'Insecte
Où nul n'a jamais songé
Je franchirai la porte obséolienne
Et je dirai à la peur qui bouge :
N'entends-tu monter la clameur
Des hommes grands, beaux et forts
De la cité de Kamarakol*

La troisième cité de la ballade est la plus difficile. Elle rompt en effet avec la routine instaurée par les deux premières. Les voyageurs s'attendent maintenant à devoir dénicher dans la cité la fille brune qui est la bonne, en évitant le « piège » de la mauvaise, comme il en a été précédemment avec Théodora/ Flauta et Lineth/ Flora. Il n'en est rien. Ils vont découvrir Zohelle (initiale Z) dès le début, avant même d'être arrivés à Kamarakol, et sans avoir à la chercher. De fait, l'intégralité du couplet n'a trait qu'à la façon de quitter le rêve de Kamarakol, aucune ligne ne concerne la jeune fille. C'est pour cette raison que les voyageurs la rencontrent direc-

tement. Mais naturellement, cela ne les empêchera pas de se poser des questions, voire d'imaginer que, étant trop facile, ce n'est pas la bonne. La difficulté est ailleurs.

Pour quitter le rêve, les voyageurs doivent dormir dans les cavernes de l'Insecte, où nul n'a jamais songé – c'est-à-dire rêvé – sauf eux justement. Mais les cavernes sont hantées par un monstre terrifiant, la peur qui bouge, qui ne peut être vaincu que d'une seule manière, en poussant un certain cri (*n'entends-tu monter la clameur ?*). Ce cri, le raâl, est le secret des sénilateurs, la caste gouvernante de Kamarakol. Pour l'apprendre, les voyageurs devront accéder au Sénilat, en triomphant à un concours de culture générale. Ce concours, toutefois, est réservé aux hommes de Kamarakol, ce que les voyageurs ne sont pas a priori.

Les habitants mâles de Kamarakol sont tous de petite taille, maigrichons, et plus ou moins atteints de sénilité précoce. Ils ne sont ni grands, ni beaux ni forts. Sont appelés *hommes* ceux qui possèdent une *obséole*, une gemme d'une certaine sorte,



telle que mentionnée au premier chapitre. Les autres, qui n'en possèdent pas, sont les *garçons* – quel que soit leur âge. Seuls les hommes peuvent participer au concours d'entrée au Sénilat.

Les voyageurs doivent alors se procurer une obséole, pour devenir des hommes de Kamarakol, puis triompher du concours afin d'apprendre le secret du raâl. Cela fait, ils pourront vaincre la peur qui bouge, et dormir (rêver) dans sa caverne. Ainsi le couplet sera-t-il accompli à la lettre, puisque montera *la clameur des hommes grands, beaux et forts de la cité de Kamarakol*, autrement dit des voyageurs, qui, même s'ils ne sont ni très grands, ni très beaux, ni très forts, le sont forcément plus que les autres « hommes ».

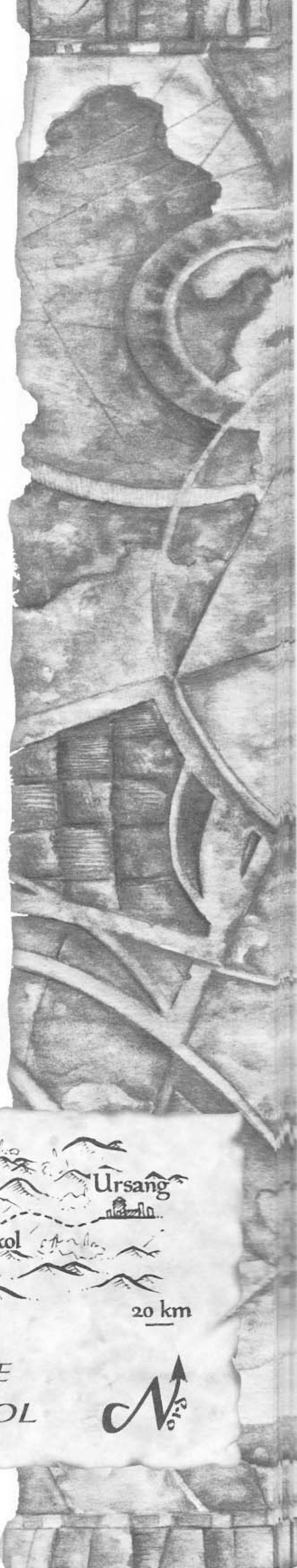
La légende obséolienne

Cette légende est à demi oubliée, y compris des sénilateurs. Elle n'est mentionnée que pour expliquer le pourquoi des choses. Cela remonte à la fin du Second Âge, à l'époque où Kamarakol était à peine un village. Dans les collines avoisinantes, un certain Djawel, haut-rêvant, découvrit des cavernes dont certaines parois étaient incrustées, à l'état naturel, de gemmes obséoliennes. Il décida d'en faire le négoce, avec ses compagnons, et pour dissuader les intrus, il invoqua une monstrueuse entité gardienne : l'Insecte, alias la peur qui bouge. Faisant partie de l'invocation était un certain cri qui avait pouvoir de neutraliser l'entité momentanément. Il enseigna ce cri à ses compagnons, qui devinrent

les premiers hommes de Kamarakol. Ainsi pouvaient-ils récolter les obséoles et en conserver le privilège.

Puis vint la fin du Second Âge, et les bouleversements, tant géographiques que dans la mémoire des gens. Les descendants des compagnons de Djawel sont devenus les sénilateurs. Ils continuent à se transmettre le raâl (le cri contre l'invocation de Djawel), mais en ont oublié le but premier. Tout ce qu'ils savent, c'est que cela tue les mouches – et les mouches sont le fléau de Kamarakol. Quant à leur ancien privilège, tout ce qu'il en reste, c'est que pour être un *homme*, il faut posséder une obséole. La caverne de l'Insecte est également oubliée. C'est de cette direction que viennent les mouches, et pour cette raison, cette partie des collines est redoutée, à la limite du tabou ; on n'y va pas.

Les sénilateurs se disent parfois que, s'ils se rendaient sur place, le raâl pourrait peut-être venir à bout du fléau. Mais ils n'osent pas. Ils ignorent le vrai pouvoir de la clameur, et



sont d'autre part conscients de leur chétivité. Les premiers hommes de Kamarakol étaient sûrement beaucoup plus costauds.

Les mouches

L'Insecte est toujours là. C'est un monstrueux conglomérat de dizaines de milliers d'insectes, sortes de mouches grosses comme le bout du pouce. Tout le paquet peut se déplacer ensemble, affectant une forme grossièrement humanoïde, avec des pseudo-bras ; mais des nuées s'en détachent parfois, ayant leur propre autonomie.

Ces mouches envahissent Kamarakol et sa région, et c'est à l'effet de leurs piqûres qu'est due la dégénérescence, au fil des ans, des habitants mâles. Cela se transmet génétiquement, dirions-nous, mais sans affecter les femmes. Les piqûres sont au demeurant douloureuses, mais non mortelles à moins d'être subies en très grand nombre. La violence de certains essaims est capable de tuer directement.

L'Insecte est une entité de cauchemar incarnée, il faut réussir un jet de rêve pour passer sa protection. Les mouches isolées sont également des entités, mais il n'y a pas besoin de jet de rêve pour les toucher. A leur « mort », elles se dessèchent et il n'en reste qu'un peu de poussière. Le combat contre un essaim entier obéit à des règles spéciales (voir ci-après).

Le Sénilat

C'est l'assemblée gouvernante de Kamarakol, comprenant le nombre immuable de 40 « hommes », appelés sénilateurs. A sa tête se trouve le *Viokh*, le plus vieux d'entre eux. Quand un sénilateur meurt, on organise un concours pour désigner son remplaçant. Il ne s'agit pas d'épreuves physiques, dont les Kamarakoliens seraient bien incapables, mais d'épreuves intellectuelles portant sur

diverses connaissances (voir ci-après). Seuls les *hommes*, possesseurs d'une obséole, peuvent y participer.

D'une manière générale, les Kamarakoliens méprisent le physique, pour se consacrer à l'accumulation de connaissances. On dit que le *Viokh* serait capable de réciter, par ordre alphabétique, la liste intégrale des plantes connues, si, dû à son âge canonique, il n'était sujet à de fâcheux trous de mémoire.

Le raâl. A son intronisation, le nouveau sénilateur se voit enseigner le raâl par le *Viokh*, lors d'une réunion privée. D'après leur propre loi, il est interdit aux sénilateurs de proférer le raâl autrement que dans la solitude ou en compagnie de leurs pairs, sous peine d'avoir la langue tranchée, puis d'être livré aux mouches. Cela étant respecté, le raâl ne sert qu'à se débarrasser des insectes importuns : c'est moins fatigant que de les pourchasser à coups de fouet à mouche. Il suffit de proférer la clameur pour que toutes les mouches qui se trouvent dans la pièce tombent en poussière.

Les lois. Les lois de Kamarakol sont au demeurant classiques, semblables à celles des cités « normales ». *Djawel* ayant été haut-révant, le haut-rêve est admis, mais uniquement réservé aux hommes, c'est-à-dire aux possesseurs d'une obséole. Les contrevenants sont livrés aux mouches, la peine de mort par ailleurs appliquée pour les autres crimes. Le condamné est dépouillé de ses vêtements et enduit d'une solution d'eau sucrée, puis lié à un pilori. Toutes les mouches viennent aussitôt s'y agglutiner. Le condamné meurt généralement au bout d'une dizaine d'heures, à moins que ne survienne un essaim, qui a tôt fait d'abréger ses souffrances.

L'essence de Kamarakol

Loin de se rebeller (inutilement) contre leur sénilité précoce, les mâles de Kamarakol se plaisent à en rajouter. Les sénilateurs sont tous décrépits et sont un modèle envié. Pour cela, il est de bon ton de marcher avec une canne, quand bien même on ne boite pas. Plus encore, tous les mâles – hommes et garçons – se teignent

les cheveux en blanc au moyen d'une certaine lotion alchimique : l'essence de Kamarakol. Ce produit est en vente libre et courante chez tous les apothicaires au prix de 10d la mesure, soit une application. L'essence ne fait que blanchir les cheveux, qui reprennent leur couleur normale à la repousse. (L'usage de cette lotion sera indispensable dans le dernier couplet pour rencontrer les êtres pâles de la forêt de Krab : *quand l'âge aura blanchi ma tempe.*)

Le champ obséolien

Il n'existe qu'un nombre limité d'obséoles connues. Ces gemmes se transmettent usuellement par héritage, voire dans des cas plus rares, en paiement d'une dette. Il existe toutefois un « champ », sorte de terrain vague au nord de la cité, au-delà des terres cultivées, qui serait censé contenir des obséoles. Dans l'esprit des Kamarakoliens, et même des sénileurs qui ont oublié l'existence des cavernes, c'est de là qu'elles sont toutes venues. Dès qu'ils en ont le loisir, les *garçons* vont alors fouiller le champ obséolien dans l'espoir de la trouvaille qui fera d'eux des *hommes*. Le plus étonnant, c'est que cela arrive parfois, mais très rarement. Le champ obséolien présente l'aspect chaotique de monceaux de terre remuée parmi des tranchées creusées en tous sens.

Les femmes

Les femmes de Kamarakol sont normales, parfois grandes et belles, comme partout ailleurs. Quand elles mettent au monde

LA CITE

Kamarakol est sise au beau milieu d'un pays boisé. Le relief n'est pas plat, mais constitué de vallonnements et de véritables collines, où poussent les forêts. Comme les plaines du rêve précédent, ces forêts n'ont pas de limites connues. Celle qui entoure la cité est simplement appelée forêt de Kamarakol. C'est une forêt de feuillus, aux sous-bois buissonneux, relativement giboyeuse. Utiliser pour la chasse les indications données au premier chapitre.

Gardes de Kamarakol

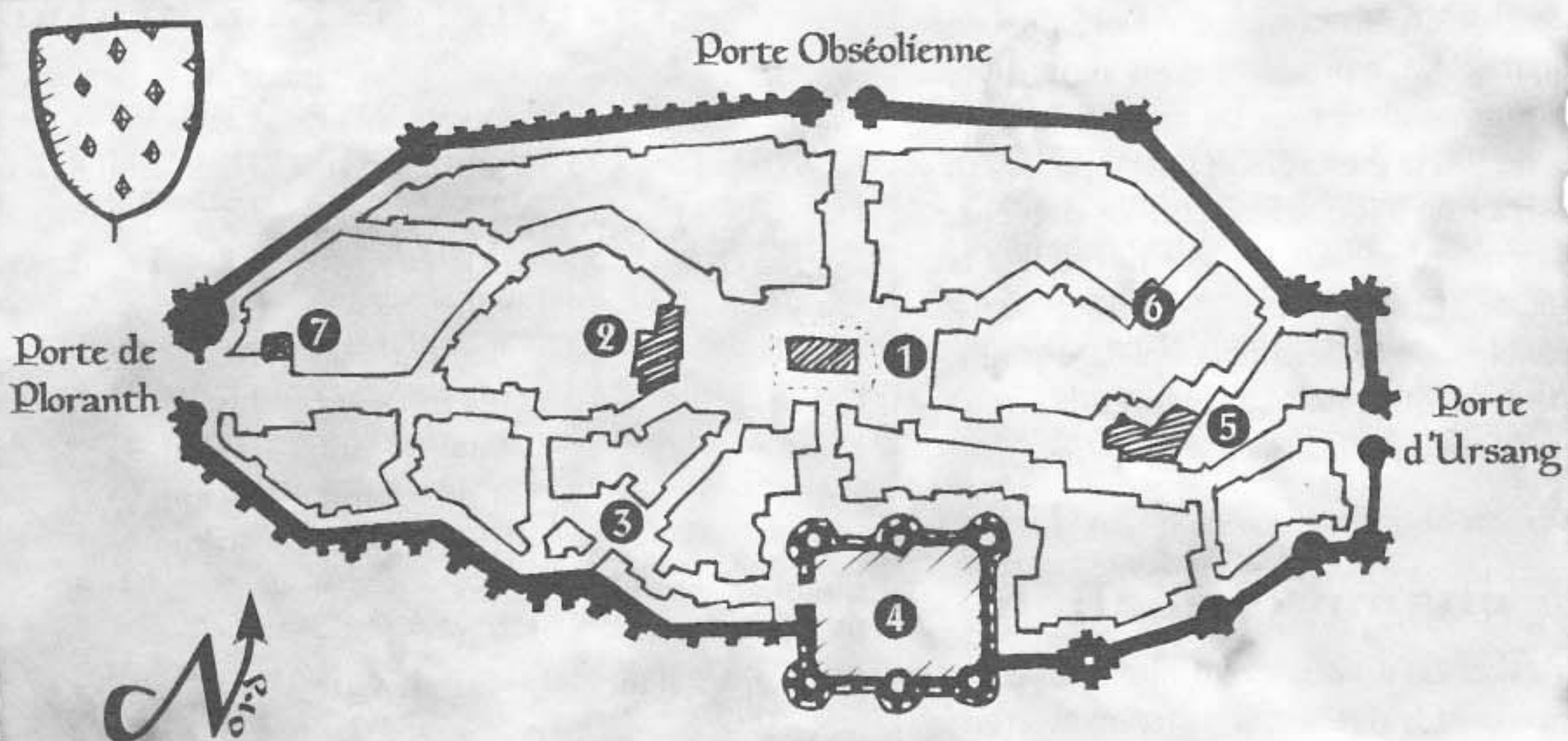
TAILLE	12	VOLONTÉ	12	VIE	14
CONSTIT	15	EMPATHIE	11	ENDURANCE	27
FORCE	13	RÊVE	10	+ Dom	+ 1
AGILITÉ	13	Mêlée	13	Protection	2
DEXTÉRITÉ	14	Tir	13		
VUE	12	Lancer	13		
OUIË	10	Dérobée	11		
Épée sorde		niv + 4 init 10 + dom + 4			
Fouet à mouche		niv + 8 init 14 + dom (+4)			
Arc		niv + 3 init 09 + dom + 2			
Bouclier		niv + 4			
Esquive		niv + 4			
Course, Vigilance + 4/ Survie Cité + 8					

Les gardes ne sont protégées que de cuir souple, pour une plus grande mobilité. Le fouet à mouche (+dom + 3) requiert la compétence Fouet, base -8, utilisée avec la caractéristique Lancer. Il cause ses dommages sur la table des coups non mortels, c'est-à-dire qu'on n'applique que les pertes d'endurance.

un garçon, celui-ci commence par grandir normalement, jusque vers l'âge de dix ans, moment où apparaissent les premiers signes de débilité physique. A Kamarakol, les nécessaires travaux de force sont ainsi accomplis par les femmes, forgeronnes, charpentières, maçonnes, etc. Plus encore, la garde de la cité est exclusivement composée de femmes, de solides matrones entraînées à l'arc, à l'épée, au bouclier, et au fouet à mouche – fouet à dix lanières terminées par des plaquettes de corne, idéal pour combattre les essaims.

Une route traverse les forêts d'est en ouest, reliant Kamarakol à Ursang, à l'est, et à Ploranth à l'ouest, tous les deux distants de Kamarakol d'une centaine de kilomètres. Cette route est utilisée par les marchands. Kamarakol fournit des céréales, de la bière, du bois de courme (très résistant), ainsi que des peaux et des fourrures provenant de la chasse.





- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 1. Le Sénilat | 5. Étuve des Femmes |
| 2. La Bibliothèque | 6. Rue des Tempes Blanches |
| 3. Place aux Mouches | 7. Auberge des Garçons |
| 4. Le Gynéum | |

KAMARAKOL

Principaux lieux

Comme Madzona, Kamarakol n'est pas très grande. Elle est cependant entourée de remparts, et de tours arborant ses armoiries : d'argent semé d'obséoles sinople (plein de petites gemmes vertes sur fond blanc). Elle possède trois portes : la porte d'Ursang à l'est, la porte de Ploranth à l'ouest, et la porte Obséolienne au nord, donnant vers le champ du même nom. Appliquer les mêmes lois que pour les portes des cités précédentes. Aucun quartier ne s'y distingue, le centre, autour du Sénilat et de la bibliothèque, étant cependant plus bourgeois que la périphérie, paysanne et artisanale.

1. Le Sénilat. Sise au centre de la cité, cette grande bâtisse dotée d'un jardin intérieur abrite la salle du conseil ainsi que les appartements privés des 40 sénilateurs.

2. La Bibliothèque. Réservée aux hommes, uniquement, qui peuvent venir en compulsant gratuitement les ouvrages. On y trouve pratiquement tous les écrits mentionnés dans les règles (RdD,3, p 27).

C'est dans sa grande salle qu'ont lieu les concours d'accès au Sénilat.

3. Place aux Mouches. C'est là que se dresse en permanence le pilori destiné aux condamnés.

4. Le Gynéum. Fortification imbriquée dans le rempart sud, le Gynéum abrite la garde de la cité, une cinquantaine de femmes, commandée par la générale Géofa. On y trouve également les bureaux administratifs, tribunal et prison. C'est l'équivalent de la Prévôté et de la Régie.

5. Étuves des femmes. Bains publics réservés aux femmes. Les hommes et les garçons se lavent à leur domicile, ce qu'ils font au demeurant fort peu.

6. Rue des Tempes blanches. C'est dans cette rue que se regroupent la plupart des apothicaires, vendant notamment l'essence de Kamarakol pour blanchir les cheveux. L'onguent jaune est utilisé pour jaunir les dents. L'onguent rose accroît et souligne les rides. L'onguent vert sent très mauvais mais apaise la douleur due aux piqûres de mouches. Un bâtonnet d'en-

cens glauque (durée 1 heure) éloigne ces dernières de la pièce où il brûle.

7. Auberge des Garçons. Le nom de l'auberge est significatif. Ce sont, comme pour toute auberge, des étrangers qui la fréquentent, marchands, voyageurs, et donc des *garçons*. Elle est tenue par une célibataire de 35 ans, Mastrid Loeskan, grande et bien bâtie, secondée par sa nièce, Elodie, jolie brunette de 16 ans, et par son neveu, Rubert, jeune vieillard de 25 ans. Contrairement aux auberges des rêves précédents, elle n'a aucun rôle significatif à jouer et n'est donnée que pour modèle. La nourriture servie y est essentiellement molle ou liquide, pour convenir à l'état de la dentition des citadins. La venaison des Garçons est en revanche plutôt coriace.

Zohelle

Etant retournés à Karamélis, où les briseurs de rêve leur auront peut-être donné un surcroît de fil à retordre, ayant dormi à l'Auberge de la Chimère, s'étant réveillés dans le Pays des Trois Vignes, et ayant à nouveau bu le vin de l'arbre Elémendir, les voyageurs se réveillent en pleine forêt. Mais ce n'est pas la forêt de Krab. Celle-ci est composée de feuillus ordinaires et le temps est frais et brumeux. C'est l'automne, 1er jour du Serpent. Ayant cheminé une heure parmi les arbres, quelle que soit la direction, les voyageurs entendent soudain des cris (OUIË à zéro pour identifier une voix féminine) provenant d'une vingtaine de mètres plus loin. Arrivant sur les lieux, ils découvrent une route, et là, une voyageuse assaillie par un incroyable essaim de grosses mouches. La malheureuse tente de s'en défaire en leur assénant des coups du luth qu'elle tient à la main comme une raquette. Si les voyageurs ne lui portent pas secours, ils auront d'emblée tout faux dans le rêve de Kamarakol.

Combat d'essaim

Combattre un essaim obéit à des règles spéciales. L'essaim possède un nombre global de points d'endurance. Quand ce nombre arrive à zéro, l'essaim – ou ce qu'il en reste – est dis-

Étuve des femmes

dame Rivago propriétaire

Savon et serviette sont compris

Bain chaud : 12d

Bain froid : 5d

Bain glacé : 15d

Manucure : 12d

Épilation : 10d

Massage : 10d

L'établissement est interdit aux hommes et aux garçons

Échoppe de Flitosk

Maitre apothicaire

Essence de Kamarakol : 10d la mesure

Onguent jaune : 5d l'application

Onguent rose : 10d l'application

Onguent vert : 12d l'application

Encens glauque : 10d le bâtonnet



Auberge des garçons

Chez Mastrid Loeskan

6 chambres à un lit double
nuit pour une personne : 12d

Cave dortoir, haute et basse

Cave haute (1m60) : 6d pour une personne

Cave basse (0m90) : 4d pour une personne

Bière de Kamarakol (-1) : 1d la mesure

Vin de Ploranth (-2) : 3d la mesure

Bouillon gras (1 sust) : 3d

Purée de légumes (1 sust) : 3d

Viande hachée (2 sust) : 8d

Fromage blanc (1 sust) : 3d

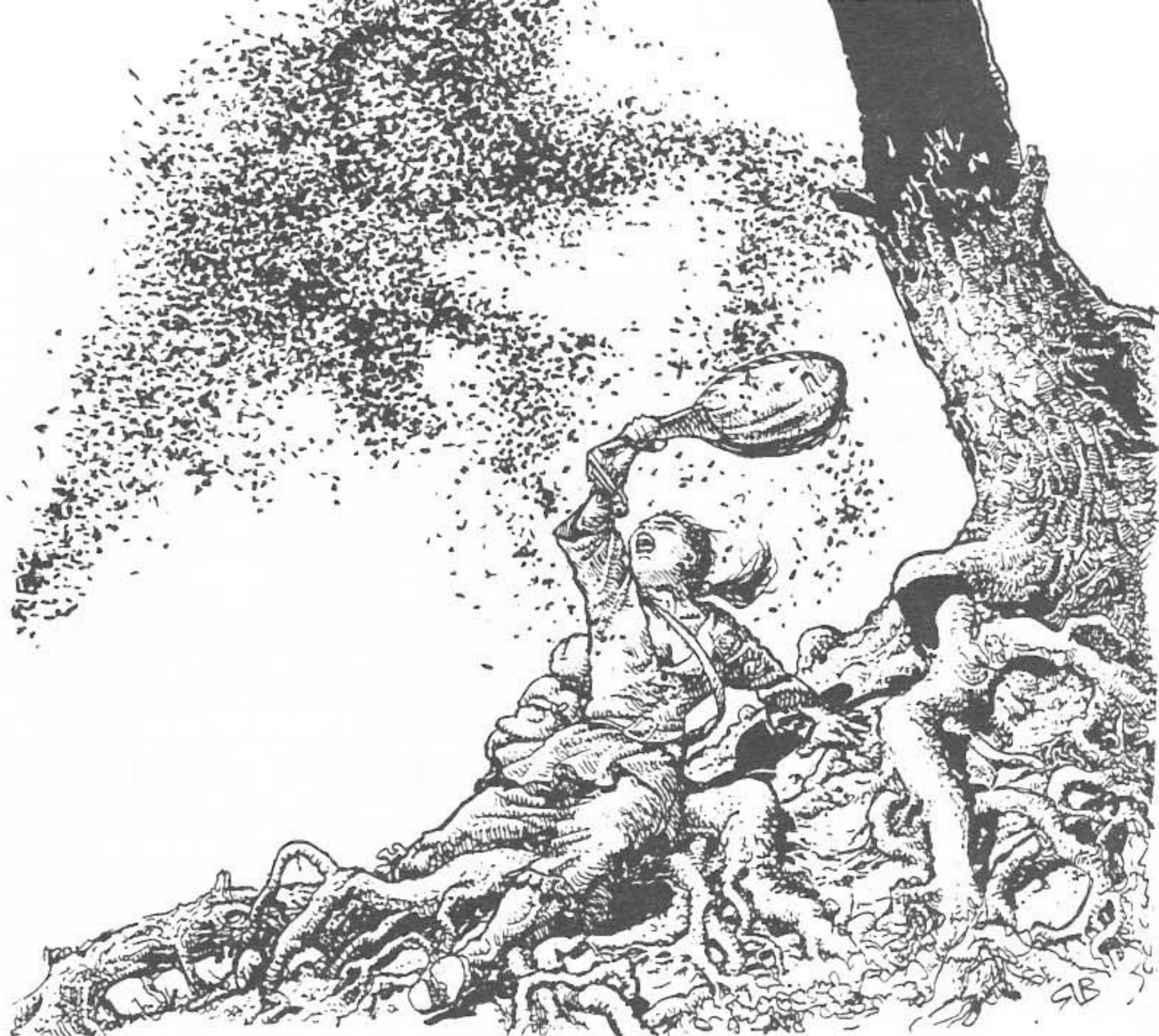
Venaison des Garçons (3 sust) : 10d

L'eau des rince-dentiers est garantie bouillie



persé et le combat est terminé. Pour le combat lui-même, on n'utilise pas l'alternance usuelle de difficultés libres, avec parades ou esquives, qui en l'occurrence ne signifient rien, l'essaim attaquant de toutes parts avec des centaines de petites agressions simultanées. Pour chaque round, chaque personnage se contente d'un jet d'attaque, de difficulté imposée. A cette difficulté peut s'ajouter un malus/bonus selon son type d'armement.

– *Jet réussi* : l'essaim encaisse des dommages, selon l'arme du personnage, en perte d'endurance.



— *Jet échoué* : c'est le personnage qui encaisse, mais également en perte d'endurance uniquement. Si celle-ci arrive à zéro, le personnage s'écroule inconscient, perdant un point de vie. Lors, si l'essaim continue à s'acharner sur lui, il perd automatiquement un point de vie par round (jusqu'à ce qu'il meure ou soit secouru). Il n'y a donc qu'un seul jet par round et par personnage, uniquement d'attaque, cette dernière servant également à se défendre. La protection due aux vêtements ou à l'armure est normalement appliquée. Une réussite particulière majore les dommages de + 5 sur l'essaim, et un échec total, de + 5 sur le personnage.

Malus/bonus d'armement

Bouclier : + 1

Pas de bouclier : -1

Dague : -2

Esparlongue : -2

Lance, javeline : -3

Les projectiles, lancés ou tirés, sont sans effet.

L'essaim

Endurance 70

Difficulté d4 + 2

+dom + 2

La difficulté, aléatoire, doit être tirée pour chaque round et chaque combattant, pouvant aller de -3 à -6

La voyageuse

La rescapée se nomme Zohelle. Elle est brune, âgée de 22 ans, et jolie. C'est une voyageuse au même sens que le sont les personnages des joueurs, comme eux vêtue et bottée de cuir. Sous son pourpoint, on peut voir qu'elle porte une chemise de laine verte. La présence de son luth atteste qu'elle est musicienne. Pour toute arme véritable, elle ne possède qu'une dague.

Voyageuse, Zohelle est passée par Ploranth et continue sa route vers l'est. Elle peut ainsi indiquer qu'elle se rend à Kamarakol, sans but précis sinon que c'est sa prochaine étape. D'après ses estimations, à ce point de la route, Kamarakol est encore distant de 20 km.

Zohelle est non seulement jolie, mais aimable et peu farouche. Et pour peu qu'un voyageur ait une beauté ou une apparence sortant de l'ordinaire, elle le fait comprendre sans détour. Elle peut même dire précisément : « J'aime les hommes grands, beaux et forts... », citant les termes mêmes de la ballade. Mais quoique musicienne, elle n'a jamais entendu parler de cette dernière.

Cela dit, quel que soit le charme des voyageurs, Zohelle est pleine de gratitude et ne demande qu'à les accompagner. Elle pourra ainsi être à leurs côtés pour tout le

reste du couplet, partageant leurs aventures à Kamarakol et dans les cavernes.

Laissons alors ceux-ci se poser des questions. Ont-ils déjà trouvé la « bonne » fille ? Est-ce si facile que cela ? Et dans ce cas, que signifie le couplet ?

De fait, pour que ce dernier soit accompli, il faut non seulement dormir au bon endroit, après avoir neutralisé L'Insecte, mais que Zohelle survive jusqu'au bout. Continuer de la protéger est alors essentiel. Si la jeune femme devait mourir, des causes d'un autre essaim ou de l'Insecte même, il faudrait tout recommencer.

Ne pas oublier, enfin, d'intriguer les voyageurs par ce qu'il est advenu des mouches « tuées » : au lieu de petits cadavres, la route n'est jonchée que d'un peu de poussière.

LES HOMMES DE KAMARAKOL

Laisser maintenant les voyageurs découvrir Kamarakol, ses femmes, ses hommes et ses garçons. Contrairement aux filles précédentes, Zohelle ne sait rien de la cité et découvre tout en même temps qu'eux. Elle qui aime les hommes grands, beaux et forts, est évidemment déçue par les citadins.

L'événement principal est l'annonce du décès de deux sénilateurs et du concours pour les remplacer. Cet événement n'a pas de date précise, c'est au gardien des rêves de moduler cette dernière en fonction des actions des voyageurs et de leurs progressives découvertes. Découvrir trop tôt les cavernes de l'Insecte pourrait être un piège funeste ; les découvrir trop tard conduirait pareillement à l'échec.

La réussite du couplet repose sur l'apparente contradiction de la ballade, quand elle parle des hommes grands, beaux et forts de la cité de Kamarakol, ce qui est visiblement un contresens, voire une ineptie. En conclure que la ballade se tromperait une base de départ erronée. Les hommes en question *doivent* exister. Mis au courant des lois sur la possession d'une obséole, les voyageurs doivent alors comprendre que c'est à eux d'endosser le rôle

Zohelle

Née à l'heure du Vaisseau, 22 ans, 1m68, 61 kg, cheveux bruns, yeux noirs, beauté 13

TAILLE	09	VOLONTÉ	11	VIE	11
APPARENCE	12	INTEL	10	ENDURANCE	22
CONSTIT	12	EMPATHIE	14	+ dom	0
FORCE	11	RÊVE	13	Protection	2
AGILITÉ	14	CHANCE	13		
DEXTÉRITÉ	14	Mêlée	12		
VUE	11	Tir	12		
OUÏE	14	Lancer	11		
ODO-GOÛT	10	Dérobé	13		

Dague niv + 3 init 09 + dom + 1
Esquive niv + 3

Chant + 5/ Course, Discrétion, Escalade + 2/ Séduction, Vigilance + 3
Comédie + 2/ Musique, luth + 5/ Survie Cité, Extérieur, Forêt + 3
Chirurgie 0/ Natation + 3/ Légendes + 3/ Écriture 0.

Au gardien des rêves d'improviser son équipement (standard) et de décider de son état physique (endurance perdue) après l'attaque de l'essaim.



de ces « hommes », puisqu'ils correspondent, eux, à la description.

Cela fait, ils ne doivent pas croire que, possédant une obséole et étant donc des hommes, il leur suffit de dire textuellement à la peur qui bouge : « N'entends-tu monter la clameur ?... » Une telle erreur a toutes les chances de leur coûter une figurine dans la niche de l'Auberge de la Chimère.

Ce qu'il faut, c'est réellement préférer la clameur, le raâl qui neutralise l'entité. Pour connaître ce cri, il faut devenir sénilateur, autrement dit gagner le concours. Le problème est que le raâl, en tant que tel, est l'élément inconnu du scénario. Les citadins savent que les sénilateurs s'en transmettent le secret, mais ne savent pas ce que c'est. Ils ne l'ont jamais entendu et ne savent pas même qu'il s'agit d'une clameur. Les voyageurs ne le découvriront eux-mêmes que s'ils gagnent le concours.

Dans ce troisième couplet, les difficultés et les impasses sont donc réelles. Toutefois, l'existence même du concours devrait être un indice. C'est en effet le même scénario que dans les cités précédentes : un concours, qui doit être gagné. La différence, c'est que ce ne sont plus les filles de la tapisserie qui sont concernées, mais les

Maître Klinkanx

Né à l'heure des Épées
Âge 40 ans
Taille 1m50
Poids 42 kg
Cheveux teints en blanc
Yeux vairons
Beauté 7
S.p. infirme, aigri et soupçonneux



Le Viokh

Né à l'heure du Château Dormant
Âge 88 ans
Taille 1m45
Poids 38 kg
Cheveux blancs
Yeux bleu délavé
Beauté 8
S.p. gâteux, retombé en enfance, farceur



voyageurs eux-mêmes. Souhaitons qu'ils le comprennent.

Les voyageurs peuvent également tomber dans le « piège » de la porte obséolienne en s'imaginant qu'il s'agit de la porte du même nom de la cité, et que c'est elle qu'ils doivent franchir – pour entrer, pour sortir, allez savoir ? Plus encore, ayant compris qu'ils doivent devenir des hommes en possédant une obséole, s'imaginer que c'est dans le champ obséolien qu'ils vont en trouver, ayant précisément « franchi la porte obséolienne ». Ils n'en trouveront évidemment pas.

Pataugeant, n'y comprenant rien, les voyageurs peuvent laisser passer le concours sans y participer, puis affronter l'Insecte par leurs propres moyens. Un tel défi ne peut conduire qu'au désastre. Plus sagement, ils peuvent se contenter de dormir dans la première caverne, avant la porte obséolienne. Auquel cas ils se réveilleront tout de même dans le tunnel des noirs galops, mais sans avoir accompli le couplet. Une telle alternative peut aussi avoir lieu prématurément, c'est-à-dire ayant découvert les cavernes avant l'annonce du concours.

En vérité, il est tout à fait possible que les voyageurs recommencent ce rêve plusieurs

fois. Le reprenant à zéro, ils retomberont sur Zohelle dans la même situation, devant la secourir de l'essaim, etc. La jeune femme ne les (re-) connaîtra pas : ils seront réellement revenus au tout début du « film ».

Recommencer le rêve aura au moins un avantage en ce qui concerne le concours. Ce seront en effet les mêmes questions qui seront posées – avec les réponses données à la fin, lors du corrigé. Il suffit donc que les voyageurs y participent une première fois pour être sûrs de faire un sans faute à la seconde, connaissant déjà le sujet.

Le concours

Quelque temps après l'arrivée des voyageurs, la nouvelle se répand dans la ville : les décès des sénileurs Gériatrix et Grabater, dus à une longue maladie. Un concours, présidé par le Viokh, est organisé à la bibliothèque pour désigner leurs remplaçants. Les postulants doivent se présenter au Gynéum, où maître Klinkanx, sénileur et joillier, vérifiera leur obséole et entérinera leur candidature. Comme à l'accoutumée, toute contrefaçon ou verroterie en place d'une véritable obséole entraînera la condamnation aux mouches. Qu'on se le dise !

Souffrant d'une faiblesse des vertèbres du cou, maître Klinkanx, vieillard de 40 ans, porte en permanence une minerve. Il est de caractère aigri et foncièrement soupçonneux.

La candidature des voyageurs va susciter un certain remous. Certes, ils possèdent une obséole, mais à l'évidence, ce ne sont pas des Kamarakoliens. Peut-on les accepter ? Un tel scandale ne s'est jamais vu !... Cet incident, de pur jeu de rôle, n'est là que pour faire pâlir les joueurs à l'idée du pilori aux mouches. Le Viokh, arbitre suprême, tranchera en leur faveur. C'est un petit bonhomme rabougri, à moitié retombé en enfance, et souriant gâteusement dans sa barbe de plaisanteries qu'il est seul à comprendre. Il sait que ses jours sont comptés et qu'il faudra bientôt le remplacer lui-même. L'idée que les voyageurs puissent devenir sénileurs est absurde et grotesque, mais c'est en même temps un farce excellente, un bon tour à jouer à ses concitoyens avant de quitter définitivement la

scène. Sa parole est alors sans appel : les voyageurs peuvent participer.

Gériatrix et Grabater juniors, ayant hérité des obséoles de leurs pères, participent au concours. Ce sont les favoris. Outre les voyageurs, il y a huit autres candidats. (Cela ne veut pas dire qu'il n'y a que dix hommes dans la cité, les autres estiment simplement qu'ils n'ont aucune chance.)

Gériatrix Jr déteste les femmes et ne leur parle que du bout des lèvres. Dans la foule, il se sert d'une épingle pour leur piquer subrepticement le séant, puis, le cas échéant, accuse les mouches. Grabater Jr souffre d'une maladie des intestins qui lui fait lâcher des pets en permanence.

Le concours porte sur quatre matières : astrologie, alchimie, botanique et zoologie. Chacune comporte une série de questions bien précises. En termes de jeu, jouer pour chaque matière INTELLECT/ Connaissance concernée à -4, et additionner les points de tâche obtenus. (Pour la version Oniros, utiliser deux fois Sciences, à la place d'Astrologie et d'Alchimie.)

Rappel des points de tâche

Part.	+ 3
Sign.	+ 2
Norm.	+ 1
Échec.	0
Ech.P.	-2
Ech.T.	-4

Le vainqueur est celui qui totalise globalement le plus grand nombre de points. Départager les ex aequo par des jets d'INTELLECT pur à zéro, en considérant toujours les points de tâche obtenus. Si deux voyageurs obtiennent les meilleurs scores, ils seront tous les deux sénilateurs, quoiqu'en vérité un seul suffise pour apprendre le secret du raâl, puis le communiquer (en cachette) à ses compagnons. Les candidats citadins obtiendront toujours les scores respectivement indiqués. Pour être vainqueur, il faut donc obtenir au moins 9 points sur le maximum possible de 12, et 8 pour une seconde place ex aequo.

En cas de rêve et de concours recommen-

Les candidats

Gériatrix Jr	8
Grabater Jr	7
Papi	6
Lédentey	4
Goitrex	3
Kagneux	2
Skroful	1
Sukrefrez	1
Déchay	0
Moribus	-3

Gériatrix Jr

Né à l'heure de la Sirène
 Âge 35 ans
 Taille 1m55
 Poids 48 kg
 Cheveux teints en blanc
 Yeux glauques
 Beauté 9
 S.p. misogyne, maniaque



Grabater Jr

Né à l'heure du Serpent
 Âge 31 ans
 Taille 1m49
 Poids 40 kg
 Cheveux teints en blanc
 Yeux jaunâtres
 Beauté 6
 S.p. dégoûtant, pétomane



cés, ne pas faire tirer de jets de dés, considérer que les voyageurs obtiennent directement 12 points.

Le raâl

Le soir du concours, lors d'une assemblée plénière du Sénilat, incluant les malades et les infirmes (plus de la moitié), le Viokh fait la révélation du raâl aux nouveaux membres, accompagnée des recommandations et restrictions d'usage. Ceux-ci peuvent voir son effet sur les mouches présentes dans la pièce, mais rien de plus. Pour le rôle, faire se dérouler la cérémonie sur fond de gémissements, toux, crachats, incontinences urinaires et autres relâchements.

Puis les nouveaux sénitateurs peuvent emménager dans les appartements vacants (uniquement eux, pas les autres voyageurs). Cela dit, ils sont libres de leurs faits et gestes, retourner par exemple aux cavernes de l'Insecte.

En ce qui concerne le raâl, les joueurs doivent en noter précisément la teneur afin d'être à même de la répéter textuellement à l'entité. Il se compose des syllabes suivantes : *agaga*, *agagargl*, *aga*, *argl*...

LES CAVERNES DE L'INSECTE

L'emplacement des cavernes est inconnu à Kamarakol, tout autant que leur existence. Pour les découvrir, les voyageurs doivent se laisser guider par les mouches. Ces dernières, en effet, et principalement les essaims, proviennent toujours d'une même direction dans les collines. On peut au moins apprendre cela des habitants et se faire désigner cette direction. Il suffit alors d'en remonter la piste. Si les voyageurs n'ont pas cette idée, simple et évidente, Zohelle l'aura entrevue et pourra la leur suggérer.

C'est ainsi, après plus ou moins d'efforts – à gérer par le gardien des rêves –, voire la rencontre d'un ou deux méchants essaims (mêmes caractéristiques que le premier) que les voyageurs vont découvrir la provenance du fléau de Kamarakol. Une sombre caverne s'ouvre au flanc d'une colline abrupte, à quelques cinq ou six kilomètres au sud de la cité. L'entrée est à demi masquée par les herbes et les buissons.

Notation des lieux

1. Boyau d'accès. L'entrée fait 2 m de large sur 3 m de haut. Elle donne sur un boyau de 10 m de long, qui débouche lui-même sur la première caverne. Tout est creusé dans la roche sombre, irrégulier avec des aspérités et des recoins. L'endroit est plein de mouches isolées.

2. Première caverne. Cette salle souterraine d'environ 10 m de diamètre pulule littéralement de mouches, agglutinées partout sur les parois. Surmontant leur dégoût, les voyageurs peuvent y dormir en sûreté. Ils se réveilleront dans le tunnel des noirs galops, mais sans avoir accompli le couplet.

3. La porte obséolienne. Trois arches, d'un ovale assez régulier, donnent au fond

de la première caverne. Sur le pourtour de celle du milieu sont encore incrustées quelques obséoles (autant, en vérité, qu'il y a de voyageurs, Zohelle comprise, pas une de plus). On peut les apercevoir sous les mouches qui les recouvrent, elles luisent dans l'éclat des lanternes. Pour les desceller, il suffit de la pointe d'une dague (sans jet de dés). Chaque gemme (taille 7, pureté 7) peut valoir 50 sols. Au réveil dans un rêve différent, les voyageurs ne les retrouveront cependant que si le couplet a été accompli, c'est-à-dire une seule fois. L'arche incrustée de gemmes est évidemment la porte *obséolienne* qu'il faut franchir.

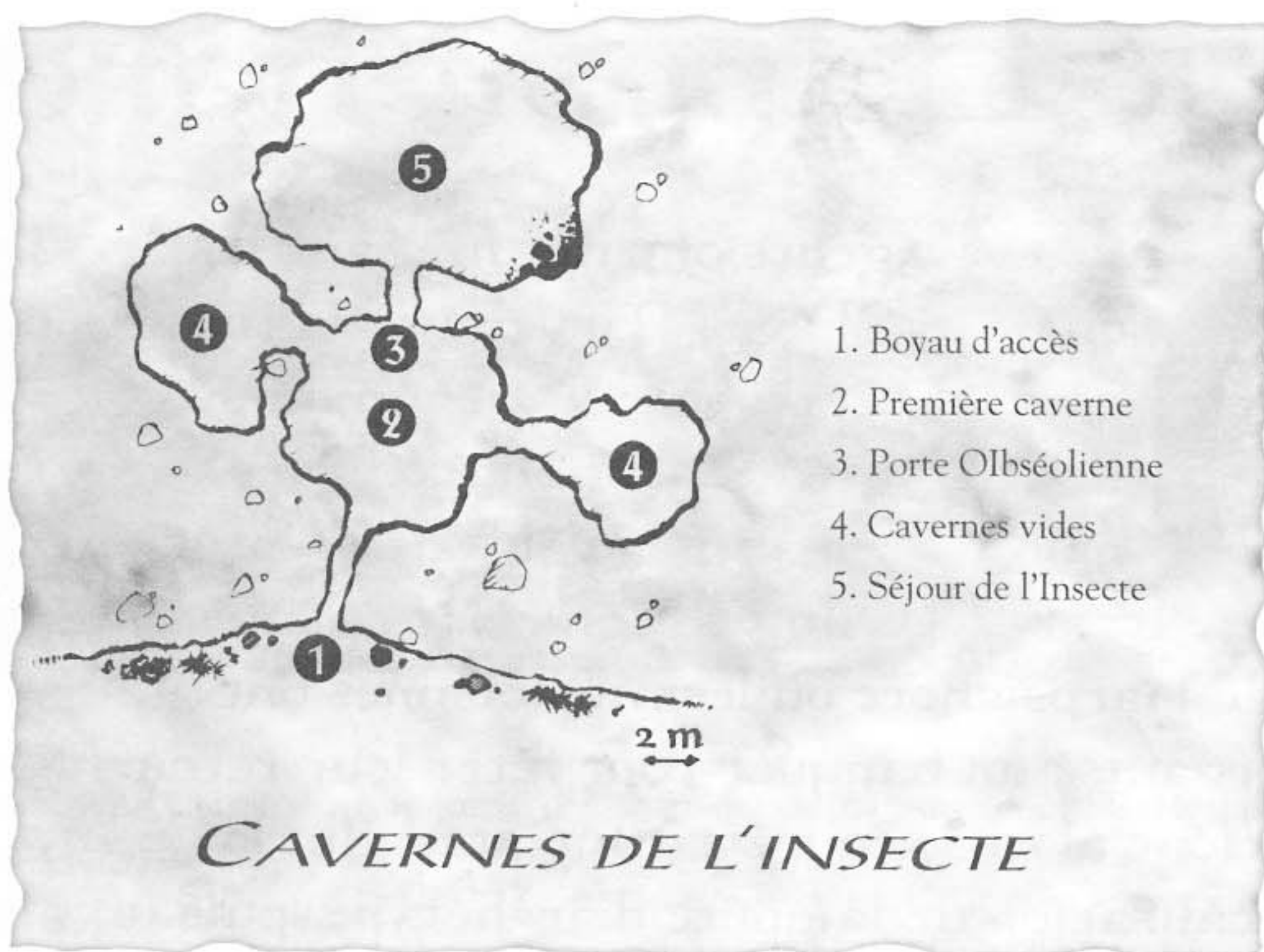
4. Cavernes vides. Ces deux salles, de 5 m de diamètre, sont totalement vides, y compris de mouches. On peut y dormir, avec le même résultat que dans la première caverne.

5. Séjour de l'Insecte. Là, au centre d'une salle de 15 m de diamètre et haute de 5 m, grouille l'Insecte, l'abominable peur qui bouge. Ayant neutralisé l'entité au moyen du raâl, c'est là que les voyageurs doivent dormir pour accomplir le couplet.

Si les voyageurs échouent au concours, ils n'auront d'autre recours que de dormir dans les cavernes sûres (2 ou 4) pour recommencer ensuite le rêve à zéro.

L'Insecte

Conglomérat de milliers de mouches, frémissant et palpitant, l'entité a une forme grossièrement humanoïde, haute de 3 mètres. L'apercevant, chaque personnage doit réussir VOLONTÉ à -7, ou fuir aussitôt hors de la caverne, peur au ventre et cheveux dressés sur la tête – effet traduit par la perte d'un point d'endurance. L'entité ne poursuit pas, elle reste dans sa caverne. On peut recommencer autant de



fois qu'on en a le courage et qu'il reste au moins un point d'endurance.

Ce n'est qu'une fois son jet de VOLONTÉ réussi qu'un personnage devient capable d'articuler le raâl. Il doit alors le faire distinctement. Instantanément, l'entité tombe en poussière, de même que toutes les autres mouches des cavernes.

(Elle réapparaît, identique, au bout de douze heures – mais le délai devrait être suffisant pour laisser dormir tranquillement les voyageurs.)

Combat direct

Un tel combat ne peut être gagné. Outre la difficulté à le toucher (jet de rêve à -5) et à esquiver/parer les coups de ses pseudo-bras, l'Insecte régénère chaque round toutes ses mouches tuées. En termes de règles, ses points d'endurance sont inépuisables. Ne pas le dire, évidemment, aux joueurs, mais gérer le combat « normalement ». Lors, soit les voyageurs finissent par comprendre qu'ils ont intérêt à rompre et à fuir, soit ils insistent, avec pour seul résultat de tomber finalement les uns après les autres, *comme des mouches*.

L'Insecte

TAILLE	20	Endurance	n.a.
RÊVE	20	Vitesse	n.a.
Niveau	+ 5	+ dom	+ 4
Attaque	20	niv + 5 init 15	+ dom (+6)
Parade	20	niv + 5	

L'Insecte n'esquive pas. Comme les essaims, ses dommages ne causent que des pertes d'endurance. Cependant, un personnage inconscient (zéro d'endurance) est aussitôt recouvert par des mouches isolées, qui lui pénètrent dans la bouche, le nez, etc., lui faisant perdre automatiquement un point de vie par round.

7. Harpsichore

Où les voyageurs ont maintenant les cheveux blancs. Parvenus à la fin de leur rêve, accepteront-ils néanmoins la douce mort qui leur est réservée, le baiser des femmes pâles de la forêt de Krab ? Ils doivent en renaître au château de Harpsichore où les musiciennes ont organisé un banquet pour fêter leur retour. Vient alors le concert tant attendu, la réalisation de la quête d'archétype, puis un dernier réveil avec la constatation – évidente – que tout cela ne pouvait être qu'un rêve.

LE DERNIER COUPLET

*Et puis quand l'âge aura blanchi ma tempe
Je reviendrai par le chemin des songes
Au son des droks
Et les pâles femmes de la forêt de Krab
Délivreront ma mémoire apaisée
D'un seul baiser
Parfumé de mescar*

Les voyageurs se sont réveillés une fois de plus dans le tunnel des noirs galops, puis, ayant revisité la maison impossible, ont constaté que la musicienne brune était réapparue à son tour, auprès de ses deux sœurs. Elle leur sourit avec l'air déluré de Zohelle. Cela dit, ils n'ont toujours qu'une tapisserie devant eux : aucune fille en chair et en os ne les a suivis dans leur périple. Il n'ont toujours pas entendu la musique du trio, et leur quête d'archétype semble avoir abouti à une impasse. Que faire, maintenant, de plus ?

La réponse devrait être évidente. Il reste à

accomplir le dernier couplet de la ballade : revenir à la forêt de Krab par le chemin des songes (l'Auberge de la Chimère) et parvenir à rencontrer les êtres pâles – qui, jusqu'à présent, ont toujours fui à leur approche – afin de délivrer leur mémoire apaisée, c'est-à-dire la délivrer de leur quête d'archétype.

Si les voyageurs ont utilisé l'essence de Kamarakol, ils ont toujours les cheveux blancs à leur réveil dans le tunnel. C'est un indice de plus : quand l'âge aura blanchi ma tempe. Mais en vérité, plus qu'un indice, c'est une condition obligatoire pour rencontrer les êtres pâles. Ces derniers n'accepteront de se laisser aborder que si les voyageurs ont les cheveux blancs.

Des cheveux blancs

Si les voyageurs ont déjà les cheveux teints en blanc, il n'y a pas de problème. Noter cependant que si le groupe comprend des



voyageuses, celles-ci doivent également se les blanchir, alors qu'elles n'avaient en principe aucune raison de le faire à Kamarakol.

Si personne n'a les cheveux blancs (ou uniquement les voyageurs), mais que l'on a songé à faire provision d'essence de Kamarakol, il n'y a pas de problème non plus. Les voyageurs finiront par comprendre qu'ils doivent s'en servir, aidés au besoin par une suggestion des jumelles Cathode et Anode, voire des Hommes Bronze.

Si par contre il n'y a ni cheveux blancs ni essence de Kamarakol, le problème est plus délicat. Les voyageurs devront trouver un succédané de l'essence *avant* d'entrer dans la forêt de Krab. Une telle chose est possible à Karamélis ou à Trewine, où un alchimiste peut leur préparer un produit blanchissant, moyennant trois jours de délai et un prix dix fois plus élevé qu'à Kamarakol (1 sol l'application). Au besoin, les voyageurs peuvent trouver des subsides en revendant une obséole. (Une perruque n'abuserait les êtres pâles que de loin, pas de près.)

Si les voyageurs pénètrent d'emblée dans la forêt, puis se rendent compte qu'il leur est impossible de rencontrer les êtres pâles, deux possibilités sont envisageables, dépendant largement du gardien des rêves. Soit ce dernier estime qu'ils ne sont pas encore entrés *trop loin* dans la forêt et qu'ils peuvent en ressortir normalement (comme l'ont toujours fait les jumelles), soit il estime que la seule sortie possible est, une fois de plus, au moyen du rêve. Dans le premier cas, les voyageurs peuvent aller quérir un succédané de l'essence à Trewine ; dans le

second, ils doivent retrouver l'arbre Elémendir (toujours aidés par les Hommes Bronze après avoir sauvé l'un d'eux) et boire de son vin. Cela fait, ils se réveilleront dans le tunnel des noirs galops. Ayant effectué un coup pour rien, qu'ils songent, maintenant, à trouver un produit blanchissant avant de re-pénétrer dans la forêt. (A ce stade de la ballade, le vin ne l'arbre ne peut que ramener dans le tunnel, les trois premiers couplets étant accomplis et le dernier ne pouvant l'être que par le mescal.)

Signalons enfin qu'il est envisageable d'utiliser le sort de Transfiguration (voie d'Hypnos), limité au changement de la couleur des cheveux. Mais ce sort coûte 5 points de rêve (4 points + 1 point de montée en TMR). Supposant un groupe de 5 voyageurs, il faudrait disposer d'un minimum de 26 points. Il faudrait en outre que le haut-rêvant soit né à une heure assez judicieuse pour que l'effet ne s'interrompe pas au mauvais moment. Et surtout, pour commencer, cela suppose un haut-rêvant qui connaisse ce sort. Cela étant souligné, Transfiguration est possible.

A Karamélis

Logiquement, les voyageurs ne devraient faire qu'une visite éclair à Karamélis, ayant compris que l'Auberge de la Chimère n'est opérationnelle qu'à l'heure de la Lyre. Pourquoi, dès lors, venir plus tôt ? Le cas est différent s'ils doivent poireauter trois jours dans l'attente d'une teinture alchimique en succédané à l'essence de Kamarakol. Lors,

s'ils n'ont encore jamais eu de problèmes sérieux avec les briseurs de rêve, c'est le moment ou jamais.

Reprécisons à ce sujet un aspect du mécanisme : quand les voyageurs recommencent une cité (Philarmonith, Madzona ou Kamarakol), ils rembobinent entièrement le film, et quoiqu'ils possèdent désormais des informations qu'ils n'avaient pas précédemment, tout se passe comme si c'était néanmoins la première fois. Ce n'est pas le cas pour Karamélis. Ici, le temps suit normalement son cours. Quels que soient les changements de date des autres rêves, les voyageurs retrouvent les choses (cité, habitants, événements) *en l'état*. Il s'est simplement écoulé, depuis leur dernière visite, autant de jours qu'ils en ont personnellement vécus ailleurs.

Suggestions

Dans une taverne ou une auberge (aux Quatre Bœufs par exemple), des briseurs de rêve sont déjà installés – reconnaissables à leur *look*. Un autre arrive et s'entretient avec les premiers, assez fort pour que les voyageurs puissent entendre (OUIE/ Survie en cité à zéro par exemple) : « Roby vient de signaler une haut-révante aux Thermes de Karamélis. On l'a vue flotter *au-dessus* de l'eau ! » Sur ces mots, tous sortent précipitamment. Les voyageurs peuvent les laisser faire, auquel cas les briseurs iront massacrer la jeune femme en toute impunité, ou se lancer à leur poursuite. Au gardien des rêves d'improviser la rencontre. De fait, Issemilde Tomar – c'est le nom de la personne – n'est pas haut-révante, elle faisait simplement la planche. C'est une bourgeoise de Wreck, venue à Karamélis avec son mari, Rolf, régler des problèmes juridiques à l'occasion du Grand Lit de Justice. Si elle est secourue, Rolf Tomar se montrera généreux envers les voyageurs. Cependant, les briseurs survivants seront relâchés après avoir payé une caution, et leur rancœur n'en sera que plus vivace.

Une autre fois, un briseur reconnaît les voyageurs alors qu'ils déambulent dans la cité. Rien ne se passe tout d'abord. Un peu plus tard, un gamin (sans aspect particulier) rattrape les voyageurs, et leur

dit, hors d'haleine : « Changement de plan ! Le lascar s'est réfugié dans la cour de Botor. Prévenez les autres !... » Puis il repart en courant. C'est évidemment un piège. Se renseignant, les voyageurs peuvent apprendre que la cour de Botor est le nom d'une impasse où donnent des ateliers désaffectés. Une dizaine de briseurs de rêve les y attendent, embusqués, pour leur régler définitivement leur compte.

Ces deux événements, le second normalement la conséquence du premier, peuvent avoir lieu à n'importe quel passage des voyageurs dans la cité.

Les figurines. La règle des *jokers* s'applique également, aux mêmes conditions, pour les combats ayant lieu à Karamélis. Une nuance, toutefois, au cas où c'est *tout le groupe* qui serait décimé. Pour les autres rêves (forêt de Krab, Philarmonith, etc.), si tout le groupe tombe, chacun commence par constater le bris d'une figurine, puis tout le monde se réveille intact, sans la moindre blessure, dans le tunnel des noirs galops. C'est la dernière alternative (non encore mentionnée) pour reprendre un rêve à zéro. A Karamélis, si tout le monde tombe, même utilisation des *jokers*, puis – c'est la différence –, tous se réveillent *toujours blessés* (mais vivants) à l'infirmerie de la Prévôté. On explique alors aux voyageurs que les gardes ont fini par intervenir *in extremis*. Le temps, cependant, s'est normalement écoulé.

Les jumelles

A Grena, les voyageurs peuvent retrouver les deux sœurs réunies. De s'être elles-mêmes retrouvées leur a fait le plus grand bien, l'Anode est désormais à peu près sensée. Si nécessaire (au gardien des rêves de juger), elle peut maintenant apporter un complément d'information sur les êtres pâles : « Ne soyez jamais nus ou vêtus de blanc en leur proximité, dit-elle, c'est le plus sûr moyen de les attirer ! Portez au contraire des couleurs foncées : les êtres pâles sont heureusement effrayés par tout ce qui n'est pas, comme eux, blanc de la tête aux pieds. Ma grand-tante a bien failli y passer, parce qu'en plus, la pauvre avait les cheveux blancs ! »

LES PÂLES FEMMES

Les êtres pâles sont les plus mystérieux des habitants de la forêt. A tel point qu'il est difficile de savoir si ce sont des humanoïdes ou des entités incarnées. En réalité, la réponse n'a pas d'importance pour le peu que les voyageurs auront affaire à eux.

Tout comme les Hommes Bronze vivent avec et pour les droks, les êtres pâles sont voués au miel, et plus précisément à celui des abeilles violettes, appelé mescar. Contrairement aux autres hôtes de la forêt, ils sont immunisés contre son effet narcotique et mortel. Comme les zones de la forêt où ils vivent sont fortement imprégnées de ses effluves, aucune créature ne cherche à les approcher, y compris les punuas qui en savent d'instinct le danger ; et comme ils sont eux-mêmes extrêmement timides et farouches, les probabilités de rencontres avoisinent alors le 0 %.

Les êtres pâles se nourrissent de mescar. Ils n'en consomment en vérité que très peu, et pour cette raison, les abeilles violettes ne leur causent aucune difficulté. Le reste de leur menu se compose d'un peu d'eau fraîche et de beaucoup d'amour. Ils passent en effet leurs journées enlacés, à se caresser tendrement, se couvrir de baisers et respirer mutuellement leurs odeurs de miel. Ils restent debout pour cela, ne s'enlaçant couchés que très rarement, leur vigilance toujours en éveil en dépit de leur attitude alanguie. Par ailleurs, quoiqu'ils doivent bien se reproduire, les voyageurs ne les verront pas faire autre chose, pas « d'acte charnel » au sens strict du mot. Leurs caresses doivent néanmoins correspondre à une « sexualité », puisque les couples enlacés sont toujours mâle et femelle.

Les êtres pâles vivent ainsi de tendresse autant que de mescar. Pour eux, c'est en vérité la même chose. Leurs caresses et leurs baisers ont la douceur du miel, et ce qu'ils recherchent chez leurs partenaires, c'est précisément cette douceur, cette « saveur miel » tout autant indispensable pour eux que les droks le sont pour les Hommes Bronze.

Tout comme ces derniers, les êtres pâles vivent nus, sans habitat fixe, sinon qu'ils restent au voisinage des nids d'abeilles, sans

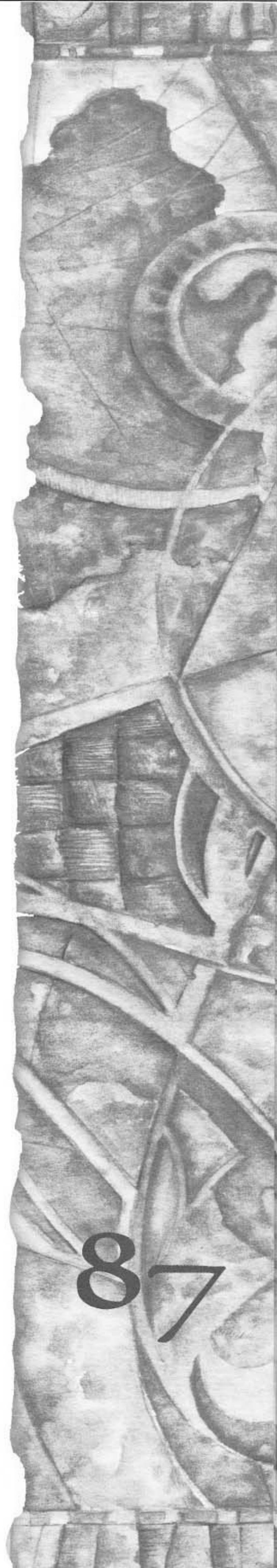
artisanat ni possession aucune. Ils ne parlent pas non plus – mais contrairement aux Hommes Bronze, *réellement* pas –, ne communiquant que par gestes doux, muets mouvements des lèvres et battements de paupières. Physiquement, hommes et femmes sont de taille moyenne (1m70) et ont la peau très blanche, comme dépigmentée. Tous sont minces, peu musclés, frêles d'apparence. Les seins des femmes sont minuscules, à peine développés. Leurs cheveux, libres et longs pour les deux sexes, sont également blancs. Hormis cils et sourcils, ils n'ont aucune autre pilosité. Leurs muqueuses (lèvres, langue, etc.) sont d'un rose très clair. Seuls leurs yeux apportent une petite touche de couleur. Ils ne sont pas rouges, comme généralement ceux des albinos, mais d'un beau brun-jaune comme le miel.

La tragédie quotidienne des êtres pâles est la subite averse du Roseau. Tout comme elle éteint le son des droks, elle dissipe les odeurs de miel ; et les êtres pâles se retrouvent aveugles dans la nuit et incapables de se repérer avec leur sens principal qu'est l'odorat. Certains couples parviennent à rester formés, d'autres se séparent, se perdent. C'est ainsi que, le jour revenu, on peut voir errer des solitaires : ils sont à la recherche d'une compagne ou d'un compagnon, guidés par les effluves du mescar.

Les êtres pâles ne connaissent qu'eux-mêmes. Le reste les effraie. Ils se tiennent à l'écart des Hommes Bronze qui, avec leurs cheveux noirs et leur peau sombre, sont tout leur contraire. On ne sait pas s'ils perçoivent le son des droks. Ils n'en donnent en tout cas aucun signe. Peut-être sont-ils muets parce qu'ils sont sourds également.

Tentatives d'approche

Ayant aperçu un être pâle solitaire, les voyageurs doivent le suivre. S'ils remplissent les bonnes conditions, l'être pâle ne fuira pas d'emblée. Il se retournera pour les dévisager, timide, hésitant, puis reprendra sa marche, mais sans les distancer. Il finira de cette manière par les mener à d'autres de ses congénères ; et le *baiser* pourra alors avoir lieu.





Si les conditions ne sont pas remplies, l'être pâle fuira aussitôt, effrayé, comme mentionné au chapitre 3. Si les voyageurs insistent, utiliser le procédé indiqué : augmentation des effluves de miel, jusqu'à ce que les voyageurs, titubant, s'écroulent endormis, pour ne se réveiller qu'à l'averse du Roseau. Si des débrouillards se bricolent des « masques à gaz », chiffons mouillés sur le visage ou autres filtres, ils ne feront que retarder l'échéance.

Les conditions remplies et l'être pâle acceptant d'être suivi, les voyageurs se rendront compte que dans sa proximité immédiate, l'effet soporifique est moins fort. ODO-RAT à zéro peut même laisser percevoir comme un *contre-parfum* venant de l'être pâle lui-même. C'est également un parfum de miel, mais différent, plus suave. Tout se passe comme si, non seulement l'être pâle portait en lui l'antidote, mais était capable de le diffuser autour de lui.

(Enfin, inutile de dire que tirer une flèche sur l'être pâle pour l'empêcher de fuir n'aboutirait à rien de constructif.)

Réserves

Reste évidemment à savoir si les voyageurs ont *envie* de s'approcher des êtres pâles, avec ce qu'en disent les jumelles et ce qu'ils savent eux-mêmes du mescar (s'ils l'ignoraient, un alchimiste de Karamélis ou de Trewine aura pu les renseigner). Par ailleurs, les derniers vers de la ballade sonnent assez sinistrement. « Délivrer ma mémoire apaisée » : on ne parlerait pas autrement, métaphoriquement, de la mort !

Pour tout autre que les êtres pâles, le mescar est mortel, il n'y a pas à revenir là-dessus. C'est donc bien de mourir qu'il s'agit. Ne pas oublier toutefois qu'il ne s'agit que d'un rêve, la réalité des voyageurs est ailleurs. Il ne s'agit donc que de mourir à *ce rêve*. En d'autres termes, celui-ci doit maintenant *prendre fin*, comme la ballade elle-même, parvenue à son dernier vers.

Cela n'empêchera pas – supposons-le – les voyageurs d'éprouver une certaine anxiété.

Les conditions

Elles sont impératives pour amadouer les êtres pâles. Les voyageurs doivent être nus, intégralement, sans la moindre pièce d'équipement, arme ni bagage. Ils doivent également avoir les cheveux entièrement blancs. (Les voyageurs n'ont certes pas la peau aussi blanche que celle des êtres pâles, mais accoutumés à voyager sous le soleil dans leurs vêtements de cuir et autres armures, ils sont rarement bronzés.) On supposera donc que, respectées, ces conditions sont suffisantes.

Le baiser


Guidés par le solitaire, les voyageurs finissent par arriver dans une petite clairière ombragée, bourdonnante d'abeilles violettes. L'odeur de miel y est presque insoutenable, heureusement combattue par l'étrange contre-parfum. D'autres êtres pâles sont là, debout, certains appuyés contre les arbres, se dévorant de caresses, des yeux et des narines.

A l'arrivée des voyageurs, les couples se séparent, lentement, comme à regret, et les individus contemplent les nouveaux venus. La perplexité se lit dans les regards, l'hésitation. Il s'en faudrait d'un rien pour que la panique disperse le groupe.

Une femme se dirige alors vers l'un des voyageurs. Elle est d'une pâleur irréaliste, fantomatique. Ses longs cheveux blancs lui enveloppent les épaules, avec des mèches voilant les mamelons clairs de ses seins à peine renflés. Elle pose sa main sur l'épaule du voyageur. Sa peau est lisse comme le marbre, mais le contact est doux et tiède, frémissant. Puis elle penche la tête, et ce sont ses lèvres qui courent sur la peau de l'homme. Si ce dernier n'est pas trop paniqué, elle accepte ses caresses en retour.

D'autres femmes font alors de même avec les autres voyageurs ; et s'il y a des voyageuses, des hommes s'approchent d'elles pareillement. Ainsi peut se poursuivre un gentil *flirt* pendant quelques minutes. On fait connaissance, on s'éprouve, on se renseigne.

Puis les êtres pâles reprennent leurs distances, mais pas pour longtemps. Les voyageurs peuvent les voir se diriger vers un nid d'abeilles et y prendre, à même la bouche,



un peu de miel, avant de revenir vers eux. Chacun retrouve alors sa partenaire. La différence, c'est que ce sont maintenant des lèvres tout enduites de miel qui s'offrent à eux, qui s'offrent à leurs propres lèvres pour un véritable *baiser*.

C'est d'abord un enchantement, un déli-

ce nonpareil... Puis l'euphorie cède place – trop vite – à une sensation d'engourdissement. Un froid glacial envahit les personnages. Qu'importe alors leurs réactions, ils sont en train de mourir, ils sont déjà morts. Le froid s'accroît et un dernier vertige les fait basculer dans le néant.

L'ACCOMPLISSEMENT

A leur réveil – car on se réveille toujours quand on meurt dans *Rêve de Dragon* –, les voyageurs ne sont pas dans le tunnel des noirs galops. Un brouhaha de conversations résonne autour d'eux, et ils se sentent la tête lourde, comme lorsqu'on a un peu abusé des boissons, avec tendance à somnoler... Et de fait, se réveillant tout à fait, chacun constate qu'il vient de piquer du nez dans son assiette.

Les voyageurs sont assis à une table de banquet, entourés de convives inconnus, tous parés de leurs plus beaux atours. Les voyageurs eux-mêmes ne sont plus vêtus de leurs usuels vêtements de cuir, mais d'habits de satin ou de velours (les voyageuses portent de longues robes), sans armes ni bagages. La table est éclairée par des chandeliers à multiples branches ; et l'on peut constater que l'on en est au dessert : une succulente omelette flambée fourrée de glace à la vanille.

La salle de banquet ressemble étonnamment à la salle à manger de la maison impossible, mêmes chaises à hauts dossiers sculptés, même sol en damier de deux tons de gris. La seule différence est que le mur opposé à la porte est percé de hautes fenêtres où l'on peut voir jouer le clair de lune à travers les rideaux.

Maintenant bien réveillés, les voyageurs peuvent constater qu'en vérité les visages des convives ne leur sont pas *tous* inconnus. Attablées en face d'eux, trois jeunes filles achèvent leur dessert : une blonde en robe bleue, une rousse en robe blanche, et une brune en robe verte. La première a l'air réservé de Théodora ; la seconde, le tendre sourire de Lineth ; et la dernière, le regard espiègle de Zohelle. Le haut bout de la table est vide. Le maître de céans – s'il existe – est absent de la fête.

Telle est la situation sur laquelle le gardien des rêves peut improviser un petit moment. Les voyageurs n'ont évidemment aucun souvenir d'avoir *commencé* ce banquet, quand bien même le dessert ressemble fort à celui de l'Auberge de la Chimère. S'ils interrogent leurs voisines ou voisins immédiats, ils ne reçoivent que des regards surpris. Tout au plus peuvent-ils apprendre qu'ils se trouvent au château de Harpsichore. Le banquet est donné par les filles du châtelain, Thêta, Lambda et Dzêta, pour fêter leur retour. Leur père ne le sait pas encore, il est lui-même en déplacement... Tout ceci dans le brouhaha des conversations échangées autour de la table.

Les voyageurs voudront assurément parler aux trois filles attablées en face d'eux. Ils en recevront des réponses aimables, mais sans connivence ni intimité aucune. Manifestement, les filles de Harpsichore ne partagent aucun de leurs souvenirs communs. Et pourtant ! Thêta a la même voix que Théodora, la même façon de sourire en clignant des paupières ; et il en est de même pour Lambda et Dzêta par rapport à Lineth et Zohelle...

« — Oui, nous avons fini par revenir, déclarent les trois filles. Harpsichore nous manquait trop !

— Être libre, déclare Thêta, est avant tout une disposition intérieure, et peu compatible avec la gloire. Il est des bergers, attachés à leurs troupeaux, qui sont beaucoup plus libres, dans leur dénuement, que maints notables couverts de soie.

— On ne saurait commander sans être *méchant* ! affirme Lambda avec la naïveté de Lineth. Et peu importe que ce soient les femmes ou les hommes qui le fassent ! Le pouvoir est mauvais.

— Quant à moi, mes sœurs, conclue Dzêta, je suis revenue parce que j'en ai assez découvert de l'humanité. Je n'ai vu partout que des hommes petits, mesquins et grotesques, certainement pas *libres*, attachés qu'ils sont à leurs lois et coutumes absurdes, et assurément *méchants* dans leur avidité de s'assurer des privilèges. »

Puis vient enfin le moment que les voyageurs doivent pressentir, sinon espérer. Thêta annonce que, pour fêter leur retour, elle et ses sœurs vont donner un concert.

Les invités – une vingtaine, voyageurs compris – quittent alors la salle à manger pour se rendre dans le jardin. Et tandis qu'ils déambulent dans les couloirs du château, les voyageurs peuvent se dire que l'architecture ressemble fort à celle du dédale de la maison impossible. La différence, encore, est que les couloirs sont percés de petites fenêtres donnant sur le clair de lune.

Le jardin est le même que celui de la tapisserie, mêmes massifs, mêmes bancs de pierre, même volière de colombes. Encore une différence, cependant, la porte d'accès y est normale, en bois ferré, pas en septimel.

Les musiciennes arrivent à leur tour, avec flûte, viole et luth, et s'installent sur le

banc central. Les invités prennent place autour d'elles, à même l'herbe ou sur les bancs vacants. Puis naît la musique.

Et c'est ainsi, dans l'air parfumé du jardin, que montent enfin les accords tant attendus de la ballade de Harpsichore.

Dormir encore

Après le concert, les voyageurs peuvent s'entretenir un peu avec les trois filles. Ils peuvent apprendre qu'ils se sont présentés comme « voyageurs » aux portes du château, vêtus des beaux habits qu'ils portent actuellement et sans autre bagage. Les filles leur ont non seulement accordé une courtoise hospitalité, mais les ont jugés tout à fait dignes de participer au banquet. Est-ce alors l'imagination des voyageurs, ou n'y a-t-il pas comme un clin d'œil dans la façon dont elles affirment : *tout à fait dignes* ? Ont-ils été seulement jugés sur leur mise ?

Mais il se fait tard, la lune est haut dans le ciel, et les musiciennes sont désireuses de se retirer. Tout comme les Gnomes de l'Auberge de la Chimère, et de la même façon malicieuse, elles éludent ainsi les questions principales : « Vous nous raconterez demain vos passionnantes aventures.



Mais sachez que nous sommes ravies que notre musique vous ait plu à ce point !

— Ne verrons-nous pas votre père ? peuvent demander les voyageurs.

— Oh si ! répondent-elles en riant. Vous le verrez sûrement demain, vous pouvez y compter ! » (Imagination ou encore un clin d'œil ?)

Enfin, si la question est abordée, ne serait-ce que par allusion, elles n'ont jamais entendu le mot septimel et sont tout bonnement incrédules à propos d'une conque magique. (N'ayant plus leurs bagages, les voyageurs ne peuvent la leur montrer.)

Les voyageurs sont alors conduits à des chambrettes qui ressemblent trait pour trait à celles de la maison impossible, terminées par une fausse alcôve avec le lit occupant toute la largeur, fermée par un rideau. La différence est qu'il y a une petite fenêtre, surplombant le lit, et donnant sur les jardins.

Les voyageurs vont s'endormir à peine la tête sur l'oreiller.

Note. Si des curieux voulaient absolument explorer le château avant de se coucher, au gardien des rêves d'improviser un château « normal », avec sa succession de pièces, de couloirs et de galeries. Improviser pareillement gardes et nombreux serviteurs.

Au réveil

Et au réveil, les voyageurs auront à nouveau changé de lieu. Enfin... pas si vite !... *réellement* changé ?

Ils constatent qu'ils sont couchés à même le sol d'une petite pièce rustique, enroulés dans leurs couvertures de voyage. La pièce comprend une fenêtre, où l'on devine l'aube naissante, une grande table, une cheminée : c'est la maison du point de départ, la petite maison perchée sur la colline, avec son grand tas de bûches sous l'auvent.

C'est alors que reviennent les images du rêve qu'ils ont fait durant la nuit. Ils étaient obnubilés par un souvenir d'une vie antérieure. Durant la nuit, ils ont retrouvé ce souvenir de jadis, ils ont *re-rêvé* de cette vie antérieure, où ils étaient déjà des voyageurs, mais pas n'importe lesquels : des voyageurs assez *dignes* pour être invités au

banquet d'un château inconnu rencontré sur leur route. Ils voulaient entendre un certain morceau de musique, interprété d'une certaine façon par des musiciennes spécifiques : c'est chose faite.

La quête est accomplie. En termes de jeu, chacun gagne 100 points d'expérience à répartir directement dans les compétences de son choix, avec la seule restriction de ne pas dépasser l'archétype.

Puis les voyageurs découvrent que la maison sur la colline est absolument « normale ». Sa pièce unique ne possède qu'une seule porte. Aucune ne donne à l'arrière, ni sur le bûcher, ni sur un impossible dédale ? Auraient-ils tout rêvé depuis le début ?

Et pourtant ! Ils possèdent encore (éventuellement) certains des éléments spécifiques de la quête : les obséoles, un peu de vin de l'arbre Elémendir, etc. Toutefois, c'est vainement qu'ils cherchent la conque magique dans leurs bagages : pas plus de trace que si elle n'avait jamais existé.

Le Maestro

S'étant remis en route, les voyageurs retrouvent le raidillon à l'arrière de la maison et la route en contrebas. Nul doute qu'ils ne se dirigent alors vers le tunnel et Karamélis.

Il y a bien un tunnel avec des fresques de chevaux, mais ces dernières sont délavées, écaillées, à peine visibles. Quant aux sombres voûtes, elles sont totalement silencieuses, sans l'ombre de l'écho du plus petit galop. Enfin, au bout de quelques dizaines de mètres, le tunnel est éboulé, totalement obstrué. Le passage est impossible, il faut faire demi-tour.

Pour aller où, vers le pont en ruines ?... Une surprise y attend les voyageurs. Un petit torrent coule au fond du ravin, et le pont est intact, quoique vieux, avec la route continuant au-delà. Une tour se dresse sur la rive opposée.

Au pied de la tour, un petit être est occupé à bêcher un coin de jardin potager, un Gnome !... Relevant la tête, il s'exclame : « Ah ! vous voilà de retour ? On vous avait bien dit que le tunnel est éboulé, non ? »



Le Gnome ressemble si fortement à Lawida que les voyageurs ont subitement le sentiment de rêver. C'est la réalité, cependant. De même que Sanonieth est la réalité, l'épouse du petit jardinier, qui s'approche à son tour : « Sûrement pas ! dit-elle.

— Venez, ajoute Lawida, le Maître sera heureux de vous revoir. »

Les deux Gnômes sont au service du maître de la tour, un vieux musicien qui s'est retiré là après avoir longtemps voyagé. Il est grand, quoique le dos voûté, maigre, et les cheveux blanchis. Cela dit, ceux qui ont dormi dans la chambre violette peuvent retrouver en lui l'image du Maestro.

Il accueille les voyageurs dans la salle principale. Le lieu est rustique et pauvrement meublé. Le seul luxe en est une vieille tapisserie, mais combien usée, effrangée, décolorée ! C'est tout juste si on peut y deviner un jardin où trois jeunes filles s'entraînent à jouer de la musique. Le sol de la salle est carrelé en damier gris. Sur le manteau de la cheminée repose un gros coquillage, une conque rapportée des lointains voyages du musicien. On y entend parfaitement le bruit de la mer ; elle n'est pas magique. Accroché au mur, un vieux luth tout bruni de patine.

« — Acceptez mon hospitalité une fois encore », déclare le Maestro, Sanonieth va vous préparer un en-cas à la fortune du pot. Elle sait tirer parti des moindres ressources du jardin et produire un festin des plus simples légumes. Mais vous le savez déjà.

— Chimères !... » bougonne la cuisinière.

Les voyageurs apprennent ainsi qu'ils sont déjà venus ici, il y a deux jours, perdus qu'ils étaient dans les collines. Le Maestro leur a dit que la route menait d'un côté à un tunnel éboulé, et de l'autre, finissait par déboucher sur les Grandes Vallées... Ils ont passé la nuit dans la tour pour reprendre leur voyage le matin venu, c'est-à-dire hier matin.

« Mais je ne sais toujours pas pourquoi vous sembliez si attirés par le tunnel », ajoute le Maestro.

Les voyageurs le lui diront-ils ? Lui raconteront-ils tous les épisodes de leurs rêves ? Et la petite maison sur la colline, à qui appartient-elle ?

« C'est notre auberge, répond Lawida, mais comme il n'y a jamais de clients, nous préférons vivre avec le Maître. Nous le servons à domicile. Ne vous l'ai-je pas mentionné l'autre jour ?

— Chimères ! » ronchonne encore Sanonieth, affairée à dresser la table devant la vieille tapisserie.

Cependant, le Maestro a décroché son luth. « Vous avez paru aimer ma chanson, l'autre soir, permettez-moi de vous l'offrir à nouveau. »

Lors, tandis que les doigts du vieux maître courent sur l'instrument patiné, monte sa voix légère, mélancolique et voilée. Elle détache les paroles d'une ballade que les voyageurs connaissent maintenant par cœur : la *ballade de Harpsichore*.



*J'irai danser dans la forêt de Krab
Au son des droks
Je boirai le vin de l'arbre Elémendir
Je dormirai sous le raf
Après les concerts de la pleine lune
Qui font rêver les musiciens libres
De la cité de Philarmonith*

*A Madzona où les femmes commandent
Je dirai à la plus belle :
Voici des fleurs de pétarlubar
Voici du vin de l'arbre Elémendir
Et voici mon zatom
Et le sommeil me sera doux
Au plein milieu de la Souffrance*

*Dans les cavernes de l'Insecte
Où nul n'a jamais songé
Je franchirai la porte obséolienne
Et je dirai à la peur qui bouge :
N'entends-tu monter la clameur
Des hommes grands, beaux et forts
De la cité de Kamarakol ?*

*Et puis quand l'âge aura blanchi ma tempe
Je reviendrai par le chemin des songes
Au son des droks
Et les pâles femmes de la forêt de Krab
Délivreront ma mémoire apaisée
D'un seul baiser
Parfumé de mescar*



Prix : 115 FF TTC
ISBN 2-909934-40-3

La Ballade de Harpsichore
une aventure pour REVE DE
DRAGON compatible avec Oniros

