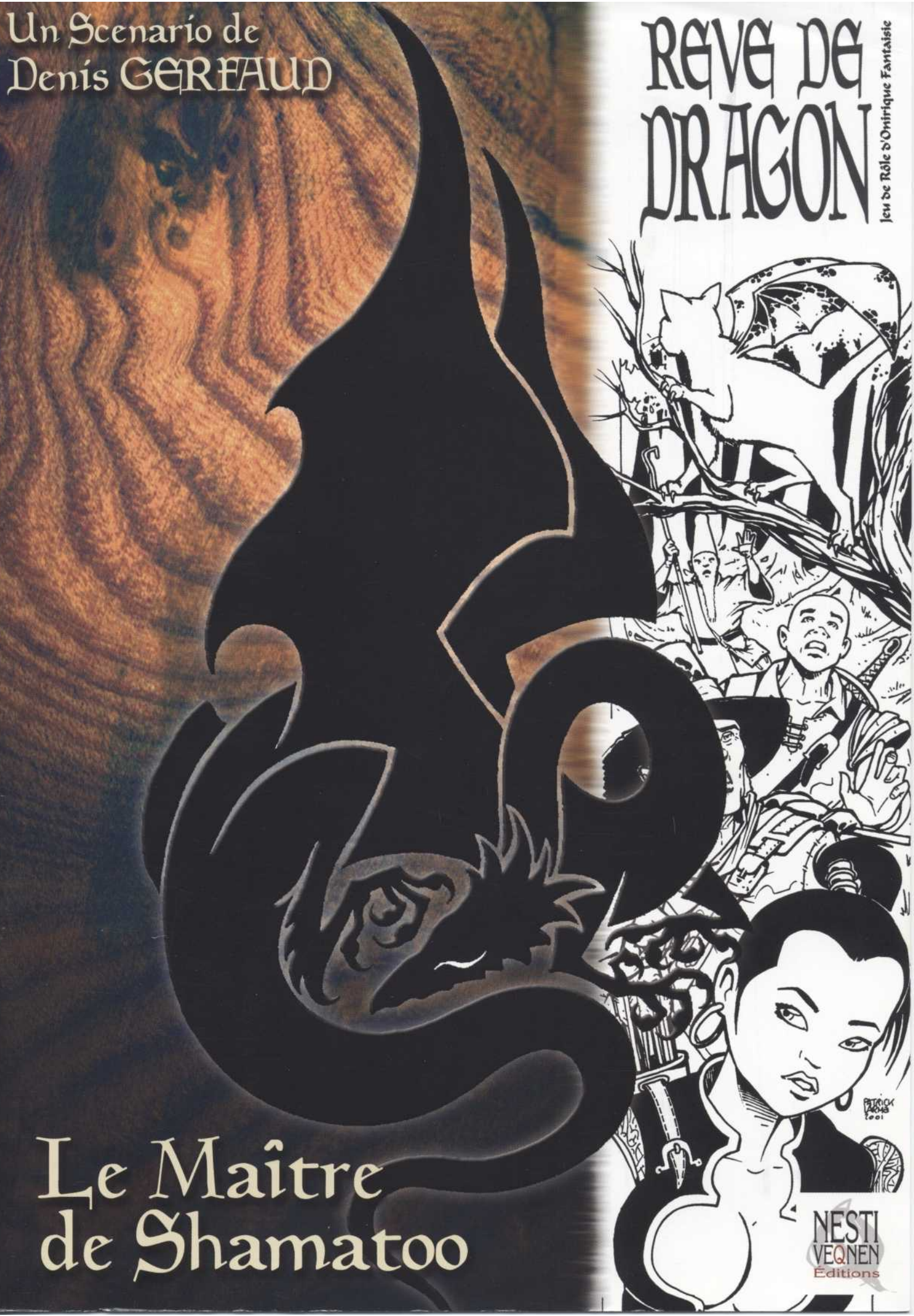


Un Scénario de
Denis GERFAUD

REVE DE DRAGON

Jeu de Rôle d'Onirique Fantaisie



Le Maître
de Shamattoo

NESTI
VEQEN
Editions

NESTI
VEQENEN
Éditions

Présente

Le Maître de Shamattoo

Un scénario de
Denis GERFAUD
pour le jeu de rôle

REVE DE DRAGON

Jeu de Rôle d'Onirique Fantaisie

Sous licence

MULTISIM
édition

Illustrations de
Patrick LARME

NESTIVEQENEN Éditions
127 rue Amelot
75011 PARIS

www.nestiveqnen.com
Dépôt légal : Septembre 2001
ISBN : 2-910899-39-X



Le Maître de Shamattoo

Le maître de Shamattoo est une histoire de chat, et plus précisément de chat qui parle. Il va s'agir de partir en quête d'un tel animal, doué de parole autant que de sagesse, pour le ramener à la cité de Shamattoo. Selon les traditions locales, lui seul peut sauver la cité des périls qui la menacent.

Un chat qui parle : on pense immédiatement au félorin. Les voyageurs vont effectivement en trouver un, mais ce n'est pas de lui qu'il s'agit. Le futur maître de Shamattoo, malgré ses dons uniques, a physiquement l'apparence d'un chat tigré ordinaire.

En vérité, rien n'oblige les voyageurs à se mêler de cette histoire.

Les Voyageurs

Ce scénario peut convenir à un groupe de quatre ou cinq personnages de tous niveaux. Pour des personnages expérimentés, le gardien des rêves peut augmenter le nombre des « monstres » ou relever

Mais la cité de Shamattoo étant plutôt sympathique, malgré ses bizarreries, et les voyageurs étant désœuvrés, nul doute qu'ils n'entreprennent spontanément la quête, ne serait-ce que pour donner un but à leur voyage.

Un voyage des plus insolites, avec un moyen de locomotion des plus inusuels : une tour victime d'un enchantement, qui se déplace d'elle-même à travers l'immensité du pays.

Finalement, pour conclure dignement cette histoire de chat parlant, ailé ou non, c'est à dos de chimère que les voyageurs effectueront leur retour triomphal dans la cité de Shamattoo.

L'histoire

Tout commence par une sortie de gris-rêve ou de déchirure du rêve, qui amène les personnages dans un pays inconnu. C'est ainsi qu'ils découvrent la cité de Shamattoo et font connaissance avec ses légendes et traditions.

leurs caractéristiques dans les quelques combats qui auront lieu fatalement. Un ou deux haut-révants sont vivement souhaités, connaissant notamment le rituel de communication de *Miroir d'Hypnos*.

Shamattoo a toujours été la cité des chats. Ils y sont honorés et choyés par l'ensemble de la population. Périodiquement, l'un d'eux se révèle en être le maître en prenant la parole comme un humain. Ce chat qui parle est doué d'une immense mémoire, de sagesse et de pouvoirs

de précognition. Pratiquement, c'est à ses conseils que la cité a toujours dû sa survie.

Or le dernier maître de Shamato est mort sans trouver de successeur. Les affaires de la cité vont mal. Ses voisins se sont ligués contre elle. La guerre menace. Il faut savoir qu'à Shamato, on aime aussi les haut-révants alors qu'on les abomine dans tout le reste du pays. Seul un nouveau maître pourrait sauver la cité. Hélas, aucun chat ne se décide à y prendre la parole.

Une certaine prophétie prétend par ailleurs que le prochain maître ne sera pas natif de la cité, mais qu'on le découvrira dans une forêt. Une vaste forêt bordant tout l'est du pays et la guerre menaçant partout ailleurs, il est probable que les voyageurs se dirigent dans cette direction, quel que soit leur propre scepticisme.

Ils vont y découvrir un félor, chat ailé et parlant, mais malheureusement sans mémoire ni sagesse. S'il ne peut s'agir du futur maître, c'est néanmoins une des clés de la quête. Le félor, en effet, a déjà rencontré un « vrai » chat qui parle. Le problème est qu'il s'en souvient très mal. Pour lui, la rencontre est associée à un fruit au goût de poisson et à un poisson jaune qu'une fille lui aurait donné à manger. Pour les joueurs, toute la difficulté va consister à percevoir la valeur de ces indices à travers le verbiage insignifiant du félor.

Les voyageurs vont également découvrir une tour très particulière. Sous l'emprise d'un enchantement datant du Second Âge, cette

construction ne cesse de se déplacer, revenant périodiquement aux mêmes lieux. Elle demeure toutefois dans le même rêve. Les voyageurs pourront percer une partie du mystère et de la légende de cette tour, et découvrir que le félor l'a lui-même utilisée pour voyager de-ci de-là. C'est ainsi qu'à une certaine destination de la tour, près d'un village, une jeune fille l'a un jour nourri en même temps qu'un chat qui parle.

La quête va alors consister à voyager avec la tour, enquêter dans chaque lieu de destination, puis, ayant découvert le maître-chat, continuer à utiliser la tour jusqu'à ce qu'elle repasse par le point de départ... Hélas! si la première partie du plan peut se dérouler à merveille, une *perdition* va venir tout compliquer, emportant la tour dans un autre rêve et mettant un terme définitif à son errance. Tout semble



alors perdu, sans possibilité de revenir au rêve de Shamattoo.

Le nouveau rêve est un duché où personne ne croit que le félorn parle réellement, mais que ce sont les voyageurs qui sont ventriloques. Il faut dire que la ventriloquie est ici un art éminemment reconnu et apprécié, à tel point que des concours de ventriloquie sont organisés dans la capitale, dotés de grandes récompenses.

Au nord du duché, s'étend une vaste désolation, ruines d'un ancien

royaume. Des chasseurs de reliques s'y risquent malgré les entités qui y rôdent. Dans la cité, un collège officiel de haut-révants rachète leurs éventuelles trouvailles aux aventuriers. Par ailleurs, ces mêmes haut-révants supervisent les concours de ventriloquie pour s'assurer qu'il n'y a aucune tricherie par l'intermédiaire du haut-rêve.

La désolation est à la fois une bonne et fausse piste. Les voyageurs n'y trouveront aucune relique, rien que des combats, et... une chimère ! Cette dernière pourrait les ramener au rêve d'origine, mais seront-ils capables de la nourrir ? Elle est malheureusement très gourmande. Les performances artistiques ne feront qu'à peine l'amadouer, la faisant bientôt s'enfuir à tire d'ailes. Ce qu'elle désire, c'est du solide.

Les voyageurs doivent participer à un concours de ventriloquie avec la complicité du maître-chat. Il s'agira bel et bien d'une tricherie, mais sans qu'aucune magie ne puisse être décelée. Aux voyageurs de jouer finement néanmoins et d'arriver à donner le change.

Vainqueurs du concours, ils recevront pour lot un objet magique complètement idiot (une boule de verre à l'intérieur de laquelle il neige quand on la secoue), mais pourvu d'une grande quantité de points de rêve. La véritable utilité de l'objet devrait alors leur sauter aux yeux.

Ayant rencontré (ou re-rencontré) la chimère dans la désolation, ils pourront s'en servir pour la nourrir de rêve à satiété ; et c'est sur son dos, chat parlant et félorn compris, qu'ils pourront effectuer une arrivée triomphale à Shamattoo. De véritables récompenses les y attendent.



Shamato

Chapitre 1

Où le gardien des rêves découvre le pays d'Escargondie, la cité de Shamato, ses traditions et ses problèmes.

L'Escargondie

Le pays où commence cette histoire se nomme l'Escargondie, du nom de son cours d'eau principal, l'Escargonde, qui le traverse de part en part. Ses villes principales remontent au Second Âge, bien que leur origine historique soit oubliée de tous depuis la folie du Grand Réveil. Ce qui s'avère aujourd'hui, c'est que le pays n'est pas unifié, mais divisé en territoires autonomes.

L'Escargondie fait environ 200 km du nord au sud, sur 150 km d'est en ouest, bordée de frontières naturelles.

Au nord, le pays est fermé par la chaîne des Croquevents, montagnes comparables aux Pyrénées. Au-delà des Croquevents se situe la dynastie de Neuce.

Au sud, c'est une désolation stérile qui marque la fin du pays: les Crateuses. Nul ne sait ce qu'il y a au-delà. Les déchirures du rêve y sont nombreuses.

À l'est, une immense forêt sauvage s'étend des contreforts des Croquevents jusqu'au désert des Crateuses: la forêt de Tantéplus.

À l'ouest, le pays est bordé par la mer Immenséenne.

Arrosée par l'Escargonde et ses affluents, l'Escargondie est une

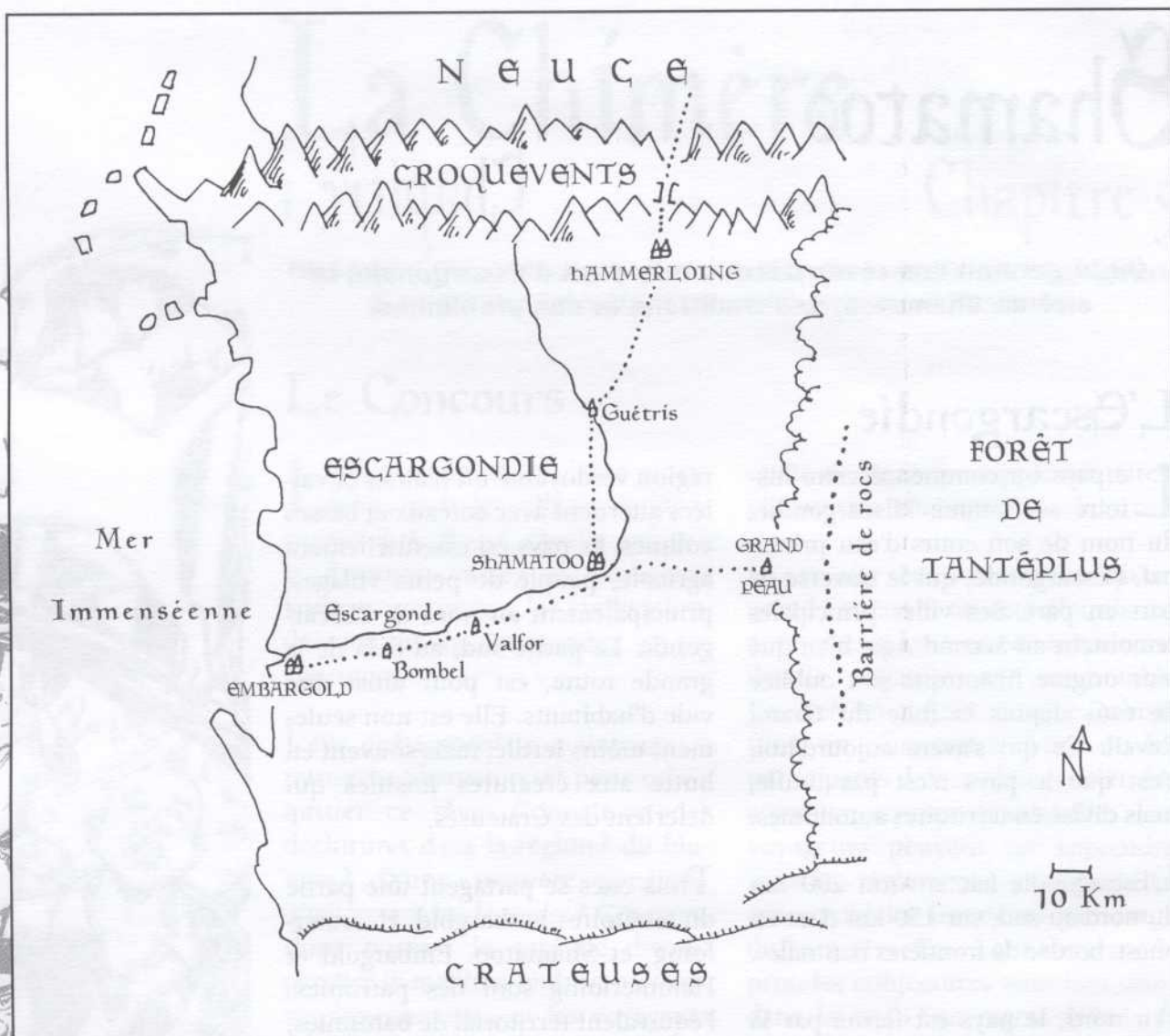
région verdoyante où plaines et vallées alternent avec coteaux et basses collines. Le pays est essentiellement agricole, peuplé de petits villages, principalement au nord de l'Escargonde. La partie sud, au-delà de la grande route, est pour ainsi dire vide d'habitants. Elle est non seulement moins fertile, mais souvent en butte aux créatures hostiles qui déferlent des Crateuses.

Trois cités se partagent une partie du territoire: Embargold, Hammerloing, et Shamato. Embargold et Hammerloing sont des patronies, l'équivalent territorial de baronnies, gouvernées par un patron, souverain héréditaire. Les territoires des patronies s'étendent sur une cinquantaine de lieues. Guétris appartient à Hammerloing; Valfor et Bombel appartiennent à Embargold. Shamato n'est pas une patronie et ne gouverne strictement qu'elle-même. Les villages les plus éloignés des métropoles sont autonomes. C'est le cas de Grand-Peau, en lisière de la forêt de Tantéplus.

Embargold

La fortune des Embarges (habitants d'Embargold) provient essentiellement du commerce. Commerce intérieur, par la grande route qui traverse le pays, passant par Shamato, jusqu'à la dynastie de Neuce; et commerce maritime avec l'archipel





des Bicyclades à trois jours de navigation à l'ouest.

Hammerloing

Située au pied des montagnes, Hammerloing est une cité minière. Nombre de ses habitants (Merlongs et Merlongues) travaillent dans les mines de fer, de cuivre et d'étain. Outre sa richesse économique, Hammerloing joue un rôle stratégique important. Elle contrôle le seul col, col de la Chèvre, permettant de passer en Neuce. Partout ailleurs, les Croquevents sont infranchissables.

Neuce

Neuce est une dynastie, l'équivalent d'une principauté, gouvernée par son dynaste. Sa capitale se nomme Vrageine. La dynastie possède également un port sur la mer Immenséenne, Nortemer, qui commerce au nord-ouest avec le lointain rivage Bistre. Aucun vaisseau ne fait le trajet Embargold – Nortemer à cause des brisants et des courants furieux qui marquent l'effondrement des Croquevents dans la mer.

La dynastie de Neuce est farouchement anti-haut-révants (voir ci-après).

La Cité des Chats

Bâtie dans une boucle de l'Escar-gonde, sur la rive nord, Shamatoos est une petite cité d'aspect « médiéval ». Elle est entièrement ceinte de remparts, avec tours de guet et chemins de ronde. Deux portes en livrent l'accès, au nord et au sud, gardées à toute heure du jour et fermées durant la nuit. À l'intérieur des murs, les maisons se pressent les unes contre les autres sans visible plan d'urbanisme, multipliant ruelles, venelles et cours sans issue. Ce sont pour la plupart des maisons de bois et de torchis, de deux à trois niveaux en encorbellement, avec des toits de tuile. La majorité des rues sont en terre battue ; seules les voies principales (indiquées sur le plan p10) sont pavées.

Les différences sociales sont relativement peu marquées. Les riches notables ne sont pas *excessivement* riches, et les plus pauvres des habitants ne sont pas non plus dans la misère. Cette « égalité » se retrouve dans les quartiers de la ville, qui sont assez peu délimités. Les maisons des cultivateurs, avec leurs granges, étables et autres communs, sont principalement situées à la périphérie, sous les remparts, où cours et jardins sont les plus nombreux. Le centre est plus dense et plus bourgeois. Artisans et commerçants se regroupent le long des deux grandes rues allant de la porte nord à la porte sud, en passant par la place centrale.

La cité est entourée d'une zone de terres cultivées : blémoud, orge, bureth, cultures maraîchères le long de la rivière, vignoble sur les coteaux nord. On pratique également l'élevage des bovins.

Les chats

En vérité, ce qui rassemble les Shamates (habitants de Shamatoos) et minimise leurs différences sociales, c'est l'amour qu'ils ont en commun pour les chats. Et les chats sont légion à Shamatoos, on en dénombre autant que d'habitants humains. Ils sont partout : dans les rues, sur les toits, sur les remparts, dans les maisons, dans les chambres. Il est impossible de porter son regard sur un point quelconque de la cité sans y découvrir au moins un chat – quand ce n'est pas une demi-douzaine. Il ne s'agit pas au demeurant d'une race spécifique à la cité, on en trouve de toutes sortes : des noirs, des blancs, des gris, des roux, des tigrés, à poils courts ou longs.

Les chats n'appartiennent à personne en particulier et à tout le monde en même temps. Ils sont libres d'aller où ils veulent et d'entrer dans toutes les maisons. Pour cela, toutes les portes sont pourvues de chatières. Certains habitants ont évidemment leurs préférés, de même que certains chats semblent avoir élu domicile fixe chez telle personne plutôt que telle autre, mais sans qu'on puisse réellement parler d'*appartenance*.

Inutile de dire qu'il n'y a plus aucune vermine (rats ni souris) à Shamatoos depuis longtemps. Tout ce monde félin n'en a pas moins bon appétit, et une bonne part des revenus des Shamates passe à nourrir les chats.

Molester un chat ou, d'une manière générale, lui causer un quelconque ennui est crime grave, passible d'une forte amende, voire



d'une bonne bastonnade en cas de récidive, avec interdiction de séjour dans la cité. En vérité, cette loi ne s'applique guère qu'aux étrangers: il ne viendrait à l'idée d'aucun Shamate de faire du mal à un chat.

Le Maître Chat

Bordant la place centrale, appelée Carré de Lune, se dresse le Shamate, ou palais gouvernemental, arborant des bannières aux armoiries de la cité: *d'azur semé de têtes de chat d'argent*. C'est là que siège le Conseil des Humbles, douze notables avec à leur tête un président, élu par les citoyens. Or si le conseil s'appelle ainsi, c'est que ses membres reconnaissent en toute *humilité* n'y rien connaître en matière de gouverne-

ment, ne posséder ni sagesse ni clairvoyance. Ce ne sont que d'humbles humains, et non des chats... Et de contempler tristement, tout au bout de la salle du conseil, le trône du Maître Chat, maintenant vide depuis quatre générations...

Le Maître Chat était un chat de la cité que rien ne distinguait auparavant des autres, désigné par ses pairs félins par le biais d'une mystérieuse élection. Ce chat quittait alors son anonymat pour prendre la parole dans la langue des humains, se faisant ainsi connaître de ces derniers. Et il était non seulement doué de parole, mais doté d'une grande sagesse et de dons merveilleux.

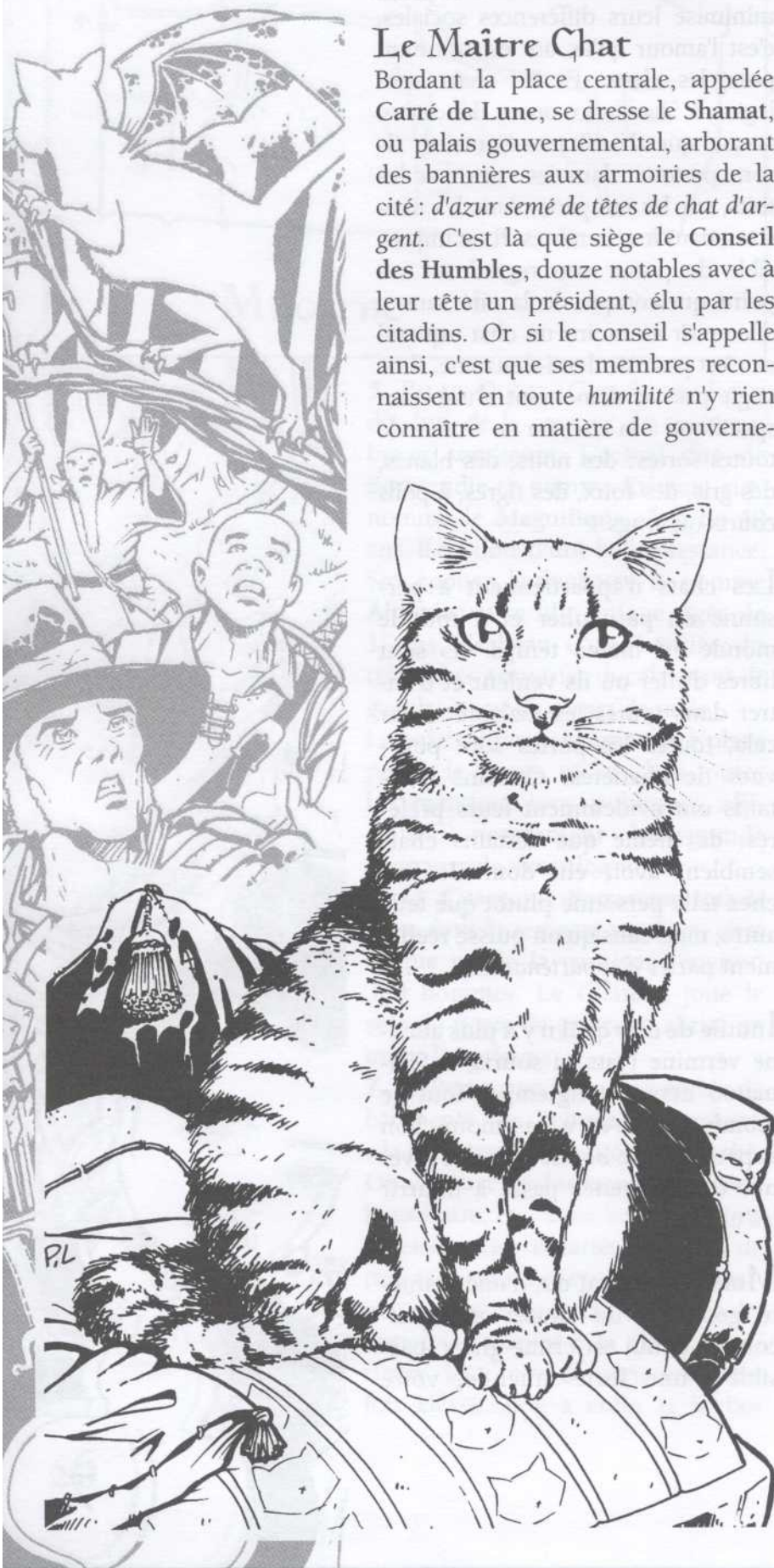
Il savait rendre une justice équitable, donner des conseils avisés, prévoir les intempéries, les crues de l'Escargonde autant que la sécheresse, discuter ferme les traités commerciaux avec les Embarges et les Merlongs, trouver la bonne stratégie contre les envahisseurs du sud, les Groins et les Fierabras surgis des Crateuses.

Lui seul avait le pouvoir de lever *l'Host des Chats*; et pour les adversaires, c'était un spectacle terrifiant de voir ces milliers de chats marcher flanc contre flanc en feulant de colère.

Lui seul avait le pouvoir d'ordonner le *bal de la pleine lune*: un spectacle merveilleux où tous les chats venaient danser sur le Carré de Lune, en des chorégraphies hallucinantes.

Et plus encore, il avait la *mémoire*, connaissant sur le bout du coussinet tout le passé de la cité, son histoire et sa légende. En vérité, il *était* la mémoire.

Ainsi Shamattoo put-elle surmonter ses épreuves au fil des siècles, guidée



par la clairvoyance de ses maîtres chats. Comme leurs congénères, les maîtres ne vivaient qu'une quinzaine d'années, mais à leur mort, il ne s'écoulait guère qu'une dizaine de jours avant qu'un nouveau chat ne prenne à son tour la parole. On guettait ce moment avec une impatience fébrile, observant les chats et le moindre de leurs mouvements significatifs: *silence! la queue du chat balance!* prêt à hurler de joie à l'accomplissement renouvelé du miracle.

Or voici aujourd'hui près d'un siècle que le dernier maître chat, **Mistigrath le Lunaire**, s'est éteint sans qu'aucun successeur ne se soit manifesté. Après l'impatience, la cité a sombré dans l'angoisse, puis dans l'effroi, puis dans une morne résignation. Les Shamates sont non seulement privés de chef, mais de leur mémoire ancestrale. L'histoire de la cité, ses légendes, commencent à sombrer dans l'oubli. Un jour viendra où l'on ne se souviendra même plus pourquoi autant de chats vivent dans la cité, ni qu'ils élisaient autrefois un maître. Shamattoo semble bien abandonnée des Dragons.

Le haut-rêve

Pour les Shamates, tous les chats sont haut-révants, et c'est une bonne chose. Certains humains peuvent aussi être haut-révants, encore qu'avec un pouvoir plus faible, mais c'est également une bonne chose. Ils sont le trait d'union entre les hommes et les chats. Le haut-rêve est le ciment qui unit toutes les créatures en une même fraternité, et plus encore, qui leur procure la *liberté* au sein du Grand Rêve des Dragons.

Shamattoo compte une dizaine de haut-révants humains. De fait, ils ne sont pas très doués, tout juste capables d'enchanter des potions. Mais cela n'empêche pas les Shama-

tes de proclamer très haut leur respect du haut-rêve.

Les Neuçois, par contre, exècrent le haut-rêve qu'ils tiennent pour responsable de tous les maux du monde. Ils détestent aussi les chats, préférant élever des chiens qu'ils dressent à attaquer les félins. Du temps des maîtres chats, Shamattoo a toujours su leur résister, tandis qu'Embargold et Hammerloing restaient neutres dans le conflit. Mais le nouveau dynaste de Neuce récemment monté sur le trône, **Mostevil le Terrible**, a décidé de frapper un grand coup. Il a menacé Hammerloing d'une annexion pure et simple et Embargold d'un embargo total si elles ne se joignaient pas à sa cause. Les patronies ont cédé, et tant au nord qu'à l'ouest, des armées s'organisent déjà pour marcher sur Shamattoo.

Seul Grand-Peau reste neutre, mais ce n'est qu'un village de chasseurs à l'orée de la forêt. Les Paucéens dressent des chiens pour la chasse, mais n'ont aucune animosité envers les chats. Ils n'ont aucune opinion sur le haut-rêve tant que cela ne leur cause directement et personnellement aucun tort.

Les chiens

Il n'y a pas de chiens à Shamattoo. Les étrangers qui en ont doivent les laisser au chenil situé près de la porte nord durant leur séjour dans la cité.

Les légendes shamates parlent de la fin du Second Âge comme du *Temps des Noires Meutes*. Des meutes de chiens féroces avaient alors déferlé, décimant les chats et ravageant tout sur leur passage. La cité parvint finalement à survivre, mais on dit que le Maître Chat fut tué dans les derniers combats, sans pouvoir transmettre sa sagesse à son peuple; et quand un nouveau maître se révéla, bien des



temps plus tard, une grande partie de la mémoire avait été perdue. C'est pourquoi on sait si peu de choses sur l'époque d'avant les Noires Meutes ni sur les Noires Meutes elles-mêmes. Une nouvelle mémoire s'est mise en place avec la nouvelle lignée de maîtres.

Cette mémoire commence déjà à s'effriter. Et maintenant qu'un nouveau Temps des Noires Meutes est en route, alors que le trône est déjà vide, comment la cité pourrait-elle résister ?

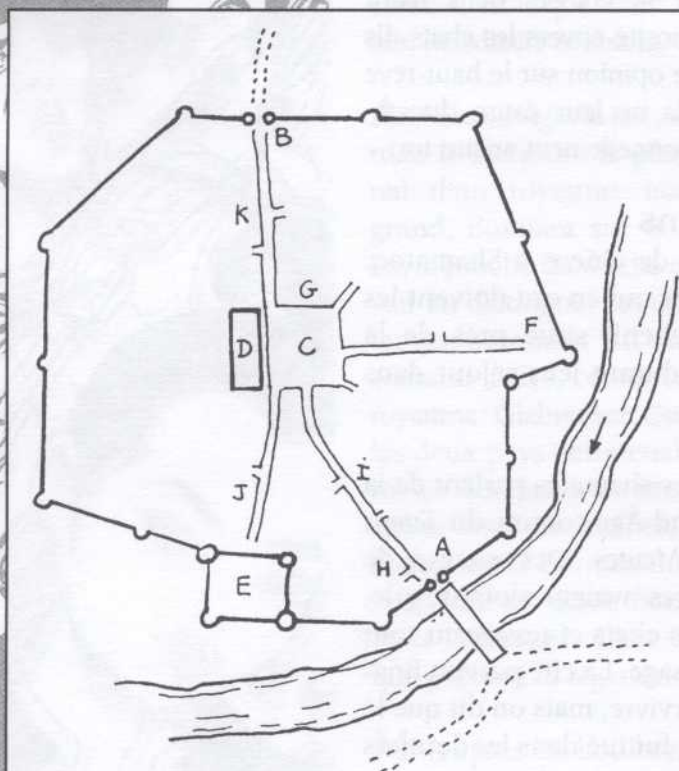
La prophétie de Mécassine

Fille du président Ermenon, Mécassine est née peu après la mort de Mistigrath le Lunaire, alors que la cité en était encore à un stade d'angoisse incrédule. À la mort d'Ermenon, elle fut élue présidente à son tour et conserva ce titre jusqu'à sa propre mort, survenue il y a une dizaine d'années. Elle était âgée de 80 ans.

Petite fille, Mécassine fit un rêve qui la marqua toute sa vie.

Dans ce rêve, elle rencontrait un chat au regard perçant dans une forêt. Le chat la suivait jusqu'à la cité, où il se révélait savoir parler. Il devenait le nouveau maître chat, fondant une nouvelle lignée.

Devenue adulte, Mécassine considéra son rêve comme prémonitoire. Elle se rendit plusieurs fois dans la forêt de Tantéplus (la seule forêt connue) mais sans rien rencontrer. Elle affirma toujours, néanmoins, que le nouveau maître serait un chat non-originaire de Shamato. Le fait en soi n'avait rien de choquant, le peuple des chats étant universel et non lié à une unique cité comme le sont souvent les humains. Quoi qu'il en soit, Mécassine est morte sans que sa supposée prophétie se soit réalisée.



A. PORTE MOUILLÉE. La porte sud doit son nom aux crues de l'Escargonde qui viennent parfois en baigner le pied – crues que savait prévoir le Maître Chat. Dans son alignement, un pont de pierre enjambe la rivière, long de 30 m. C'est sur la rive opposée (rive gauche) que se trouvent la grande route vers Embargold, et la petite route vers Grand-Peau.

B. PORTE CHENILE. La porte nord, donnant sur la route de Hammerloing, doit son nom au chenil où tout visiteur doit obligatoirement laisser ses chiens.

C. CARRÉ DE LUNE. C'est la grande place de la cité où ont lieu toutes les manifestations officielles, de même que les grandes réjouissances – comme le Bal de la pleine lune, du temps des maîtres chats.

D. LE SHAMAT. Palais gouvernemental abritant le Conseil des Humbles, avec sa Grande Salle où le trône du maître chat, abondamment garni de coussins, est toujours désespérément vide.

E. CASERNE DE LA GRIFFADE. Là vit la garnison de la cité, tout juste une centaine d'hommes.

F. ÉTUVES DE LA GRANDE TOILETTE. Établissement de bains publics où se rendent les Shamates dans les grandes occasions. Ils se contentent le plus souvent d'une petite toilette ou *toilette de chat*. Le service comprend savon et serviette pour 12 d.

G. AUBERGE DU CHAT DANS LA LUNE. La meilleure auberge de Shamato. On n'y trouve que des chambres individuelles avec lit de 2 personnes: 30 d. la chambre. Repas moyen (3 sust): 15 d. Vin et bière: 2 d.

H. AUBERGE DE LA SOURIS FOLLE. Auberge plus modeste. Chambres à 2 ou 3 lits simples: 10 d. par personne. Repas moyen (3 sust): 10 d. Vin et bière: 1 d.

I. RUE DE LA PLEINE LUNE. On y trouve principalement des échoppes de nourriture (boulangier, charcutier, fromager, etc.)

J. RUE DES GRIFFES. S'y regroupent les artisans, notamment les forgerons.

K. RUE DES QUATRE LUNES. On y trouve des échoppes d'objets manufacturés, incluant des vêtements (fripiers).

Considérer d'une manière générale qu'on peut trouver à Shamato tout l'équipement prévu dans les règles, aux prix indiqués.

La Tour fantôme

Chapitre 2

Où les voyageurs, ayant découvert un félin en guise de chat qui parle, vont être amenés à s'intéresser à une étrange tour douée de pouvoir de téléportation.

Les Voyageurs

Pour les voyageurs, tout commence par une sortie de gris rêve ou de déchirure du rêve, quelque part dans le sud. C'est l'été, le mois de la Couronne. Après quelque temps d'errance, ils peuvent déboucher sur la grande route, entre Valfor et Shamattoo, et rencontrer un marchand d'Embargold convoyant un chargement de souris vivantes. Le marchand escompte les revendre un bon prix aux Shamates, lesquels les destineront évidemment à faire plaisir à leurs chats. De cette manière, les voyageurs peuvent avoir vent de l'existence de la cité et commencer à en découvrir les particularités.

D'une manière générale, c'est au gardien des rêves d'improviser le début de cette aventure, l'essentiel étant que les voyageurs se rendent à Shamattoo et aient connaissance de ses coutumes et de son histoire, tout autant que de ses problèmes. Ne pas oublier de leur faire connaître la prophétie de Mécassine. Cela fait, ils sont libres d'agir à leur guise.

Les Shamates sont des gens simples, et si les voyageurs le désirent, ils pourront facilement avoir un entretien avec l'actuel président, messire *Armolt Ventrabeurre*. Ce dernier ne leur confiera officiellement aucune mission ni quête, personne

ne croyant plus vraiment en la prophétie, mais leur garantira la reconnaissance et la générosité de la cité si d'aventure ils découvraient un nouveau maître chat.

Le reste du pays étant sur le pied de guerre contre les haut-révants, il est probable que les voyageurs choisissent de toute façon de se diriger vers la forêt de Tantéplus.

Grand-Peau

À 40 km à l'est de Shamattoo, à la lisière de la forêt, Grand-Peau est un village de bois, entouré d'une palissade de troncs, dans le style des « villages gaulois ». Quelques paysans y pratiquent un peu de culture, mais l'essentiel des ressources provient de la chasse et du commerce des peaux. La forêt est giboyeuse en cervidés, sangliers, ours et loups, sans oublier lapins et klampins.

Dans la mesure où ils ne font pas figure de chasseurs concurrents (c'est-à-dire ne sont pas trop bardés d'arcs), les voyageurs sont bien accueillis. Les Paucéens ne voient pas d'objection à ce qu'ils s'enfoncent dans la forêt et leur donnent même des conseils de prudence.

Les villageois ne chassent que sur une frange d'une quinzaine de





lieues, frange délimité à l'est par une frontière naturelle : la **barrière de rocs** : une ligne de rochers pointus, de 2 à 3 m de haut, orientée nord-sud, comme une sorte de grand pointillé. Il est déconseillé de s'aventurer au-delà de la barrière de rocs. On ne sait alors sur quoi on peut tomber.

Ne s'agit-il que d'une superstition ? Les Paucéens semblent mal à l'aise quand ils en parlent et n'ajoutent rien de plus, sinon que... (et c'est bien la preuve !) sinon qu'on peut tomber sur la **tour fantôme**... Une haute tour de pierre, maçonnée, qui apparaît entre les arbres, et disparaît le lendemain, pour réapparaître à nouveau, comme si elle hantait la forêt.

Loin de dissuader les voyageurs, il est probable que ces déclarations ne fassent qu'aiguiser leur curiosité. Au gardien des rêves de tout mettre en œuvre en ce sens.

Le félor

La barrière de rocs n'est pas infranchissable. C'est comme une ligne de créneaux naturels dressée au milieu d'une bande de terre herbue, une sorte de clairière tout en longueur. Au-delà, la forêt reprend ses droits, mais plus sombre, plus silencieuse, plus oppressante.

C'est aux environs de la barrière que les voyageurs vont découvrir un félor. Au gardien des rêves d'en improviser la rencontre selon les actions des personnages (chasser, ramasser du bois, chercher des herbes, etc.)

Comme tous ses congénères, le félor parle. Il est même très bavard, mais son discours est naïf et insignifiant. Il a très mauvaise mémoire, et pour le peu qu'il en a,

mélange tous ses souvenirs sans souci de chronologie. Il lui faudra par exemple plusieurs jours pour commencer à retenir le nom de chaque voyageur. De fait, ses souvenirs concernent presque exclusivement la nourriture. Il est très gourmand, friand de poisson, et ne cesse de bassiner tout le monde pour qu'on aille à la pêche. Il ne le fait pas de lui-même (le contact de l'eau lui répugne) et ne chasse pas non plus, ni souris ni oiseau, de crainte de leur faire du mal, *sans faire exprès*, avec ses griffes. C'est certainement la créature la plus *gentille* jamais rêvée par les Dragons, et en même temps la plus démunie pour survivre.

Si les voyageurs pensent avoir découvert leur maître chat et le ramènent à Shamattoo, ils devront déchanter. Le félor n'a ni mémoire ni sagesse. Et de toute façon, ce n'est pas réellement un *chat*.

Si on lui demande d'où il vient, où il vit, il affirme dans son babillage qu'il dort *dans une niche entre deux chiens* (!?). Si on lui demande s'il a déjà rencontré un *vrai* chat qui parle, il semble réfléchir et déclare : « Un jour, une fille m'a donné à manger un poisson jaune, et puis aussi un fruit au goût de poisson... »

En l'occurrence, c'est au gardien des rêves de noyer le poisson en question, sans pour autant escamoter l'indice. Les voyageurs devront poser plusieurs fois la question avant que n'apparaissent des détails supplémentaires : il y avait un autre chat lors de ce repas, et cet autre chat a même cédé sa part de poisson jaune au félor. (C'est sans doute pour cela qu'il s'en souvient.) Enfin, il faudra bien insister, demandant si, oui ou non, ce chat parlait, pour que le félor se souvienne : « Il parlait,

mais en secret. Pas devant tout le monde... » Un tel interrogatoire peut demander plusieurs jours. Le félorn n'a par contre pas le moindre souvenir du lieu de la rencontre.

INTELLECT/Zoologie à -4 peut faire connaître la joltille, une sorte de tanche aux écailles jaunes comme le beurre, vivant en eaux calmes (lac, étang). C'est un poisson extrêmement rare.

INTELLECT/Botanique à -4 peut faire connaître la saurelle, une sorte de floume au goût de hareng saur, assez rare.

(Ces connaissances ne sont pas indispensables pour le scénario et peu importe que les joueurs manquent leurs jets de dés.)



La Malédiction de Mercator

Il était autrefois au Second Âge un baron nommé Borus qui se comportait comme un bandit. Taxes outrancières sur ses gens, raids sur ses voisins, pillage, meurtres, enlèvements, tout était bon pour grossir son trésor – un trésor qu'il gardait jalousement au profond des cryptes de sa tour.

Tout alla bien pour lui jusqu'au jour où il enleva une certaine Mériane, fille d'un haut-révant nommé Mercator. Ce dernier paya la rançon, puis lança une malédiction sur Borus sous la forme d'un puissant rituel de la Grande Voie d'Oniros, délocalisant la crypte où le bandit entassait ses trésors – c'est-à-dire la téléportant ailleurs.

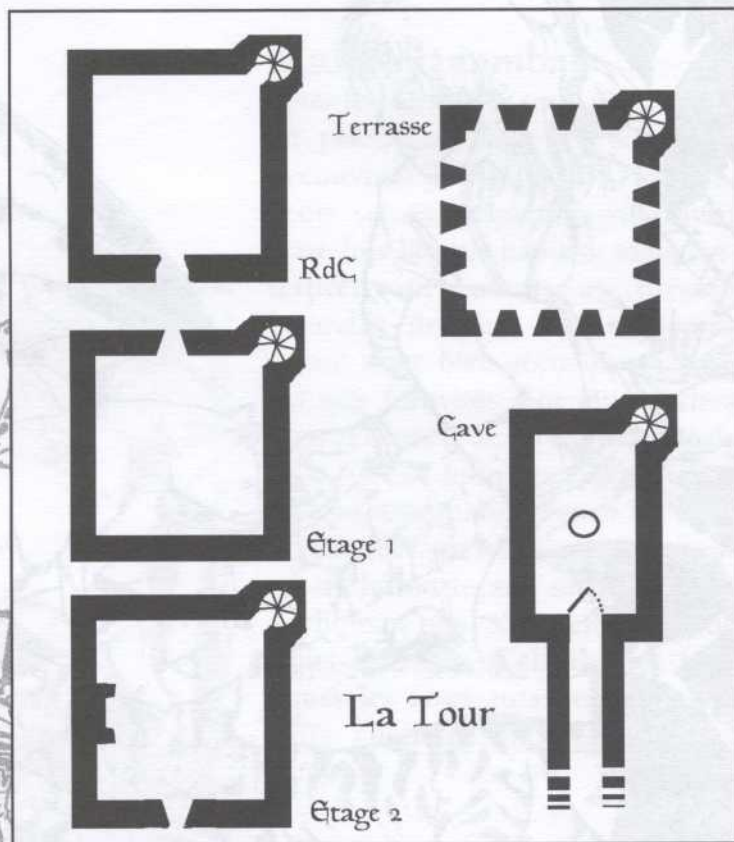
Borus alla le trouver et le somma de lui rendre sa crypte sous peine de représailles. Mercator, faisant

semblant d'être effrayé, affirma qu'il allait réparer sa « plaisanterie » et que Borus se tienne prêt à descendre à sa crypte le soir-même à l'heure de l'Araignée... Ce que fit le baron, qui retrouva effectivement son trésor...

Hélas, remonté à la tour, il découvrit que le paysage environnant avait changé. Ce n'était pas la crypte qui avait rejoint la tour, mais l'inverse ! Jurant de se venger s'il retrouvait un jour Mercator, Borus commença à explorer les alentours. Puis quand il voulut redescendre à sa crypte, il découvrit qu'elle avait à nouveau disparu. Quelque temps plus tard, ce fut la tour qui changea à nouveau de lieu. Ainsi prit forme la malédiction de Mercator.

La crypte et la tour ne cessaient de se délocaliser alternativement, se





retrouvant parfois cependant, mais pour quelques heures seulement. Une fois, Borus se retrouva prisonnier dans sa crypte pendant quatre jours sans pouvoir regagner l'air libre. Une autre fois, ayant regagné sa tour et celle-ci s'étant à nouveau délocalisée, il crut qu'elle était revenue à sa crypte. Il s'arma de tout son courage pour commencer à déménager son trésor, mais tomba sur des salles souterraines inconnues où des créatures embusquées le blessèrent. Borus devint fou de désespoir, tantôt prisonnier avec son trésor, tantôt libre mais séparé de celui-ci. On dit qu'il finit par périr dans une crypte qui n'était pas la sienne.

Plus tard, cette histoire fut compilée par un chroniqueur de la fin du Second Âge, Bolmar l'Inventif, dans un opuscule ayant pour titre *La Malédiction de Mercator*. Cet ouvrage existe toujours et les voyageurs

La Malédiction de Mercator, par Bolmar l'Inventif, chronique. Difficulté -1, 6 points de tâche, périodicité des jets de lecture: 60 minutes, 6 points d'expérience en Légendes. (L'opuscule fait 0,5 enc.)

pourront le découvrir. Les derniers mots en sont: « Et la malédiction de Mercator continuera d'opérer au fil des siècles tant qu'il y aura des Dragons pour la rêver... »

Quelqu'un a toutefois rajouté une note en fin de volume, d'une calligraphie plus récente: *La tour de Borus continue d'errer aujourd'hui, même après le Grand Réveil des Dragons. Mais ses cycles ont diminué d'amplitude et elle revient très souvent aux mêmes lieux. Elle devrait finir par s'immobiliser tout à fait. Les avatars de la crypte sont plus mystérieux, mais en toute logique, cette dernière devrait se comporter comme la tour et divaguer elle aussi de moins en moins. Il est probable qu'un beau jour les deux finiront par se rejoindre - définitivement.*

La tour

C'est une tour carrée comprenant un rez-de-chaussée, deux étages et une terrasse crénelée au sommet. Chaque étage n'a qu'une pièce unique, de 5 m de côté sur autant de haut. Tous les plafonds sont des voûtes de pierre. Les différents niveaux sont reliés par des escaliers en colimaçon érigés dans des renforts de la maçonnerie. Le dernier étage possède une cheminée, dont les côtés sont ornés de sculptures de lévriers, assis, comme montant la garde de part et d'autre de l'âtre. Dans le foyer subsistent des restes de vieilles cendres, ainsi que pas mal de poils de chat.

La tour ne comporte plus aucun meuble, ni rien qui soit en bois. Il n'y a même plus de porte au rez-de-chaussée, rien qu'un passage ogival d'accès libre.

La crypte

La première cave (figurant sur le plan) accompagne toujours la tour

dans ses déplacements. C'est une salle basse soutenue par un pilier central. Au fond, une grille de fer forgé (ouverte), en relatif bon état, donne sur les ténèbres d'un couloir...

Alternatives

Il y a déjà un jour ou deux que la tour de Borus s'est matérialisée dans les parages, à quelque distance au-delà de la barrière de rocs; et le félorn, qui y a élu domicile, vagabondait alentour quand il est tombé sur les voyageurs. Il y retourne toutes les nuits, s'installant dans l'âtre pour dormir (sa « niche »). Il ne s'est jamais rendu compte que la tour voyageait.

Le gardien doit maintenant faire en sorte que les voyageurs découvrent la tour et s'y intéressent. Le félorn peut l'aider en ce sens puisqu'il la connaît et ne semble pas en avoir peur. De fait, le bâtiment est inoffensif autant que vide et apparemment dénué d'intérêt.

Il est ensuite essentiel que tous les voyageurs soient à l'intérieur, voire dans la première cave, quand la tour va changer de lieu, le soir même ou le lendemain. Cela se produit au début de l'heure de l'Araignée. Si les voyageurs sont réticents, si certains veulent monter la garde à l'extérieur, il faut improviser une ruse. Les voyageurs peuvent être appelés à l'étage par le félorn qui croit avoir découvert quelque chose dans la cheminée. Plus simplement, un orage des plus violents peut les contraindre à rentrer s'abriter.

Ce qui se trouve au-delà du long couloir de la cave est à improviser à chaque changement de la tour. Le passage peut être éboulé ou donner sur d'autres cryptes, des souterrains, des cavernes, peuplées ou non de monstres. Présentement, il peut don-

ner sur un labyrinthe de tunnels sans intérêt, mais histoire d'occuper les voyageurs et de leur donner une raison de s'attarder sur les lieux. Attention toutefois à ne pas faire partir la tour quand ils sont dans ces souterrains annexes, puisque selon le principe énoncé, elle partirait alors sans eux. D'une manière générale, rien ne presse. La tour ne change pas tous les jours et la fréquence est irrégulière. Elle peut rester un seul jour dans un lieu et trois ou quatre dans un autre. Au gardien des rêves de décider pour servir au mieux ses fins.

Les voyageurs doivent découvrir l'opuscule de Bolmar l'Inventif le plus rapidement possible, de façon à comprendre le principe de l'errance de la tour et qu'il leur faut continuer à y demeurer *puisque celle-ci revient aux mêmes lieux*. C'est leur seule chance de pouvoir revenir à la barrière de rocs et à Shamadoo. L'opuscule peut par exemple se trouver dans un souterrain annexe, dans la besace racornie d'un cadavre desséché: un aventurier malchanceux qui explorait intentionnellement les lieux en quête du fabuleux trésor de Borus...

Dans l'ordre, faites découvrir le livre; faites partir la tour pour la première fois; et attendez qu'un voyageur ait terminé la lecture pour la faire partir à nouveau.

Le trésor de Borus est un leurre sans espoir. Jamais les voyageurs ne le découvriront, quelles que soient les cryptes ou ce que le gardien des rêves choisit de faire figurer au-delà du premier couloir. Ce peut néanmoins être une bonne « carotte » pour maintenir les voyageurs sur les lieux au cas où ils ne s'intéresseraient pas à l'histoire du maître chat. À mesure que la tour va visiter d'autres lieux, cette histoire finira par s'imposer d'elle-même.



Le Maître Chat

Chapitre 3

Où les voyageurs, au fil des errances de la tour de Borus, finissent par découvrir le maître chat.

L'errance

Il est minuit, l'heure de l'Araignée, quand l'air s'embrase d'un soudain éclair bleu, un flash aveuglant, encore que totalement silencieux, qui contraint à fermer les yeux. Les murs semblent vibrer légèrement ; et l'instant d'après, quand on voit clair à nouveau, on constate que la tour a changé de lieu. Elle est néanmoins bien assise dans son nouvel environnement, comme si elle s'était toujours dressée là. On ne voit pas les « coutures ».

La première fois prendra sûrement les voyageurs par surprise. La seconde fois, ils devraient avoir lu le livre et attendre intentionnellement ce moment.

La tour, cependant, ne change pas de rêve. On peut s'en convaincre en accomplissant un rituel de communication d'Hypnos (Harpe, Miroir) sur Shamattoo ou l'un de ses habitants. Le rituel opère, preuve que le rêve est le même. Mais il est impossible de savoir à quelle distance la tour s'est transportée, ce peut être à des milliers de kilomètres du lieu précédent, au-delà des mers et des océans.

S'il s'avère que le changement a toujours lieu début Araignée, sa fréquence, par contre, semble n'obéir à aucune loi. La tour peut ne rester qu'un seul jour dans un lieu donné,

comme elle peut rester une semaine dans un autre. Les voyageurs devront toujours y revenir et y séjourner durant la nuit s'ils ne veulent pas risquer de la perdre.

La tour va ainsi visiter différents endroits avant d'aboutir près du village où vit le maître chat. Ces lieux intermédiaires, leur nombre et leur aspect, sont à la discrétion du gardien des rêves. On en trouvera ci-après des suggestions.

L'intérêt de ces étapes est de dévoiler un certain nombre de faits concernant le félorn – des faits non immédiatement évidents à travers son babillage naïf et décousu.

- Le félorn voyage avec la tour depuis plusieurs mois.
- Il est déjà passé dans certains lieux où la tour aboutit maintenant avec les voyageurs ; des villageois se souviennent de lui. C'est bien la preuve que la tour accomplit des cycles, repassant par les mêmes endroits.
- Les poissons jaunes et les fruits au goût de poisson ne sont pas une invention du félorn.

À force d'être questionné, le félorn admet avoir rencontré un vrai chat qui parle (tout comme lui-même), encore qu'il ne le fasse qu'en secret. Pressé de fournir des détails, il



repart dans son histoire de poisson jaune et de fruit au goût de poisson, ajoutant – comme si c'était une preuve! – que le chat en question lui a même cédé sa part. Le félorn, toutefois, ne se souvient pas de la couleur de son pelage. Quant aux aliments, ils leur auraient été donnés par une jeune fille... dans un village.

Enquêter sur un chat qui parle ne servira donc à rien, puisque aux dires du félorn, il ne le fait qu'en secret, à l'insu des villageois. Personne ne connaît son existence. Il faut enquêter sur la présence simultanée de poissons jaunes et de fruits au goût de poisson. Si un tel village existe, il y a toutes les chances que le maître chat s'y trouve aussi, incognito. Restera à le démasquer.

Enfin, l'intérêt des errances de la tour est de pimenter quelque peu l'aventure, certains lieux pouvant ne pas être de tout repos.

Commencez par faire aboutir la tour dans un paysage sans histoire mais éloigné de toute civilisation, dans des collines partiellement boisées par exemple. Une rivière coule dans une proche vallée, suscitant chez le félorn des envies de partie de pêche. N'étant pas sous pression, les voyageurs ont tout loisir de terminer la lecture de l'opuscule.

Les saurelles

Un des changements suivants peut mener à un environnement de marais, la tour se retrouvant au centre d'un petit îlot entouré d'étangs brumeux. Une créature agressive peut éventuellement en jaillir, un baffreux, un zomar, un vaseux (utiliser les caractéristiques des règles).

Des sortes de saules bordent un côté de l'îlot, porteurs de fruits au

goût de hareng saur avancé. On peut les identifier comme des saurelles (cf. les jets de dés au chapitre précédent). Ces fruits pourront raviver la mémoire du félorn, qui repartira de plus belle dans sa confuse histoire de poisson jaune, mais en laissant échapper quelques détails supplémentaires. Preuve sera faite en tout cas que ces fruits ne sont pas de son invention.

Les zombars

Alors que la tour a atterri dans un environnement extérieurement paisible, c'est du sous-sol que provient le danger. La première cave s'est connectée à un réseau de catacombes d'où surgissent bientôt des zombars (voir ces entités dans les règles). Il faudra les combattre pour qu'ils n'envahissent pas la tour. Dans un moment de répit, la meilleure solution consistera toutefois à fermer et verrouiller la grille pour les bloquer dans le couloir. Faute de clé, réussir DEXTÉRITÉ / Serrurerie à -3. Le changement suivant libérera la



cave de ces catacombes intempêtes, mais quelques zombarps pourront être demeurés de l'autre côté de la grille (dans la partie du couloir qui voyage toujours avec la tour).

Le concours de pêche

La tour a abouti dans une plaine vallonnée, à la lisière d'une grande forêt. Les voyageurs peuvent en profiter pour chasser et refaire leurs provisions. Le soir venu, on constate que le féorn, parti voler comme à son habitude, n'est pas revenu. Par chance, la tour ne change pas ce soir-là; mais au matin, toujours aucune nouvelle du chat ailé...

Accompli sur lui, *Miroir d'Hypnos* révèle qu'il est enfermé dans une sorte de clapier, apparemment dans un village. Que s'est-il passé et que lui veut-on?

De fait, il y a un petit village à quelques lieues de là, non encore

découvert par les voyageurs, à proximité d'une petite rivière. Le village se nomme Branquigne et la rivière la Vierte. Les Branquignols y organisent périodiquement des concours de pêche.

Or le dernier concours, qui a eu lieu il y a trois mois, au début du printemps, a été complètement saboté par la présence d'un petit chat ailé et bavard surgi d'on ne sait où. Il n'a cessé d'importuner les pêcheurs avant qu'on ne parvienne à le chasser au loin.

Et voilà qu'aujourd'hui, à la veille du concours suivant, le même chat bizarre est revenu. Les villageois ont pris les devants et l'ont enfermé dans un clapier pour qu'il leur fiche la paix.

Aux voyageurs d'enquêter, de découvrir le village et de parlementer pour qu'on leur restitue l'animal. Les villageois sont au demeurant de braves gens qui comptaient le libérer à la clôture du concours.

Cet épisode, de pur *jeu de rôle*, apporte la confirmation que le féorn voyage depuis pas mal de temps avec la tour et que celle-ci repasse effectivement par les mêmes lieux.

La tour légendaire

Jusqu'à maintenant, la présence de la tour a toujours été inconnue des autochtones. Inversement, ses apparitions peuvent faire l'objet de légendes locales (comme à Grand-Peau). Elle peut être considérée *maléfique*, et tout ce qui en sort (en l'occurrence les voyageurs) doit être exterminé avec acharnement.

Elle peut être *tabou*, les autochtones feignant alors d'ignorer sa présence, allant jusqu'à ignorer aussi celle des voyageurs, comme s'ils



n'existaient pas ou n'étaient qu'une illusion. Bousculés par ces derniers, les villageois se bornent à réciter passivement des sortes de litanies, supposées, selon la légende, parvenir à dissiper le cauchemar.

Une autre forme de tabou peut faire de la tour un lieu où il est sacrilège

La Tour des Vœux

Blampain est un petit village agricole, situé dans une paisible région vallonnée. Quelques collines s'élèvent au nord du village. Au sud, les cultures s'étendent jusqu'à une zone de mares et d'étangs, les **Marigotes**. Fait important, on y trouve des saurelles ainsi que des joltilles (poissons jaunes).

Une route traverse Blampain, le reliant à deux autres villages, **Muriez** à l'est et **Grislain** à l'ouest.

Lorsque la tour apparaît, elle se dresse au sommet de la colline qui domine le village au nord. La découvrant le matin à leur réveil, les villageois se pressent de s'y rendre, de grimper jusqu'aux créneaux, et là, de faire un vœu. Selon la tradition, le premier arrivé a toutes les chances que son vœu se réalise, le second un peu moins de chances, le troisième encore un peu moins, et ainsi de suite... En vérité, ce sont surtout les jeunes qui s'y précipitent, filles et garçons; leurs vœux concernent leur avenir sentimental. Par ailleurs, l'arrivée de la tour est une occasion de fête. On ne travaille pas ce jour-là. Un grand banquet est organisé sur la place du village, où chacun apporte des mets, tourtes, rôtis, gâteaux, cruches de bière et de vin; et la journée se passe à festoyer, à se divertir et à danser au son des flûtes et des hautbois.

de pénétrer. On peut laisser les voyageurs en sortir sans les molester, mais tout faire pour les empêcher d'y retourner.

Au village de **Blampain**, la tour est considérée comme un présage bénéfique. On l'appelle la **Tour des Vœux**.

Autrefois, les passages de la tour étaient rares, une ou deux fois dans la vie d'un villageois, puis le rythme n'a cessé de s'accélérer... La dernière fois qu'elle est passée, c'était il y a trois mois, au début du printemps. Les villageois ne s'en plaignent pas, bien au contraire. Abondance de fêtes et de vœux ne nuit pas.

Briotte

Briotte est une jeune villageoise, fille des fermiers **Bartin**, qui adore les chats au point de nourrir tous ceux qui viennent la trouver. (Comme souvent dans les villages, les chats sont laissés à eux-mêmes, pour se débrouiller avec les rats et les souris.) Futés, les chats ont remarqué la « bonne auberge » et il y en a toujours une dizaine dans les jupes de la jeune fille, au grand agacement de ses parents.

Un jour il y a même eu un chat ailé doué de parole, mais quand Briotte a voulu parler de ce prodige, personne ne l'a écoutée. Il faut dire que c'était un jour de fête, la **Tour des Vœux** étant revenue, et l'on avait autre chose à faire que l'entendre radoter sur ses chats! Briotte l'a nourri de saurelle et de joltille, en même temps qu'un autre matou du village qui se trouvait là. Puis le chat ailé disparut et Briotte n'en reparla plus.



Maître Hannibal

Tous les éléments sont maintenant en place pour que les voyageurs découvrent le maître chat. Les villageois seront surpris de découvrir cette fois la tour habitée, mais l'interpréteront comme un présage favorable de plus. Les voyageurs seront donc bien accueillis et invités aux festivités. On leur parlera sans réticence de la légende locale de la tour et de ses passages de plus en plus rapprochés. Parmi les mets du banquet, on leur donnera à goûter de la tourte aux saurelles, leur expliquant qu'il s'agit en réalité de fruits sauvages. Cela devrait faire tiquer les voyageurs qui devraient alors enquêter sur les poissons jaunes.

« Des poissons jaunes ? répond un villageois. Comme les joltilles ? Oui, les gamins en pêchent parfois dans les Marigotes. »

Ce village serait-il le bon ? peuvent se demander les voyageurs. Le félorn peut alors à nouveau jouer un rôle capital. Un villageois reste médusé en le découvrant : « Un chat ailé qui parle ? Comme celui que Briotte prétend avoir vu au dernier passage de la Tour des Vœux ? »

Les voyageurs ne devraient alors avoir aucun mal à reconstituer toute l'affaire.

Toute heureuse de revoir le félorn, Briotte ne sera malheureusement d'aucun secours. Il y a tellement de chats qui viennent la trouver, tous ceux du village ! Elle ne se souvient pas précisément du compagnon du félorn ce jour-là.

Les voyageurs devront adresser la parole à tous les chats de Blampain, en espérant que l'un d'eux leur réponde. Une conduite qui – si l'on

ne connaissait leur motivation – pourrait faire douter de leur santé mentale. Au gardien des rêves d'improviser cet épisode étrange, tandis que par ailleurs la fête bat son plein. Les voyageurs doivent également se souvenir que le temps leur est compté puisqu'il leur faut impérativement repartir avec la tour.

Heureusement, le maître chat est doué de sagesse et de prescience. Si les voyageurs cafouillent ou perdent trop de temps, faites en sorte que ce soit lui qui se signale de son propre chef. Utiliser par exemple le félorn comme intermédiaire.

C'est ainsi qu'un gros matou va soudain prendre la parole en présence des voyageurs (et d'eux seulement). C'est un chat d'environ deux ans, tigré, avec le ventre roux et les yeux verts.

« Salut à vous, dit-il. Je me nomme Hannibal et je suis pressé de rejoindre la cité de Shamattoo où de hautes fonctions m'attendent. Je vous prierais donc de m'y conduire sans plus tarder. »

Ô merveille ! Quoiqu'il n'y ait jamais mis les pattes, le maître chat a effectivement la *mémoire* de Shamattoo !

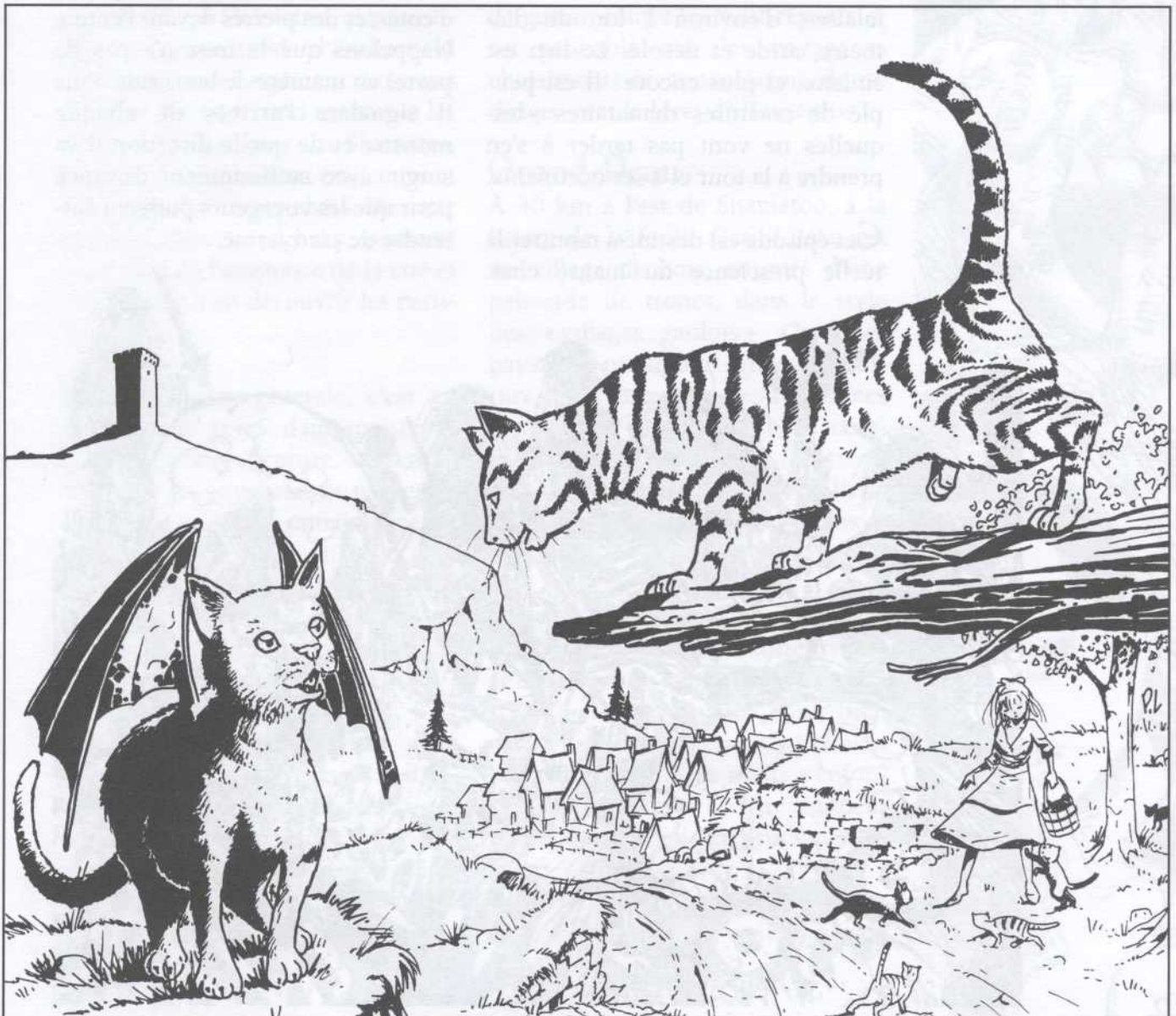
Hannibal a toujours été conscient de sa vocation, tout en *ressentant* la cité de Shamattoo comme extrêmement lointaine. Il ne pouvait s'y rendre seul ni se dévoiler aux villageois ignares. Ils eussent tôt fait de le mettre en cage comme une bête curieuse. Ne pouvant aller à Shamattoo, il fallait que Shamattoo vînt à lui, et l'arrivée du félorn lui fit concevoir un espoir. Pouvait-il toutefois lui confier une mission, lui demander de découvrir Shamattoo grâce à ses ailes, et d'y prévenir les

habitants que leur maître chat végétait dans un trou perdu? Non, le félorn l'aurait aussitôt oublié. Hannibal se contenta de lui révéler son propre don de parole et lui offrit sa part de poisson, sachant que cette action resterait quant à elle gravée dans la mémoire sélective du félorn. Puis il le regarda partir comme on regarde la mer emporter la bouteille où l'on a enfermé un message...

Ô merveille que la prescience du maître chat, qui avait tout calculé, évaluant la gourmandise du félorn à sa juste valeur! Au fond de lui, il savait que son « message » finirait par aboutir entre les bonnes mains. Sa destinée était en marche; et l'arrivée des voyageurs prouve qu'il

avait eu raison depuis le début. Il explique tout cela d'un ton légèrement supérieur. Sa voix est posée, sa posture est digne. Il a visiblement conscience de sa qualité et entend que les voyageurs le traitent avec le respect qui lui est dû. (Jouant son rôle, faites-en l'inverse du félorn, aristocratique et même un tantinet prétentieux.)

À Blampain, Hannibal est censé être le chat d'une des fermes. Toutefois, si les voyageurs se débrouillent pour l'emmenner à la tour en catimini à la tombée de la nuit, tandis que les villageois continuent à festoyer sur la place, personne ne s'apercevra de sa disparition – ni ne s'en souciera d'ailleurs.



Au pays des Ventriloques

Chapitre 4

Où les voyageurs, victimes d'une perdition,
se retrouvent dans un nouveau rêve.

La fin de la Tour

Le changement suivant fait aboutir la tour au centre d'un cirque rocheux entièrement ceint de falaises, d'environ 1 km de diamètre, aride et désolé. Le lieu est sinistre, et plus encore ! Il est peuplé de créatures thanataires – lesquelles ne vont pas tarder à s'en prendre à la tour et à ses occupants.

Cet épisode est destiné à montrer la réelle prescience du maître chat.

Hannibal avertira les voyageurs du danger, les dissuadant de s'éloigner de la tour, leur conseillant plutôt d'entasser des pierres devant l'entrée (rappelons que la tour n'a pas de porte) en manière de barricade. Puis il signalera l'arrivée de chaque monstre et de quelle direction il va surgir, avec suffisamment d'avance pour que les voyageurs puissent l'attendre de pied ferme.



Ce seront d'abord des goules, sortant de sortes de crevasses au pied de la falaise. Puis du haut de celle-ci, déferleront des harpies. Enfin, le soir venu, à l'heure de la Lyre, le maître chat annoncera l'arrivée imminente d'un quauquemaire.

Utiliser les caractéristiques moyennes indiquées dans les règles et un nombre d'assaillants en fonction de la force du groupe. Le but n'est pas d'exterminer les personnages. Laissez-les même récupérer quelque peu entre chaque invasion, le maître chat pouvant par exemple affirmer au terme d'un combat : « Bon, l'heure suivante sera calme, mais soyez sur vos gardes à l'heure du Dragon... »

Fort heureusement, la tour ne restera qu'une journée dans ce lieu particulièrement nocif, pour repartir la nuit même.

Le gardien des rêves peut ensuite improviser quelques environnements de son cru, ou passer directement à l'épisode ci-après.

La perte

Ayant à nouveau changé, la tour se retrouve perchée sur un minuscule îlot rocheux battu par la mer. Battu ! le mot est faible. Une effroyable tempête fait rage, soulevant des lames jusqu'à la hauteur de la meurtrière du premier étage, tandis que des paquets d'eau inondent le rez-de-chaussée. Le vent hurle. La visibilité est nulle. Aucun moyen de savoir si la côte est proche ; et de toute façon, ce serait suicidaire de quitter la tour, même à bord d'une barque de rêve. Le félorn aquaphobe est particulièrement terrifié ; et même le maître chat semble nerveux.

La tempête dure ainsi jusqu'à l'aube. Monté aux créneaux pour tenter d'apercevoir une terre, on découvre

alors que dans la direction du soleil levant, l'horizon est anormalement violet. Il s'agit d'une grande déchirure du rêve mobile, courant au ras des flots, ce que les marins appellent une perte. Infortunément, la zone violette se dirige droit vers l'îlot de la tour.

En vérité, les voyageurs ne peuvent strictement rien y faire. Se jeter à l'eau ne les empêchera pas d'être happés par la déchirure. Celle-ci est bientôt sur la tour... et chacun de ressentir une sensation de chute, de tourner indéfiniment dans les ténèbres...

La tour penchée

L'arrivée est brutale, les personnages se retrouvant à rouler pêle-mêle sur le sol de la tour, un sol curieusement en pente. Autour d'eux, la lumière est jaune – un jaune qui se dissipe toutefois rapidement.

La perte n'a emporté que la tour, pas son îlot. La construction a retrouvé une assise, mais elle penche, telle la tour de Pise. La partie supérieure est intacte, mais l'escalier de la cave est très endommagé. La cave elle-même est complètement éboulée.

Tout autour s'étend une plaine vallonnée d'herbes et d'arbustes. C'est toujours le matin et l'été.

Constatant les dégâts, les voyageurs peuvent se demander si la tour sera capable de reprendre son voyage maintenant qu'elle a changé de rêve, et si oui, à quoi cela servira puisque le sortilège de Mercator ne la faisait se délocaliser que dans le même rêve. La catastrophe semble incommensurable. D'autant que le maître chat se met à parler d'une voix lugubre et apeurée. Il déclare qu'il n'est plus lui-même dans ce



rêve-ci. Le lien qui l'unissait à Shamatoos s'est brisé, et avec lui ses facultés spéciales. Il n'a plus de prescience, il se sent perdu. Hormis son don de parole, il n'est plus qu'un chat ordinaire et inutile.

De fait la superbe du beau matou s'est totalement envolée. Il est maintenant neurasthénique et complètement dépressif. (Jouez désormais son rôle de cette façon.)

La Bormandie

La Bormandie est un pays de plaines vallonnées et de basses collines, assez semblable à l'Escargondie quant à son paysage et son climat, traversé par une rivière coulant du sud vers le nord, la Creuse, sur environ 200 km.

La Bormandie est un duché. Située dans sa partie nord, sa capitale se nomme Milcorne. C'est là que réside le duc, souverain héréditaire et absolu.

Au Second Âge, la Bormandie constituait le territoire le plus septentrional d'un royaume nommé Métagrand, donnant sur la mer Glabre. Là, si proche du duché que l'on pouvait en distinguer les côtes par beau temps, s'étendait un archipel d'une centaine d'îles, constituant un autre royaume: Glabremor. Quoique rivaux, les deux pays entretenaient un commerce florissant. Le Métagrand possédait d'autres duchés, à l'est et à l'ouest de la Bormandie, ainsi qu'au sud, au-delà d'une barrière de collines crayeuses. C'est du moins ce que prétend la légende.

Mais après les bouleversements du Grand Réveil et la confusion qui a brouillé les mémoires, il est difficile

Quoiqu'elle penche et que sa cave soit éboulée, la tour semble solidement ancrée, et l'on peut encore accéder au sommet. C'est ainsi qu'on découvre qu'une route serpente à quelques deux lieues de là.

Les voyageurs peuvent néanmoins vouloir rester sur place. Peine perdue. Nuit après nuit, leur attente sera vaine. La tour ne repartira pas. Ici s'achèvent son errance et la malédiction de Mercator.

de croire que tout cela put un jour exister. Au nord, la mer a disparu. À la place se dresse un plateau aride et stérile, dominant le nord du duché de falaises hautes de cent mètres: la désolation de Glabremor. Au sud, des montagnes, les Fourbes, forment la frontière avec la Margogne, le seul autre duché subsistant de l'antique royaume. À l'est et à l'ouest, on ne sait pas ce qu'il y a. Le nom même de Métagrand est oublié de la plupart des Bormands. Il n'y a plus de roi. Et de fait, le duc ne gouverne guère qu'une mince bande de terre le long de la Creuse et de l'unique route qui traverse le pays. C'est là que se tiennent les villages, une douzaine en tout. Au-delà de l'étroite frange cultivée, à l'est comme à l'ouest, la terre est sauvage et inconnue. On l'appelle la sauvagerie et l'on ne s'y risque guère.

Malgré l'étroitesse de son territoire, la Bormandie n'est pas pauvre et ses villages sont florissants, se consacrant principalement à l'élevage des bovins. Milcorne est une grande cité peuplée, bourdonnante d'activité. Les Bormands commercent avec les Marguignons, leurs voisins du sud.



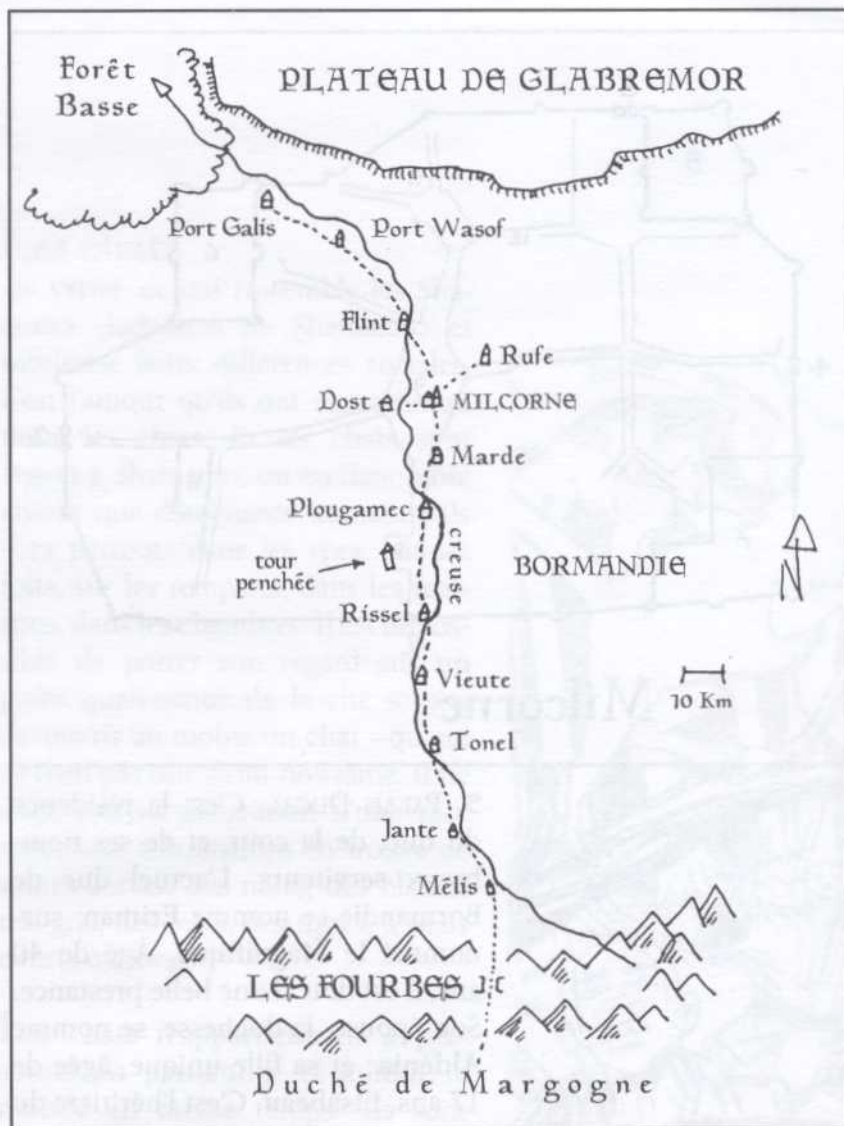
La désolation de Glabremor

Le plateau est une vaste étendue de terres rocailleuses et salines, ponctuée de gouffres et de ravins profonds, ainsi que de subits escarpements rocheux criblés de cavernes. Çà et là, les eaux de pluie stagnent dans des cuvettes peu profondes et forment des borbiers. La terre est toutefois stérile, et la végétation se résume à quelques lichens et chardons grisâtres. Le vent se lève parfois en bourrasques chargées d'une poussière acide capable de ronger le cuir, prélude à des orages d'une extrême violence. Pour corser le tout, il y a de nombreuses déchirures du rêve d'arrivée (jaunes), d'où peut sortir n'importe quelle nuisance. Cette faune « d'importation » est la seule à hanter le plateau.

Des aventuriers s'y risquent cependant, en quête d'objets et d'artefacts merveilleux censés subsister de l'antique royaume de Glabremor. En vérité, leurs trouvailles sont aussi rares que de peu d'intérêt (vieilles monnaies rongées, débris de poterie, etc.) et les chasseurs de reliques sont essentiellement des ramasseurs de coquillages. Ces derniers (coquilles vides) abondent sur le plateau ; il suffit de savoir les repérer sous la poussière ou la boue séchée. Certains sont magnifiquement colorés de rouge vif, de jaune d'or ou de bleu outremer. Transformés en bijoux (bracelets, colliers), ils sont très appréciés des citadines et même exportés jusqu'en Margogne.

La Forêt Basse

Confinant au nord-ouest du plateau, cette forêt n'est exploitée qu'en lisière, pour le bois et le gibier. La Creuse s'y engouffre pour continuer son cours vers des régions inconnues. Les villages au nord de Milcorne por-



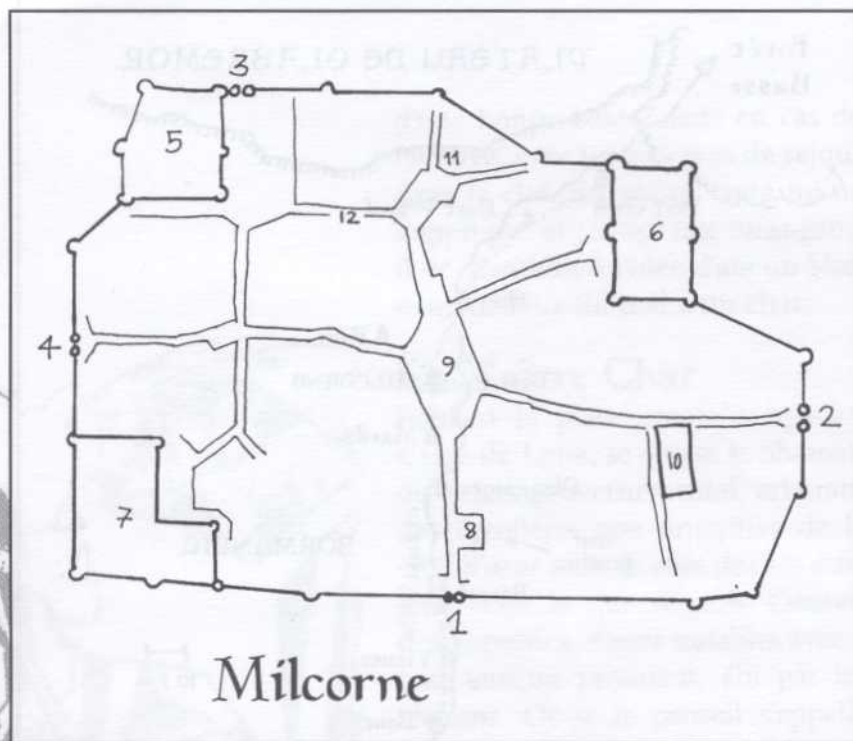
tent le nom de ports, probablement en souvenir de la mer disparue.

Milcorne

La cité ducale est entourée de terres cultivées, parsemées de nombreux hameaux desservis par des chemins, sur un rayon de 6 km. Très peu de paysans vivent dans la cité même.

1. PORTE BORMANDE. Porte desservant le sud du pays, par où devraient arriver les voyageurs.
2. PORTE BOVINE. Desservant les hameaux de l'est, elle doit son nom aux troupeaux de bœufs qui l'empruntent en direction des abattoirs.
3. PORTE DU PARVIS. Elle doit son nom au proche parvis du palais.
4. PORTE CREUSE. Desservant les hameaux de l'ouest, en bordure de la rivière, elle doit probablement son nom à cette dernière.





Milcorne

5. PALAIS DUCAL. C'est la résidence du duc, de la cour, et de ses nombreux serviteurs. L'actuel duc de Bormandie se nomme **Eriman**, surnommé **le Magnifique**. Âgé de 40 ans, il est doté d'une belle prestance. Son épouse, la duchesse, se nomme **Aldénia**; et sa fille unique, âgée de 17 ans, **Elsabeau**. C'est l'héritière du trône. Les armoiries ducales sont *de gueules, semé de cornes de sable*.

Le palais donne sur une vaste place pavée, le **Parvis**, où ont lieu toutes les manifestations publiques officielles, notamment les grands concours de ventriloquie.

6. LE CHÂTELET. Forteresse imbriquée dans le rempart nord-est, c'est là que réside la garnison, environ 300 hommes. Le Châtelet joue le rôle de poste de police et abrite en outre les prisons.

7. LE RELIQUAIRE. Vaste ensemble de bâtiments, le Reliquaire conserve « la mémoire » de la cité et du duché. On y trouve les bureaux d'état civil, le cadastre, etc. Tous les documents officiels, actes notariés, minutes de procès, y sont conservés. Le reliquaire comporte également une école, toutefois réservée à la classe supérieure, les droits d'inscription étant fort élevés. Il y a enfin la Biblio-

thèque et la *Halle des Reliques*, sorte de musée archéologique.

Le haut-rêve est admis et encouragé en Bormandie, et de fait, le Reliquaire est entièrement sous la tutelle de haut-révants. À sa tête se trouve un conseil de sept *maîtres consultants*, obligatoirement haut-révants. Viennent ensuite des *maîtres titulaires*, pas forcément haut-révants, les *maîtres auxiliaires*, et enfin les *compagnons*. Pour devenir maître consultant, il faut avoir créé son chef d'œuvre, c'est-à-dire un objet magique de son crû.

L'accès à la Bibliothèque et à la Halle des Reliques est strictement réservé aux maîtres et aux compagnons. Cela ne s'achète pas directement. Compagnon est une distinction que l'on obtient au terme de deux ans d'études minimum. Tous les élèves finissent normalement compagnons. Seul le duc en est dispensé, qui porte d'emblée le titre de *Grand Compagnon*.

Les chasseurs de reliques revendent leurs éventuelles trouvailles aux maîtres du Reliquaire pour des sommes parfois coquettes.

8. AUBERGE DES NOYERS. Précédée d'une vaste cour ombragée de noyers, avec des tables en plein air, c'est la première auberge que les voyageurs trouveront sur leur chemin. Elle est dirigée par messire **Cademul**, secondé par son épouse **Marda** et par une servante nommée **Fichaise**. On y trouve des chambres à deux et trois lits d'une place pour 12 d. par personne. Repas moyen: 3 d./pt de sust. Bière: 1d. Vin: 3 à 5 d. (c'est essentiellement du vin de Margogne.)

9. PLACE DU MARCHÉ. Marché aux fruits et aux légumes.

10. ABATTOIRS. C'est également le quartier des bouchers.

11. ÉTUVES DE LA QUINTEFONTAINE. Établissement de bains, donnant sur la place du même nom, pourvue de cinq fontaines publiques. Le service revient à 15d.

12. RUE DES COQUILLES NEUVES. Cette

rue regroupe la plupart des orfèvres et bijoutiers de Milcorne, notamment ceux qui rachète les coquillages de Glabremor. Intact et bien coloré, un petit coquillage (du genre praire) peut être revendu 50 d. ; un coquillage moyen (St Jacques) 1 sol ; et un gros (du genre conque des mers du sud) 2 à 3 sols.

La ventriloquie

Tous les Bormands aiment imiter les cris d'animaux, c'est un trait national. Certains ont un talent plus rare : la ventriloquie. Ce talent, toutefois, n'était pas spécialement à l'honneur jusqu'à l'avènement d'Eriman le Magnifique. Mais le duc est lui-même ventriloque, et cet art en a acquis ses lettres de noblesse.

Des notables de la ville se sont mis à organiser des concours de ventriloquie, sollicitant la présence du duc. Ce dernier ne fit pas que les présider, il y participa, et –naturellement– fut à chaque fois déclaré vainqueur. Finalement, cédant aux conseils de quelques flatteurs, il se déclara de lui-même *hors concours*, et ne fit plus que participer à titre honorifique. (En vérité, le talent du duc est des plus médiocres, mais ce serait de bien mauvaise politique que de le juger tel.)

Afin d'attirer la fine fleur des ventriloques, les organisateurs dotent leurs concours de précieux prix. Ce n'est pas un mécénat désintéressé. On ne peut en effet espérer la présence du duc et de la cour que si la joute promet d'être fameuse. La gloire en rejaillit sur l'organisateur, lequel se trouvant maintenant dans les bonnes grâces ducales, est mieux à même de briguer telle charge qu'il convoite.

Il y a ainsi les *grands* concours et les *petits*. Des petits concours peuvent être organisés çà et là, dans les auberges et les tavernes, mais trop

insignifiants pour que le duc s'abaisse à s'y intéresser –à la différence des grands.

Dans tous les cas, la coutume veut que les prix soient une surprise. La teneur n'en est révélée qu'au moment où ils sont décernés aux vainqueurs. Pour les petits concours, c'est souvent un repas gratuit, dix cruches de vin, etc. Pour les grands, ce peut être une bourse d'or, une précieuse tapisserie, voire un lopin de terre... Les organisateurs tentent de rivaliser d'imagination.

Les participants des grands concours sont jugés par un jury comprenant l'organisateur, un ou plusieurs ventriloques confirmés (lesquels ne participent pas en l'occasion), et, obligatoirement, par un maître consultant du Reliquaire. Quelle que soit la décision du jury, le vainqueur doit en outre être approuvé par le duc.

Le rôle du maître consultant (haut-révant) consiste surtout à détecter et à s'assurer qu'aucune forme de haut-rêve n'est employée pour tricher. Ce doit être de la ventriloquie véritable et non un quelconque autre artifice. Les fraudeurs sont punis d'une sévère peine de fouet, administrée publiquement sur le parvis, suivie d'un inconfortable séjour dans les geôles du Châtelet.

La notoriété des concours de Milcorne s'est répandue au-delà des Fourbes, attirant des visiteurs marguignons. De fait, les concours ne sont pas réservés aux Bormands : tous les étrangers peuvent participer.

Les grands concours sont annoncés quelques jours à l'avance par les crieurs publics. Les inscriptions se font au Reliquaire. Les droits d'inscription, variables, sont en moyenne de 50 deniers.



La Chimère

Chapitre 5

Où le prix d'un concours de ventriloquie permet aux voyageurs d'amadouer une chimère et de rentrer à Shamattoo.

Le Concours

La tour a abouti en pleine sauvagerie, entre les villages de Plougamec et de Rissel. Quelle que soit la direction prise, les voyageurs vont y retrouver la civilisation, découvrant la Bormandie et ses coutumes.

Leur quête consiste maintenant à retrouver Shamattoo, et pour cela à quitter ce rêve. Connaît-on des déchirures dans la région? du blurêve? D'une manière générale, quelles sont les légendes? Ces questions posées, la capitale devrait paraître le meilleur endroit où trouver les réponses – et les voyageurs de s'y diriger.

Le maître chat ne dit plus rien, estimant n'avoir plus rien à dire. Le félorn est quant à lui toujours aussi bavard. Or surprise! les villageois ne sont nullement étonnés par les ailes du « chauve-chat » (antithèse des chauves-souris), et pensent que c'est un voyageur qui parle à sa place. Un fameux ventriloque, digne des grands concours!

C'est à Milcorne que les voyageurs entendront parler de la désolation de Glabremor, ses dangers, mais aussi ses déchirures du rêve, tout ce qui est de notoriété publique. Apprenant l'existence du Reliquaire et de sa bibliothèque, ils ne pourront malheureusement y accéder en

quête de légendes supplémentaires, n'étant pas compagnons.

C'est sur ces entrefaites qu'un grand concours de ventriloquie est annoncé, en présence de son altesse ducale, organisé par un notable joaillier, un certain messire Dahon. C'est un concours à thème où les participants doivent faire parler des animaux, vivants ou empaillés. Les voyageurs peuvent en apprendre tous les règlements, y compris ce qui attend les fraudeurs par usage du haut-rêve. En ce qui concerne le prix, les conjectures vont bon train dans la cité. Des ragots affirment qu'il sera cette fois en rapport avec le Reliquaire, où messire Dahon s'est fréquemment rendu ces derniers temps.

Alternatives

Les voyageurs peuvent être tentés, espérant que le prix soit comme une « clé » leur permettant de découvrir au Reliquaire les renseignements qu'ils cherchent. Mais ils ne sont pas ventriloques. La ruse pourrait consister à utiliser le félorn. Impossible. À la différence des villageois ignares, les maîtres du Reliquaire savent ce qu'est un félorn et qu'il parle de lui-même. Reste Hannibal, qui a toute l'apparence d'un chat ordinaire. Quant à la tricherie... eh bien, il ne s'agit pas de haut-rêve, non? Il n'en demeure



pas moins que c'est un risque à prendre.

Une difficulté inattendue va être de convaincre le maître chat dépressif. Non seulement il broie du noir, mais il estime indigne de sa personne d'être complice d'une telle supercherie. Il faudra lui faire comprendre que c'est peut-être la seule façon de retrouver Shamattoo, même si la finalité du procédé n'est pas évidente. Épisode de pur *jeu de rôle*, Hannibal finira par

accepter. Il restera aux voyageurs à choisir l'un des leurs pour être le « ventriloque », puis à aller s'inscrire au Reliquaire.

Si les voyageurs préfèrent se rendre directement à la désolation, faites-leur rencontrer la chimère après quelque temps d'errance et de danger. La rencontre se soldera par un statu quo, l'entité de rêve ne pouvant être suffisamment amadouée. Les voyageurs connaîtront néanmoins son existence et le moyen de retourner à coup sûr à Shamattoo. À Milcorne, un autre concours pourra être annoncé peu après.

Les participants

Le grand concours aura 5 autres participants.

1. GUILMOG, maraîcher, 40 ans. Plutôt laid, la bouche déformée par un bec de lièvre, il fait parler un *vrai lapin*.

2. TOHED, enlumineur, 70 ans. Cheveu et tout ridé, il fait parler un *hibou empaillé*.

3. DELSIRA, fille d'un oiseleur, 19 ans. Très jolie fille aux longs cheveux dorés, elle fait parler une *vraie colombe*.



4. GOLDOM, bateleur, 25 ans. Artiste originaire de Margogne, il fait parler un *renard empaillé*.

5. EVARIM, 30 ans, bouvier. La bouche dissimulée sous la brossaille d'une énorme barbe, il fait parler un *vrai hérisson*.

Une tribune d'honneur est dressée devant le palais, où prennent place le duc, la duchesse, et leur fille, ainsi que divers hauts notables. En face, se tient une petite estrade décorée de feuillage. C'est là que vont se succéder les participants. Sur le pourtour du reste du parvis, la foule se masse, en habits de fête, contenue par un cordon de gardes. Juste avant que ne commence le spectacle, le maître consultant Mes-canif lance une *zone de Clameurs* sur l'estrade (en guise de sono).

Messire Dahon, l'organisateur, prend la parole en premier. Un long discours de remerciements à leurs altesses, tout enguirlandé de flatteries sur le propre talent du duc. Celui-ci monte alors sur l'estrade de bonne grâce et fait parler ses mains comme des marionnettes: la droite, terrible, qui promet



peine et châtement aux fauteurs; la gauche, charitable, qui promet récompense aux bons sujets. Agitant ses deux mains, son altesse conclut en disant qu'il prendra conseil. C'est nul, on voit bouger les lèvres du duc, la foule n'en éclate pas moins en tonnerre de bravos.

Lors, ayant répété le règlement, messire Dahon appelle le premier participant. Tirer 1d6 pour déterminer l'ordre d'apparition du voyageur ventrilogue, en premier, en second, etc.

Ce sera toutefois le seul jet de dé. Maître Hannibal prendra son rôle très au sérieux, malgré sa précédente réticence, et à moins que le joueur ne se comporte lui-même stupidement, le numéro remportera un succès unanime. C'est à nouveau du pur jeu de rôle.

Faites néanmoins durer le suspense à l'issue du concours, les délibérations qui n'en finissent pas, maître Mes-canif et le duc qui marmonnent en aparté, cris dans la foule, mouvements de troupe pour la contenir. Enfin le verdict est rendu: le voyageur et son chat Hannibal sont déclarés vainqueurs.

La récompense

C'est un merveilleux artefact magique. De fait, l'origine en est connue: il a été fabriqué au Reliquaire même, c'est l'un des chefs d'œuvre des

maîtres consultants. Messire Dahon l'a obtenu moyennant une certaine somme (qui restera secrète).

Il se présente sous la forme d'une boule de verre de 20 cm de diamètre. Inclus dans le verre, se trouve une petite maison au toit rose, à côté d'un sapin vert – le tout en parchemin découpé. Or, quand on agite la boule, il se met à neiger à l'intérieur, recouvrant bientôt le petit paysage d'un blanc manteau hivernal. C'est magique.

Des lectures d'aura peuvent indiquer:

Cité de Kolix K7: Enchantements, 90 pts de rêve.



Nécropole de Xotar I6: Purifications.

Pont de Fah K4: Alliance. Incline à la fabrication du verre, la gemme, pulvérisée, n'est pas visible.

Sanctuaire Noir K9: Permanence.

Lac d'Iaupe J6: Autonomie.

Sanctuaire Noir K9: Grande Écaille de Narcos R-13 r10. Fait neiger

dans la boule quand elle est tenue par deux mains nues et secouée fortement. La neige dure jusqu'à ce que la boule soit cachée à la lumière. Étant autonome, elle n'a pas besoin de maîtrise. Elle dépense elle-même ses points de rêve à chaque utilisation (5 r).

Shamatishamishamath

Toutes les chimères ont les points suivants en commun:

Elles se nourrissent de rêve, au sens propre comme au figuré. Au sens propre, cela signifie qu'elles mangent des *points de rêve*, que ce soit les points dépensés par un haut-rêvant ou ceux contenus dans un objet magique. (Elle est par contre incapable de puiser directement du rêve dans un personnage, ces points doivent lui être *donnés* d'une manière ou d'une autre. Quand ils sont dépensés par un haut-rêvant, elle se contente de les accaparer au passage.) En ce qui concerne les objets magiques, elle les dévore purement et simplement, comme on croque un gâteau, et c'est de loin ce qu'elle préfère.

Au sens figuré, c'est tout ce qui peut faire *rêver*: les belles histoires, la musique, un spectacle de jonglerie, etc.

L'appétit de chaque chimère est à décider par le scénario (il n'y a pas de règle), de même que sa réaction en cas de frustration. Si elle sent que les voyageurs lui ont donné tout ce qu'ils pouvaient, mais sans qu'elle soit pour autant satisfaite, elle se contente de reprendre son vol. Si elle sent par contre qu'ils lui cachent une friandise (un objet magique qu'ils ne veulent pas sacrifier), elle peut se

montrer teigneuse. Elle possède un flair infailible pour sentir un objet magique; c'est d'ailleurs généralement ce qui l'attire sur les lieux.

Quand elle est satisfaite (à la discrétion du scénario ou du gardien des rêves), elle peut emmener plusieurs personnages sur son dos pour leur faire franchir les limbes et les conduire au rêve spécifique qu'ils lui communiquent empathiquement.

Tout personnage ayant au moins zéro en *Légendes* est censé connaître tout cela.

Alternatives

Si les personnages ont rencontré la chimère avant le concours, ils ont pu se désoler de n'avoir rien de substantiel à lui offrir. Elle aime les potions enchantées, qu'elle avale avec la fiole, mais quel que soit leur contenu de rêve, ce n'est pas du *solide*! De même, les performances artistiques, quelles qu'elles soient, l'auront laissée sur sa faim. La finalité de la boule magique devrait maintenant paraître évidente.

Inversement, ignorant qu'une chimère hante le plateau, les personnages peuvent se demander ce qu'ils ont gagné en définitive. Normalement, le plateau avec ses légendes, ses reliques, devrait être un attrait



en soi. Où aller, sinon là où il y a du mystère? S'ils y répugnent cependant, on peut les mettre sur la voie par le biais d'un chasseur de reliques racontant ses mésaventures, dans une taverne par exemple. Il plane parfois un immense oiseau dans le ciel de la désolation. Et parfois le haut-rêve cesse de fonctionner. Souvent quand l'oiseau est là, d'ailleurs.

La rencontre

Des raidillons permettent d'accéder au sommet du plateau, parmi des éboulements de la falaise, chemins connus des chasseurs de reliques. Il faudra toutefois s'enfoncer assez profondément avant que la chimère ne se manifeste. Au gardien des rêves d'improviser cette errance, éventuellement ponctuée de dangers, créatures hostiles surgissant des déchirures.

La chimère se nomme **Shamatishamishamath**. Curieuses consonances, étrangement prédestinées. Et de fait, une fois bien gavée de rêve, elle sera capable d'emporter les voyageurs, chat et félorn compris, non seulement dans le rêve de l'Escargondie, mais directement à la cité de Shamattoo. (Utilisez au besoin les caractéristiques de Thlamaïanémithlaïath indiquées dans les règles.)

Le retour

À peine la chimère a-t-elle crevé le plafond des Limbes, amorçant sa descente, avec la cité de Shamattoo tout en bas dans une boucle de la rivière, que les voyageurs réalisent qu'ils arrivent juste à temps. Au nord et à l'ouest, des armées campent dans la plaine.

Mais de se retrouver dans son rêve a instantanément rendu ses pouvoirs au maître chat. Il entre en communication avec ses pairs. La chimère ne s'est pas encore posée

que tous les félins de la cité convergent vers le Carré de Lune. Intrigués, les citoyens sortent à leur tour et les suivent. C'est sur une place noire de monde et de chats que la chimère effectue son atterrissage. Elle prend elle-même la parole, d'une voix retentissante: « Voici céans Maître Hannibal, chat de son espèce, et Maître de Shamattoo! »

La suite est comme un conte de fées, l'explosion de joie, de liesse et de bonheur. Maître Hannibal prend immédiatement les décisions qui s'imposent, forme l'Host des Chats; et la cité est sauvée pour un temps. Les voyageurs ne sont pas oubliés, nommés *parrains d'honneur* du maître chat, et comblés de cadeaux substantiels (à la discrétion du gardien des rêves). Le félorn est quant à lui nommé *grand messager* – un titre qu'il inaugure –, et un pêcheur est mis à sa disposition pour pêcher journallement dans la rivière.

Ainsi se termine cette histoire. Les voyageurs peuvent prendre un repos mérité avant de repartir vers de nouvelles aventures. Changent-ils à nouveau de rêve ou resteront-ils en Escargondie?

Le maître chat peut encore avoir besoin d'eux, pour des missions secrètes à Embargold ou dans la dynastie de Neuce, voire au-delà des mers, vers l'archipel des Bicyclades pour contracter une alliance.

Ces rebondissements sont à la décision du gardien des rêves, au cas où il souhaiterait prolonger la campagne et donner une suite au *Maître de Shamattoo*.

FIN



REVE DE DRAGON

Jeu de Rôle d'Onirique Fantaisie



Le Maître de Shamattoo



Illustrations de Patick Larne

Un scénario de Denis GERFAUD
pour « REVE DE DRAGON »

Le maître de Shamattoo est une histoire de chat, et plus précisément de chat qui parle. Il va s'agir de partir en quête d'un tel animal, doué de parole autant que de sagesse, pour le ramener à la cité de Shamattoo. Selon les traditions locales, lui seul peut sauver la cité des périls qui la menacent.

Ce scénario peut convenir à un groupe de quatre ou cinq personnages de tous niveaux. Un ou deux haut-révants sont vivement souhaités.

Une nouvelle collection de suppléments
REVE DE DRAGON

Supplément édité par
NESTIVEQENEN Éditions
sous licence MULTISIM



Prix : 12€ - 78,71 FF
ISBN : 2-910899-39-X

