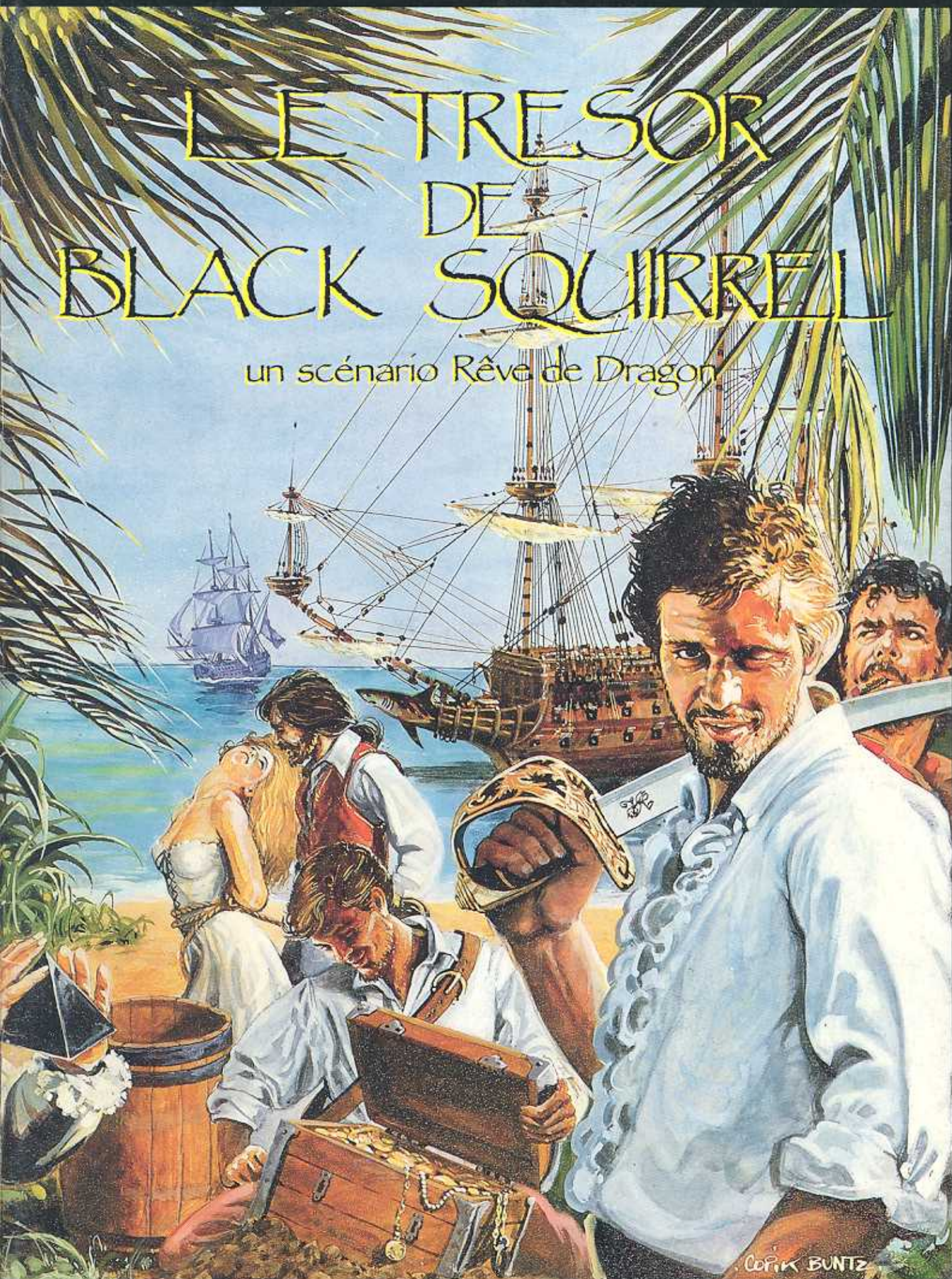


Denis Gerfaud

LE TRÉSOR DE BLACK SQUIRREL

un scénario Rêve de Dragon

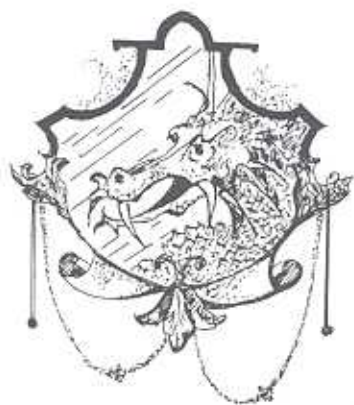


Ludodélire

Denis Gerfaud

LE TRESOR
DE
BLACK SQUIRREL

Miroir des Terres Médiannes n° 11



Ludodélire

Chers Rêveurs

Et la traversée continue ...

Dans le Miroir précédent, la quête des voyageurs les menait à découvrir la mer, voire à s'embarquer ; et le scénario s'achevait sur la perspective d'aventures maritimes, soulignée par l'apport de nouvelles règles de Navigation. Il aurait été dommage de ne faire qu'entrevoir le sujet et ne pas mettre les règles en pratique.

Avec Le Trésor de Black Squirrel, tout y est : vieilles cartes (au trésor ?), îles (plus ou moins) désertes, cités oubliées, tempêtes, horreurs marines, pirates, et même, peut-être ... (une fois n'est pas coutume) un trésor à la fin. Naturellement, tout n'ira pas sans peine. Sujets au mal de mer, s'abstenir.

Pas de Règles Optionnelles proprement dites, cette fois-ci, mais tout un assortiment de créatures et de plantes nouvelles. Plutôt que de les reléguer en fin de Miroir et gâcher le plaisir et l'effet de surprise d'un joueur trop impatient, elles sont disséminées au fil du scénario. Mais que leur utilisation ne soit pas unique ! Les Gardiens des Rêves sont invités à les réutiliser à leur convenance.

Il en va de même du Blurêve. Là encore, ne dévoilons pas prématurément le sujet. Contentons-nous de dire qu'il s'agit d'un autre moyen que les déchirures pour voyager de rêve en rêve. Le blurêve n'est pas limité à ce scénario-ci et pourra être réutilisé en parallèle avec les déchirures.

Alors bon vent, bon rêve ! ...

D. J. J. J.

LE TRÉSOR DE BLACK SQUIRREL



vec *Le Trésor de Black Squirrel* commencent véritablement les aventures maritimes suggérées dans le miroir précédent. De ce fait,

même s'il n'est pas indispensable que les personnages aient joué *A l'Heure du Vaisseau*, il reste souhaitable que le Gardien des Rêves ait connaissance de ce miroir pour pouvoir appliquer les règles de *Navigation* qui y sont présentées. Présentement, ces règles seront supposées connues.

Qui dit aventures maritimes dit histoires de pirates et de trésor, et c'est effectivement à ce genre d'aventures que convie le présent miroir. La quête sera double. D'une part, les voyageurs vont tomber sur une supposée carte au trésor ; d'autre part, ils pourront apprendre que la fille d'un dignitaire de la cité d'Oblivion a été enlevée par un pirate sanguinaire. Deux histoires différentes, mais dont les chemins ne feront que se croiser, pour se rejoindre à la fin. Qui dit aventures maritimes, dit également rivages lointains et peuples étranges. Or, l'avantage du rêve des Dragons, c'est qu'il n'est pas toujours besoin d'aller très loin pour rencontrer des coutumes bizarres.

C'est ainsi que les voyageurs seront amenés à découvrir le *blurêve*. En termes de jeu, il s'agit d'une nouvelle dimension onirique, pour compléter et assouplir ce que le système des déchirures du rêve peut avoir d'un peu brutal. Il se présente sous la forme d'un brouillard bleuté, avec un espace et un

temps qui lui sont propres, et permet à deux ou plusieurs rêves de communiquer. Contrairement aux déchirures du rêve, le passage est possible dans tous les sens.

Par l'intermédiaire du *blurêve*, une partie de la quête des voyageurs sera donc « terrestre », et se déroulera dans un autre rêve, dans une ambiance totalement étrangère à toute idée de mer et de navigation. Ce qui n'aurait pas été possible avec une déchirure ordinaire le sera avec le *blurêve* ; et les voyageurs pourront rebrousser chemin, retrouver leur bateau et hisser à nouveau la grand voile. Scénario de quête et de chasse au trésor, donc, mais également scénario de voyage transonirique.

Naturellement, tout cela ne sera pas exempt de dangers ; et hormis la mer elle-même dont les colères peuvent être terrifiantes, l'occasion pourra se présenter de dégainer les armes : il n'y a pas d'histoire de pirates sans combat digne de ce nom. Toutefois, quand l'occasion se présentera finalement d'en découdre pour de bon, les voyageurs risquent d'avoir affaire à plus qu'ils ne peuvent affronter. Tout risque alors de dépendre de leur comportement précédent. S'ils sont en compagnie d'un certain « allié », le pire pourra être évité ; dans le cas contraire, il n'y aura pas de quartiers.

Mais si tout finit bien, le *trésor* sera découvert. Il s'agira d'un véritable trésor sonnante et rébuchant ; et, une fois n'est pas coutume dans le rêve des Dragons, les voyageurs seront riches. De quoi envisager avec un nouvel optimisme la suite de leur voyage.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Idéalement, *Le Trésor de Black Squirrel* peut faire suite à *A l'Heure du Vaisseau*. A la fin de ce dernier scénario, les voyageurs se retrouvaient en pleine mer à bord d'un bon bateau, avec un niveau acceptable en *Navigation*, leur quête d'archétype ayant été réalisée. Après une petite croisière sans importance, ils peuvent entrer directement dans ce scénario-ci. Sinon, le Gardien des Rêves devra prévoir une introduction de son choix, le but étant d'aboutir à une situation à peu près identique.

Comme à l'accoutumée, le nombre de personnages joueurs se situe entre 4 et 5, mais de fait, dépend surtout du genre d'embarcation possédée. A moins que le Gardien des Rêves ne désire commencer par octroyer un malus aux voyageurs, il doit leur accorder un équipage suffisant. Grosso-modo, il y a alors deux solutions : soit le groupe ne comprend que des personnages joueurs, disons cinq, et le vaisseau doit être de taille modeste pour que cela corresponde également à l'équipage minimum ; soit le vaisseau est plus grand, mais cela demande un certain nombre de marins personnages non joueurs. Dans tous les cas, s'il doit y avoir des PNJ, ils sont entièrement à la charge du Gardien des Rêves.

Le niveau de *Navigation* doit être au minimum de zéro, et plus il sera élevé, mieux cela vaudra. Les voyageurs peuvent être modérément riches au départ, ne serait-ce que pour s'appro-

visionner de temps à autre, mais pas exagérément, sinon l'appât d'un trésor n'aurait aucune raison d'être.

Enfin, les haut-révants sont toujours les bienvenus. A leur sujet, rappelons que les zones d'Oniros sont rigoureusement *fixes*. Leur usage en pleine mer, tandis que les bateaux sont, eux, *mobiles*, peut ne pas être aussi aisé que prévu et apporter des surprises.

LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

Tout commence alors que, manquant d'eau, les voyageurs arrivent en vue d'une petite île et y atterrissent. L'endroit est hanté par des *noyées*, entités de cauchemar pleinement incarnées, et peuplé de curieux singes verts kleptomanes. L'ensemble devrait permettre aux voyageurs de mettre la main sur d'étranges reliques : la carte d'une île, accompagnée d'un message cryptique, d'une petite pyramide de métal et d'un pavillon montrant le symbole d'un écureuil noir. La pyramide est magique, il s'agit d'une clé. Bien entendu, les voyageurs ne sauront pas la clé de quoi, ni d'une manière générale, ce que signifient ces objets.

Leur prochaine étape ayant toutes les chances d'être la cité d'Oblivion (mentionnée sur la carte trouvée), les voyageurs pourront apprendre que le pavillon appartenait à Black Squirrel, un fameux pirate du temps passé, qui avait la particularité de multiplier les cachettes de ses trésors. Ils apprendront également où se trouve Rockendart, l'île indiquée sur la carte.

Or, dès qu'ils toucheront le continent, les voyageurs ne cesseront d'entendre parler d'Aranak-le-Tigre, un pirate bien actuel, à la férocité renommée ; et d'un bout à l'autre de leur voyage, sa funeste réputation ne cessera de les précéder. A Oblivion, ils apprendront qu'il a enlevé Isadora, la fille d'un riche Négociateur. Cette jeune personne est décrite comme « ayant du caractère » ; et chose curieuse, son père ne promet aucune récompense pour la retrouver, comme s'il était bien content d'en être débarrassé. Seule sa jeune sœur, Johaine, remue ciel et terre pour lui venir en aide. Elle pourra prendre contact avec les voyageurs et leur demander leur aide. S'ils acceptent, elle leur confiera Shou-Shou, le petit chien d'Isadora, dont le flair devrait leur être d'un grand secours.

Or, Shou-Shou est un animal débile et capricieux. Les voyageurs accepteront-ils de s'en encombrer longtemps ?

Dans l'île de Rockendart, peuplée de tigres verts et de farouches chasseurs, les voyageurs pourront suivre les indications mentionnées et aboutir à une caverne pleine d'un étrange brouillard bleuté : le *bluréve*. De l'autre côté, ils se retrouveront non loin d'Horgane, la Ville Saine. Au centre de la cité se dresse une pyramide noire, sœur jumelle de leur modèle réduit. Il s'agit de la *banque*, où les citadins lèguent les parties de leur corps qui pourront être greffées sur ceux de leurs héritiers qui en auront éventuellement besoin. Pour prouver cet héritage, il suffit de posséder la clé (magique) du compartiment correspondant. Non sans démêlés avec les gardes-malades, les voyageurs parviendront sans doute à se

faire ouvrir le compartiment de Black Squirrel (car il s'agit bien de lui), mais ne découvriront pour tout trésor qu'une vieille main momifiée.

Lecture d'Aura Magique révélera alors qu'un rituel de Thanatos a été accompli sur la main, permettant de l'animer pour qu'elle rende un certain service, toujours le même. Il s'agira en l'occurrence de dessiner le plan d'une île... que les voyageurs ne pourront manquer de reconnaître : c'est celle du départ, où ils ont trouvé la pyramide ; et le plan indiquera exactement où il faut creuser. Les voyageurs ne devraient pas manquer d'y retourner.

Hélas ! à force d'entendre parler d'Aranak-le-Tigre, il fallait bien s'attendre à le rencontrer ! C'est précisément dans cette île-là que le pirate sanguinaire a décidé d'établir son nouveau quartier général. Isadora est toujours avec lui, et les voyageurs comprendront ce que signifie « avoir du caractère ». Aranak est à ses genoux, les pirates filent tout doux devant elle ; et de fait, c'est maintenant elle qui commande.

C'est là qu'intervient Shou-Shou. Si le chien est toujours avec les voyageurs, il servira à prouver qu'ils viennent de la part de Johaine ; et l'attitude des pirates sera, sinon amicale, du moins neutre. Dans le cas contraire, le combat risque d'être fatal. Dans tous les cas, il restera à déterrer le trésor, et discrètement, sous peine de devoir partager avec toute la bande. Mais si doigté et finesse sont de la partie, les voyageurs pourront finalement reprendre la mer, riches du trésor de Black Squirrel.

A L'OUEST D'OBLIVION



Pour la bonne orientation du départ, il est préférable que les voyageurs soient quelque peu perdus. Depuis la dernière fois qu'ils ont touché terre, ils ont pu subir une ou deux périodes de très mauvais temps qui les a désorientés, voire franchir une déchirure du rêve. Le mieux est qu'ils n'en soient pas absolument sûrs : peut-être ont-ils franchi une déchirure, peut-être pas. L'essentiel est qu'ils n'aient plus aucune raison de suivre un cap particulier. Dans tous les cas, il est souhaitable que leur bateau soit en assez bonne condition, et qu'ils possèdent à bord pour encore une semaine de vivres et d'eau.

En fait, depuis la veille, ils suivent un assez bon courant (force 8-10) qui les entraîne vers le sud. Un jet de Navigation étant supposé réussi, ils ont pu déterminer que ce courant les entraînerait pendant un jour ou deux sur une quasi ligne droite ; et même s'ils ne savent pas où ils vont, cela vaut mieux que de tourner en rond. Cap au sud, donc...

LA VERDISSURE

Tout commence par une saumâtre découverte. Au matin de ce qu'on peut appeler le *jour 1* de l'aventure, en allant chercher de l'eau dans leurs provisions, les voyageurs découvrent que la quasi totalité de leurs réserves sont polluées, atteintes de *verdissure*. La quantité possédée au départ importe peu. Dans tous les cas, tous les barils seront atteints, sauf un.

C'est en ouvrant un baril plein que les voyageurs pourront faire la constatation. Ils remarqueront quelque chose de suspect en réussissant VUE/Navigation à 0, ou en cas d'échec, à la première gorgée bue, GOUT/Navigation à 0. L'eau a une couleur légèrement glauque, un petit goût bizarrement sucré et, c'est le pire, pas foncièrement désagréable ; et le

bois du baril est tout grumelé de taches vertes au niveau de la surface. Tous les barils présenteront les mêmes symptômes, sauf un, miraculeusement indemne. Un baril fait en moyenne 50 litres.

Il faudra réussir INTELLECT/Navigation à 0 ou /Alchimie à -2 pour savoir exactement à quoi on a affaire. En cas d'échec, les voyageurs seront libres d'imaginer ce qu'ils veulent.

Les barils sont atteints d'une altération du bois nommée *verdissure*, phénomène qui ne s'observe que sur les barils d'eau emportés en mer. La *verdissure* entraîne une pollution de l'eau qui, si elle est ingérée, même bouillie, communique à son tour une maladie : le *croume*. Il n'y a rien à faire pour sauver un baril *verdissu*. Peu importe qu'on le vide, qu'on le rature, qu'on gratte les taches vertes : si on le remplit à nouveau, la *verdissure* renaît et l'eau est à nouveau polluée. Il n'y a plus qu'à en faire du bois à brûler.

Le *croume* est une maladie mortelle. Ses symptômes sont le refus de s'alimenter, accompagné de diarrhées et d'abcès. Pour en savoir plus, notam-

ment sur les remèdes, réussir INTELLECT/Médecine à -4.

TERRE A BABORD !

La crainte de manquer d'eau douce devrait être une raison suffisante pour intéresser les voyageurs à la prochaine terre rencontrée. Si malgré la menace, ils négligent l'île suivante, les laisser continuer leur voyage. Quand l'eau douce leur manquera totalement, ils seront trop heureux d'aborder au premier rivage venu et il suffira alors de leur présenter la même île que la première fois. Entre temps, l'océan peut être indéfiniment extensible.

Vers le milieu de l'heure de la Couronne du même jour, faire tirer un jet de VUE/Navigation à tous ceux qui déclarent scruter l'horizon. Commencer par une difficulté -6 ; puis, si tous échouent, abaisser progressivement la difficulté, avec une tentative toutes les 10 minutes environ. Le premier à réussir son jet gagnera la chance de s'écrier : « terre à bâbord devant ! »

LE CROUME

Le *croume* commence par une intense sensation d'épuisement (Endurance \Rightarrow 1/2), suivie de coliques et de vomissements. Avec l'aggravation des symptômes (Vie -1), le malade refuse de s'alimenter ; puis des douleurs surviennent dans toutes les articulations (perte de la moitié de la caractéristique AGILITE), aggravées à leur tour par des abcès (nouvelles pertes de Vie et d'AGILITE).

Gravité 4

Malignité 4

Remède Pulpe de bombarde +15/ Tanemiel doré +10/ Tanemiel +5

0. Durée 3 heures

1. Durée 6 heures Effet End max 1/2 ; diarrhées, vomissements

2. Durée 6 heures Effet Vie -1 ; idem et refus de s'alimenter

3. Durée 12 heures Effet AGILITE \Rightarrow 1/2 ; idem et douleurs articulaires

4. Durée 12 heures Effet Vie -1 ; AGILITE -1 ; idem et premiers abcès

5. Durée 6 heures Effet Vie -1 ; AGILITE -1 ; idem aggravé

6. Durée 2 heures Effet Vie -1 ; AGILITE -1 ; idem très aggravé

Dès le retour au degré zéro (guérison), les points d'AGILITE perdus sont regagnés de la même façon que les pints de VUE de la Fièvre Brune. Voir les nouvelles règles de maladie du *Miroir N° 10*. La bombarde est un fruit des lieux très ensoleillés, voir BOTANIQUE du *Miroir n° 2*.

Une petite tache bleu sombre vient d'apparaître à l'horizon, à 45° au sud-est de la route suivie par le bateau, éloignée de 5 ou 6 kilomètres. Elle est en dehors du grand courant vers le sud, et les voyageurs devront abandonner ce dernier s'ils désirent s'en approcher. La difficulté de la manœuvre dépendra des caractéristiques actuelles du vent. D'une manière générale et tout au long de ce scénario, le choix de la météo incombera toujours au Gardien des Rêves. Elle ne sera explicitement mentionnée qu'en cas d'importance véritable pour tel ou tel épisode. Pour la situation actuelle, le Gardien des Rêves peut choisir le temps qu'il fait, la force et direction du vent, ou les déterminer aléatoirement. A moins de conditions particulièrement contraires, les voyageurs devraient arriver au bout d'une heure en moyenne.

De prime abord, on pourra se demander s'il s'agit d'une île ou de l'extrême pointe d'un cap. On n'aura évidemment la réponse qu'en en faisant le tour. De fait, l'endroit n'est pas très vaste : environ 4 km de diamètre.

L'approche

La côte nord de l'île est frangée d'un fort courant qui va en augmentant vers

l'est, traversant la ligne de brisants. Le vaisseau des voyageurs, arrivant du nord-ouest, a toutes les chances de se faire happer par ce courant ; et si les navigateurs ne parviennent pas à redresser à temps le cap pour entrer dans la baie (ou repartir au large), le choc contre les récifs risque d'être brutal.

Comme indiqué sur le schéma, le courant a une force de 6 avant les brisants de la pointe ouest, puis de 8 jusqu'à la grande baie, de 10 tout au long de celle-ci (environ 1 km), puis une force de 12. Il continue au-delà des brisants avec la même courbure et la même force pendant 10 km environ, puis ralentit et disparaît en l'espace de 2 km. Pour juger de ces caractéristiques, réussir un jet de VUE /Navigation. Les difficultés sont indiquées sur le schéma : -4 tant qu'on est en dehors du courant et à distance maximum de 500 m ; -2 là où il a une force de 6 ; 0 là où il a une force de 8, etc.

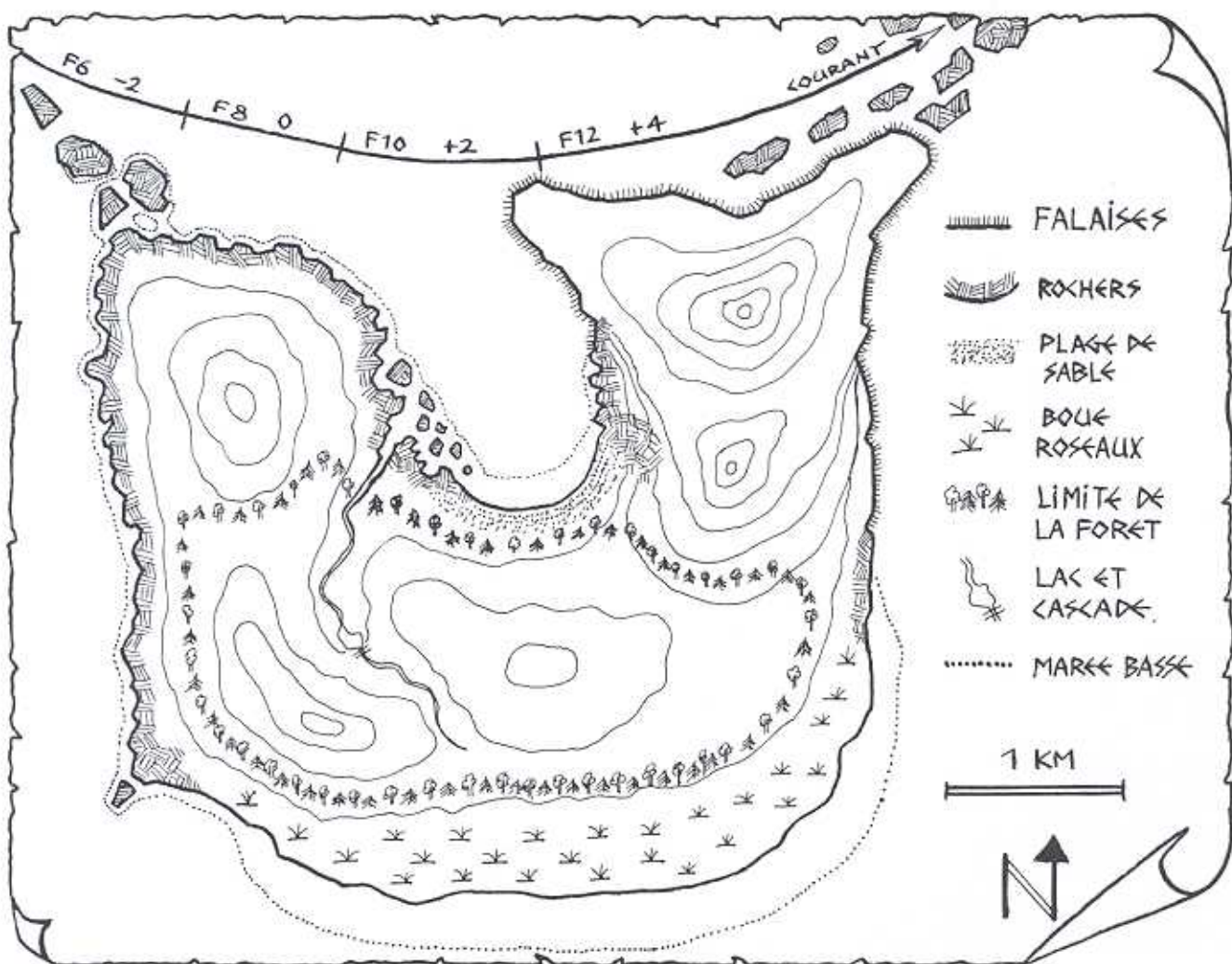
Pour vaincre le courant de force 10 et entrer dans la baie, la difficulté de manœuvre sera de -3. En cas d'échec, pour vaincre la force 12 et repartir au large, la difficulté sera de -4. Ces bases peuvent naturellement être modifiées par des conditions spécifiques au

moment : état du vaisseau, aptitude de l'équipage, manœuvrabilité par rapport au vent. Si par exemple entrer dans la baie demande de prendre un vent de travers et que le vaisseau possède un malus pour cette allure, ne pas oublier de le compter. Enfin, se souvenir que le jet de manœuvre n'est véritablement joué que si l'ajustement final est zéro ou négatif. S'il est positif (capitaine très compétent), il est supposé routine automatiquement réussie.

En cas de choc, les brisants auront un +dom de +3 auquel il faudra ajouter celui dû à la vitesse totale du bateau (voir Navigation dans le *Miroir* n° 10).

Une fois dans la baie, selon leur tirant d'eau, les voyageurs pourront choisir de mouiller à quelque distance du rivage ou de s'échouer sur la plage.

Dans tous les cas, la baie offrira un abri sûr, du moins en ce qui concerne les tempêtes. Les vents est, ouest et sud sont entièrement arrêtés par les collines ; seul le vent du nord entre parfois dans la baie, mais sauf en cas d'extrême tempête, il n'est jamais très fort. Tous les autres points de la côte, par contre, seront impropres à mouiller l'ancre. Voir la description ci-après.



L'ILE

Quoique minuscule, l'île possède un climat propice à la vie. On y trouve trois types de paysage : collines, forêt et marais, ainsi qu'une petite rivière à l'eau douce et limpide. Aucun homme ni même humanoïde n'y vit ; en revanche, la faune y est assez variée.

Les marées

De même que les cycles lunaires sont fixes une fois pour toutes, on suppose que les marées reviennent toujours à la même heure dans un rêve donné (horaires pouvant changer d'un rêve à l'autre). Ici, de même que sur le continent, on observera le rythme suivant :

Marée haute : Vaisseau et Lyre
Marée basse : Couronne et Araignée.

La marée atteint son maximum au milieu de l'heure indiquée et reste étale jusqu'à la fin de l'heure.

Les collines

Elles constituent essentiellement les reliefs qui entourent la grande baie. Sur la carte, chaque ligne de contour correspond à une dénivellation de 20 m. La colline la plus haute culmine au nord-est avec 180 m ; la plus basse se trouve au centre, avec 60 m, et est complètement couverte de forêt. Les collines est et centre descendent progressivement vers la mer ; celle de la pointe nord-est y plonge abruptement sous la forme d'une falaise de 80 m.

La paroi de la falaise est difficilement escaladable. En revanche, n'importe quel autre point des collines peut être atteint sans trop de difficulté, y compris les sommets.

Les rochers

Toute la partie nord-ouest de la côte est constituée de rochers noirs, noir-bleu, acérés et glissants, sur lesquels viennent se fracasser les vagues. La marée basse ne fait que découvrir de nouveaux rochers. Les falaises est sont constituées de stratifications calcaires alternativement violet foncé et brun chocolat.

Les marais

La côte sud, très basse, n'est qu'une vaste plage boueuse parsemée de trous d'eau, un marais constitué à la fois par la mer et une multitude de ruisselets (non indiqués sur la carte) provenant des collines. A marée basse, sa largeur augmente de moitié, découvrant de vastes zones de *sables mouvants*. A marée haute, lors des grands vents, il arrive que les vagues atteignent la lisière de la forêt. Quelques roseaux et des touffes d'herbes salées arrivent néanmoins à pousser dans cette zone.

La plage

La seule plage digne de ce nom se trouve au fond de la grande baie, constituée d'un sable gris bleuté assez fin. A marée basse, elle double de largeur.

La forêt

Recouvrant la moitié de la surface de l'île, c'est une forêt mixte de feuilles caduques et de conifères, avec un sous-bois dense et touffu de plantes grimpances, lierres, liserons et hautes fougères. Quelques espèces méritent d'être signalées.

Calaminiers. Ce sont de grands arbres à larges feuilles caduques, au tronc marbré, ressemblant assez au platane. Leurs fruits, les *calamines*, sont comestibles, sortes de grosses prunes noires au goût mi-figue mi-raisin. Les calamines parviennent à maturité au mois des Epées. Pour les cueillir, étant donné la hauteur des arbres, il faut soit une échelle, soit grimper, difficulté -2 en moyenne. Pour connaître arbre et fruits : INTELLECT /Botanique à -3. A défaut, EMPATHIE /Srv en Forêt ou /Srv en Ext à -5 permet tout juste de savoir que les fruits sont consommables.

Sénabre. Le Sénabre est un arbre au tronc lisse, vert-brun légèrement brillant, avec des grappes de feuilles rondes vert foncé tirant sur le bleu. Le tronc est droit pendant 20 m, puis se ramifie en forme de grand parapluie. Quand il pleut, l'eau qui s'égoutte des feuilles se charge d'un pigment vert-bleu extrêmement bon teint : le *sénabrum*. La couleur s'enlève assez bien de la peau, à condition de frotter, mais est quasiment indélébile sur les cheveux et le tissu. Ceux qui connaissent cet arbre évitent de s'y abriter en cas de pluie, sous peine d'en ressortir entièrement teints en bleu. Le sénabrum est peu utilisé par les artisans teinturiers, car le pigment ne se libère que des feuilles *fraîches*. Les feuilles sèches n'ont aucune vertu d'aucune sorte. Il est donc impossible d'en faire des réserves. Pour connaître le Sénabre : INTELLECT /Botanique à -4. Pour savoir qu'il faut éviter son ombrage (sans plus) : EMPATHIE/Srv en Forêt à -6.

Haubaniens. Parfois appelé *Saule Chagrin*, le Haubanier est un grand pleureur (30 m et plus) qui laisse retomber jusqu'au sol un véritable lacs de branches minces, flexibles et très solides. Ces branches sont non seulement emmêlées entre elles, mais parfois nouées, et il est aussi facile d'y grimper que de se hisser dans les haubans d'un navire. On l'appelle aussi parfois *arbre à grimper*. INTELLECT /Botanique à -3.

Bombardiers. Un bosquet de Bombardiers pousse au sommet de la colline

centrale. Ses fruits, les *bombardes* (voir *Miroir n° 2*), ne mûrissent et ne commencent à tomber que vers la mi-Dragon.

Snourges. Ce sont des sortes d'asperges sauvages qui poussent dans les trouées ensoleillées. Elles doivent impérativement être consommées cuites *bouillies*, seule façon qu'elles soient sans danger. Crues ou cuites différemment (grillées, par exemple), elles sont vénéneuses. Leur poison n'est pas mortel, mais très indisposant. L'effet a lieu durant la digestion, soit environ 1/2 heure draconique plus tard. Jouer CONSTITUTION à -6. Jet réussi : nausées et mal de tête, l'Endurance tombe à 1/2 et l'on marque 3 lignes de fatigue pleines. Jet manqué : idem + douleurs intestinales, Endurance à 1/2, 6 lignes de fatigue pleines, et -1 point de Vie. Ce dernier pourra être récupéré selon les règles normales 12 heures plus tard. Bouillies, les snourges sont bonnes et nourrissantes. Elles poussent d'un bout de l'année à l'autre. Une livre vaut pour 2 points de sustentation. INTELLECT /Botanique à -2 ou EMPATHIE /Srv en Ext et / Cuisine à -4.

Saponce. La Saponce est un lierre qui mousse quand on le fait bouillir dans l'eau. Ses feuilles sont utilisées en guise de lessive. Sur l'île, on la trouve un peu partout dans la forêt. INTELLECT /Botanique à -3 ou EMPATHIE /Srv en Forêt à -5.

Méritoine et Endorlotte. La forêt produit également de la Méritoine, herbe de soin bien connue, ainsi que de l'Endorlotte. Cette herbe, qui ne pousse que dans les endroits sombres des forêts tempérées, est également une herbe de soin. Sa différence, par rapport aux autres, est qu'elle est impuissante contre les blessures. En termes de jeu, son bonus ne s'applique qu'à la récupération des points de Vie, quand les blessures ont d'ores et déjà disparu. Elle doit être prise en décoction. Son bonus est de +5. La quantité nécessaire se calcule comme pour les autres herbes de soin, à savoir 12 brins-bonus, en l'occurrence 7 brins. Son bonus diminue de 1 par brin manquant. Si le buveur réussit ensuite son jet de Constitution, il regagne non pas 1 point de Vie, mais 2. En cas de réussite particulière, il en regagne 3 ; et en cas d'échec total, il n'en reperd aucun.

Les décoctions d'Endorlotte peuvent être enchantées. Pour la connaître : INTELLECT /Botanique à -5.

Le gros de la forêt est constitué de frênes, de noisetiers, de pins et de quelques sapins.

La rivière

Une rivière d'environ 2 km coule dans la partie ouest et se jette dans la gran-

de baie. C'est un cours d'eau bondissant, torrentueux et peu profond, 0,5 m en moyenne, 1,5 m dans les plus grands trous, avec une largeur moyenne de 3 m. Son eau est pure et buvable. Les voyageurs pourront donc y renouveler leurs provisions d'eau douce.

LA FAUNE

Quoique l'île soit apparemment inhabitée (et de fait, elle ne l'est pas vraiment), sa population animale est assez nombreuse. Les voyageurs s'y intéresseront probablement, ne serait-ce que comme gibier pour relever leur ordinaire. Ils pourront chasser, pêcher et ramasser des coquillages.

Sur le rivage

Oiseaux. Des hirondelles de mer et des cormorans nichent dans les rochers et les anfractuosités des falaises. Ces animaux seront les premiers que les voyageurs apercevront, avant même de toucher terre. Il est peu probable qu'ils les prennent comme gibier, car il y a beaucoup mieux dans les terres, mais on ne sait jamais. Les hirondelles sont beaucoup trop petites, mais un cormoran, quoique sans doute immangeable, peut valoir 4 pts de sustentation. Pour l'avoir, une arme de trait est obligatoire. Si la flèche touche, considérer que l'oiseau est grièvement blessé. Mais reste à savoir s'il choisira de tomber sur la terre ferme ou bien dans la mer.

Moules et crabes. Toute la partie rocheuse abonde en moules et en petits crabes verts. Les moules sont comestibles ; les crabes, par contre, ont une chair vénéneuse pour un organisme humain. Pour le savoir, réussir INTELLECT/Zoologie à -5. Si un personnage en consomme, lui faire jouer un jet de CONSTITUTION à -7 une demi-heure draconique plus tard. Jet réussi : Endurance tombe à 1/2, -1 point de Vie, 3 lignes de fatigue pleines. Jet échoué : Endurance tombe à 1/2, -3 points de Vie, 6 lignes de fatigue pleines. Les moules ne peuvent être cueillies qu'à marée descendante.

Pour chaque heure où un personnage réussit simultanément un jet de CHANCE et un jet de Tir (moyenne de VUE + DEXTERITE) à zéro, il peut recueillir pour 2 points de SUST de coquillages.

Solimandes. Ce sont de grands poissons plats à rayures noires et blanches, comme les zèbres, hôtes des eaux peu profondes. Quelques-uns restent parfois prisonniers des trous d'eau entre les rochers et l'estuaire de la rivière, lorsque la mer se retire. Les voyageurs pourront en pêcher assez facilement avec hameçons ou filet. Pour toute

Caractéristiques moyennes des Ludettes

TAILLE	03	VIE	07
CONSTITUTION	10	ENDURANCE	17
FORCE	05	VITESSE	12/28
PERCEPTION	13	+dom	-2
VOLONTE	10	Protection	-4
REVE	11		
Morsure	12	niv +3	init 09 +dom -2
Esquive	12	niv +3	
Saut. Course	12	niv +6	

autre méthode empirique, flèche encordée et autre bizarrerie, au Gardien des Rêves de juger d'un malus pour un jet de Tir. Pour connaître les Solimandes : INTELLECT/Zoologie à -6. Un poisson vaut pour 1 point de SUST en moyenne.

Dans les terres

Noisots. Ce sont d'assez gros volatiles, sortes de poules d'eau grises et noires, qui vivent aux alentours de la rivière. Ils volent mal, procédant plus par bonds que par réelles envolées. Ils vivent toujours en couple, même hors de la saison des couvées, et supportent très mal la solitude. Quand cela arrive, celui qui se retrouve seul se met à crier et à sautiller sans raison apparente, abandonnant tout instinct de survie. On dit alors qu'il « cherche noise ». Son vacarme attire généralement les prédateurs, ne serait-ce que les chasseurs, et la solitude du pauvre animal est bien vite achevée. En couple, par contre, il reste silencieux et discret. C'est la raison pour laquelle on peut dire « j'entends un noisot », mais rarement « j'entends deux noisots ». Comme précédemment, considérer que toute flèche qui touche blesse mortellement. Un noisot de taille moyenne peut faire 2 livres de chair consommable, soit 8 points de SUST. Connaissance : INTELLECT/Zoologie à -3.

Klompins. Ce sont les hôtes du sous-bois les plus nombreux. Ils se distinguent des lapins ordinaires par leur train arrière beaucoup plus développé : cuisses très charnues et longues pattes qui les font ressembler à des gerboises géantes ou à de tout petits kangourous. Hormis cela, les klompins ressemblent beaucoup aux lapins de garenne. Plus gros que ces derniers, 2 à 3 kg, ils fournissent en moyenne 12 points de SUST. Connaissance : INTELLECT/Zoologie à 0.

Ludettes. Prédatrices des klompins et occasionnellement des noisots, les ludettes sont de petits mamifères carnassiers, entre le renard et la genette, avec une belle queue annelée. Elles doivent leur nom à ce que le « jeu » est leur méthode de chasse. Elles n'ont pas leur pareil pour batifoler, faire des

galipettes, accomplir mille tours facétieux dans le voisinage de leur future proie, l'air de dire qu'elles ont autre chose à faire dans la vie que de chasser, alors qu'il est si amusant de jouer. Leurs victimes ont beau être instinctivement prévenues, elles se laissent enjôler par le spectacle et s'abandonnent à quelque culbute en compagnie de la ludette. C'est alors le drame ! Tombant le masque, le prédateur redevient brusquement sérieux, tandis que ses crocs pointus s'enfoncent dans la chair tendre. Si on les prend très jeunes, les ludettes peuvent s'apprivoiser et faire d'amusants animaux de compagnie ; mais même alors, il faut s'en méfier, car c'est toujours au moment où la ludette semble au summum de ses bouffonneries qu'elle retousse brusquement ses babines et mord ! A l'état sauvage, ces animaux sont trop petits pour s'attaquer à l'homme.

Glipzouks. Les glipzouks, ou *singes verts*, sont les principaux habitants de l'île. Ils ont la morphologie générale du ouistiti, membres minces et longue queue préhensile, avec un pelage uniformément vert amande, sauf le museau et le ventre qui sont blancs. Des épaules à la naissance de la queue, ils mesurent un mètre en moyenne ; la queue pouvant, elle, atteindre le double. Leurs quatre mains, fines et déliées, sont extrêmement habiles ; et comme la plupart des singes, ils sont d'une agilité diabolique. C'est à leur « langage » qu'ils doivent leur nom. On dirait presque un véritable parler, avec des syllabes articulées, des accents toniques, une intonation générale, tous les éléments phonétiques d'une langue. La seule restriction est que « glip » et « zouk » sont les seuls phonèmes qu'ils emploient. Mais ils les prononcent sur tous les tons, en les mélangeant selon d'infinies variations : « glip-glip-zouk ! glip ! gliip ! glip-zpouk ! zouuk ! ». Tantôt joyeux, tantôt surpris, interrogatifs, incrédules, amusés, etc... (Avec un peu d'entraînement, les Gardiens des Rêves arriveront certainement à tenir des discours entiers en « glip-zouk », tandis que les joueurs, inquiets, se demanderont s'il ne vaudrait pas mieux appeler les urgences...)

Caractéristiques moyennes des Glipzouks

TAILLE	06	VOLONTE	07	VIE	09
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	15	ENDURANCE	21
FORCE	09	REVE	12	VITESSE	14/32
AGILITE	20	Lancer	12	+dom	-1
DEXTERITE	16	Tir	14	Protection	0
PERCEPTION	14	Dérobée	17		
Pierre lancée	12	niv +3	init 09	+dom (-1)	
Esquive	17	niv +6			

Discrétion. Se cacher 17 niv +6/ Pickpocket 16 niv +6

Il n'y a pas de caractéristique *mêlée* car les glipzouks se dérobent toujours à un engagement corps à corps. Par ailleurs, bien que la vitesse soit donnée à titre indicatif, aucun homme ne peut rattraper un glipzouk à la course, surtout en lieu boisé où il se met à bondir de branche en branche.

La seconde particularité des glipzouks est un *don d'observation* doublé d'un ahurissant *don d'imitation*. Il leur suffit d'assister une fois à un geste ou un comportement pour le reproduire ensuite à la perfection. Quand on saura que leur troisième trait distinctif est un étonnant don de voleur et de pickpocket, ajouté au fait qu'ils sont fondamentalement chapardeurs, on aura compris qu'il vaut mieux éviter de laisser ses affaires dans leur voisinage, surtout s'ils vous ont observé vous en servir. C'est particulièrement vrai pour les armes de trait.

Les glipzouks n'en restent pas moins des animaux paisibles. Ils se nourrissent de pousses, de fruits, de champignons et d'œufs qu'ils dérobent aux nids des noisots sans même que ces derniers s'en rendent compte.

BLACK SQUIRREL

Black Squirrel était un pirate économe. Chaque fois qu'il s'emparait d'un nouveau trésor d'or et de bijoux, il allait le cacher quelque part en prévision des temps difficiles. Et comme il était encore plus prudent qu'économe, il le dissimulait en grand secret, dans une cachette connue de lui seul. En vieux routier de la mer, il connaissait une myriade d'endroits propices, îles désertes et rivages peu fréquentés. Le problème, c'est que sa mémoire était singulièrement défaillante, et que, neuf fois sur dix, il était incapable de se souvenir de ses propres cachettes. Quand les temps devinrent effectivement difficiles et que son équipage demanda à recevoir sa part des anciennes prises, il dut se contenter de les payer de promesses, arguant que la fortune finirait par sourire à nouveau. L'équipage accepta, mais non sans grondements, prémices de futurs grincements de dents.

Les temps étant redevenus meilleurs, Black Squirrel eut l'idée judicieuse de consigner par écrit la localisation de ses nouvelles cachettes. Mais comme il était décidément plus prudent qu'économe et craignait que ses « cartes au trésor » ne tombent en de mauvaises mains, il eut la non moins judicieuse idée de les cacher à leur tour. Naturellement, ces cachettes-là furent oubliées comme les autres ; et cela dura jusqu'à un soir de temps à nouveau difficiles où les grondements de son équipage se muèrent en véritables grincements de dents, puis en cris sauvages, bref, tous les signes d'une mutinerie en bonne et due forme. C'est ainsi que le pirate économe perdit la vie, victime d'une mauvaise prudence et d'un bon coup de coutelas.

Les survivants se ruèrent sur ses possessions, se disputant parchemins, carnets de notes et petits objets personnels : autant d'indices vers les trésors çà et là essayés. Comme on s'en doute, le partage ne fut pas facile, et il y eut à nouveau des grondements, des larmes et des coups de couteau dans le dos.

Tout ceci se passait il y a si longtemps que les protagonistes de cette histoire sont tous morts aujourd'hui. Or, ce qu'il est intéressant de noter en ce qui nous concerne, c'est que l'île des glipzouks fut précisément le théâtre d'un des derniers affrontements. Peu importe de savoir qui gagna la bataille, ni même s'il y eut véritablement un

vainqueur. L'important, c'est que des souvenirs de Black Squirrel s'y trouvent encore, ne demandant qu'à devenir la possession des voyageurs.

Certains sont aux mains des glipzouks : mais le plus important, une clé magique en forme de pyramide, se trouve parmi les débris qui constituent une *noyouse*.

LES NOYEUSES

Les noyouses sont des entités de cauchemar pleinement incarnées résultant de la noyade d'un grand nombre de gens. Elles hantent les lieux où des gens ont été noyés, que ce soit des suites d'un combat ou d'un naufrage, et n'ont qu'un seul but : détruire tout ce qui flotte et causer la noyade à leur tour.

Physiquement, elles ont un aspect vaguement humanoïde et sont formées de débris d'épaves, de bouts de coquillages, d'algues et d'arêtes de poisson. Leurs « bras » se terminent par des galets avec lesquels elles frappent la coque des vaisseaux pour tenter de les couler, ou les hommes d'équipage pour les réduire à l'inconscience et les entraîner sous l'eau.

Les noyouses peuvent indifféremment être rencontrées en pleine mer ou sur le rivage. Elles se déplacent aussi bien dans l'eau (n'ayant pas à respirer) que sur terre. Que ce soit au large ou sur la côte, leur tactique consiste à frapper la coque du bateau en-dessous de la ligne de flottaison, tandis qu'une partie d'entre elles se hissent à bord pour exterminer l'équipage. Dès qu'une noyouse est venue à bout de son homme, elle ne se joint pas au reste de la mêlée, mais retourne à la mer en entraînant sa victime. Elle ne revient éventuellement au combat qu'une fois la noyade assurée.

A l'égard du bateau, leur pouvoir de destruction est efficace mais lent. Par heure draconique complète de « travail », une noyouse fait directement perdre 1 point de structure. Si l'effort a duré moins d'une demi-heure (60 minutes), les dégâts sont négligeables. Entre une demi-heure et une heure, faire tirer un jet de *Structure* (équivalent d'un jet de *Vie*, obtenir avec 1d20

NOYEUSES

TAILLE	12	Protection	2 ailes
REVE	14	Vitesse	10/-
ENDURANCE	26	+dom	+1
Attaque de galet	13	niv +2	init 08 +dom +1
Esquive	11	niv +2	



BRUNBERGO

un nombre égal ou inférieur à la structure actuelle). Réussi : aucun dommage ; échoué : -1 point de structure. Noter que les coups sourds portés par les noyees sous la ligne de flottaison ne peuvent manquer d'être entendus tôt ou tard. Tant que l'équipage est valide, le danger d'une voie d'eau reste donc minime.

Généralement, les noyees ne sortent de l'eau qu'à la tombée de la nuit. A zéro point d'Endurance, elles se disloquent en un petit tas de débris inertes. Pour les identifier, réussir INTELLECT/Légendes à -3.

L'attaque

Comme on l'aura compris, les incidents sanglants qui ont eu lieu autrefois dans la baie, ont généré des noyees. Elles se manifesteront dès le premier soir de l'arrivée des voyageurs. Que le bateau soit ancré dans la baie ou échoué sur la plage, l'une d'elles s'acharnera sur lui, tandis que les autres tenteront de venir à bout des voyageurs. Quel que soit le sort de ses consœurs, la destructrice continuera son travail jusqu'à ce qu'elle soit empêchée et combattue à son tour.

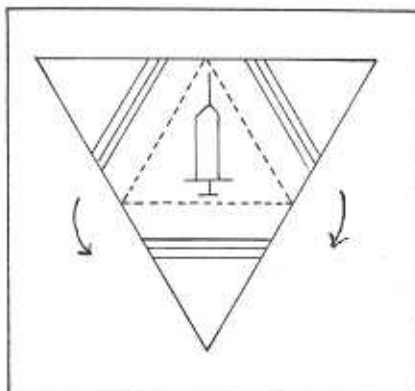
Le Gardien des Rêves peut faire varier le nombre total des noyees en fonction du nombre des personnages ; mais il est suggéré d'en mettre la moitié moins. Par exemple, trois entités pour cinq voyageurs, la « destructrice » + deux autres. Comme toutes les ECPI, il faut un jet de rêve pour causer des dommages effectifs, et ceux-ci ne sont comptabilisés que sur l'Endurance. Ce n'est pas pour rien que ces entités sont appelées « de cauchemar ». Or, le but n'est pas d'exterminer prématurément les voyageurs, mais de leur faire un cadeau.

Parmi les débris qui la constituent, l'une des noyees possède une petite pyramide de métal noir. Il est indispensable que la noyee en question soit de celles qui sont combattues au sec (rivage ou pont du navire), de façon à pouvoir récupérer l'objet. Tant que la noyee sera animée, la pyramide ne se distinguera pas du reste des éléments constituant l'entité. A sa chute, par contre, elle apparaîtra sur le sol parmi les autres débris, noire autant qu'énigmatique. On supposera qu'au moins un voyageur la remarquera (quels que soient les résultats d'un jet de VUE). Mais si personne ne s'y intéresse et rebalance le tout à la mer, les voyageurs ressortiront du scénario sans même se rendre compte qu'ils y étaient entrés.

LA PYRAMIDE

C'est un petit tétraèdre régulier, de 7 cm de côté, fait d'un métal noir, lisse, mat et extrêmement lourd. Pour toute

décoration, trois de ses côtés sont parcourus de 3 lignes parallèles finement gravées en creux, tandis que la quatrième face porte un étrange dessin également gravé en creux (voir schéma). INTELLECT/Médecine à 0 identifiera le dessin comme la représentation simplifiée d'une seringue. En ce qui concerne le métal, INTELLECT/Alchimie à 0 fera supposer qu'il s'agit de *métal narth*.



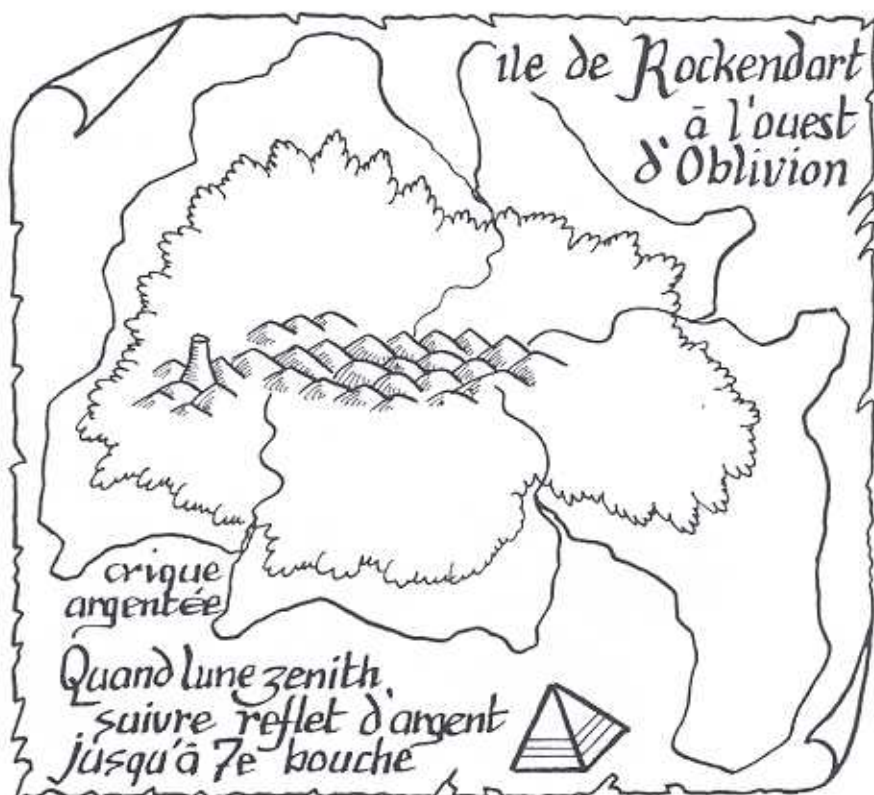
C'est un alliage alchimique dont le secret de fabrication, remontant au Second Age, s'est malheureusement perdu. Ses propriétés majeures sont une totale inaltérabilité et, en termes d'enchantement, une pureté équivalente à la plus pure des gemmes, c'est-à-dire essentiellement une inertie de zéro, idéale pour la fabrication d'objets magiques. Son défaut principal est d'être extrêmement lourd, plus lourd que l'or ou le platine, avec une densité de 22. Malgré ses dimensions modestes, la pyramide pèse 1 kg, soit 1/2 point d'encombrement.

Détection d'Enchantement renverra une aura positive ; et Lecture d'Aura Magique donnera les résultats suivants : Cité de Panople F5 Enchantement 7 r / Nécropole de Xotar 16 Purification / Sanctuaire de Plaihe E6 Permanence / Lac de Foam D4 Autonomie / Pont d'Ik G5 Grande Ecaïlle de Narcos R-13 r11. Au Pont d'Ik, la Lecture d'Aura ne révélera pas autre chose que la présence d'une G.E.N., aucune autre précision. Ce laconisme est dû à une Ecaïlle de Protection qui empêche une lecture plus approfondie. En réalité, la pyramide est une clé magique : la seule façon d'ouvrir la serrure magique à laquelle elle correspond.

Si aucune Détection d'Enchantement n'est accomplie sur la pyramide, son intérêt sera sans doute minimisé. Dans le cas inverse, les voyageurs en seront d'autant plus intrigués. A quoi peut bien servir cet objet magique ? Quelle peut bien être sa fonction ? Hélas ! il n'y aura aucune réponse immédiate à cette question.

LES GLIPZOUKS

Les singes verts auront un rôle important à jouer dans l'histoire, celui de mettre les voyageurs sur la piste de deux autres objets. Au Gardien des Rêves de jouer ces animaux le plus finement possible, en mettant en exergue leurs qualités d'observateurs, d'imitateurs et de charardeurs. Le but étant d'amener les voyageurs à visiter une certaine caverne.





Rappelons que les glipzouks ne sont nullement des animaux agressifs. Ils ne cherchent qu'à s'instruire et à se divertir le plus innocemment du monde. Par ailleurs, ils sont plutôt craintifs. Si les voyageurs leur font bonne figure, ils s'enhardiront à s'approcher de très près ; si ceux-ci se fâchent, ils s'enfuient en débandade, non sans pousser une série de « glip-glip-glip-glip-gliip ! » de détresse. Mais cela ne les empêchera pas de rester à proximité, sous le couvert des arbres, et d'observer les humains avec une intensité redoublée.

En ce qui concerne les voyageurs, ils ne devraient pas manquer d'être eux-mêmes intrigués. Certains de ces animaux se comportent bizarrement.

Quoique sans agressivité réelle, il y en a un qui tient un bâton et le fait tourner devant lui de la même façon qu'on tient une épée ; en voici un autre qui fait courir ses doigts le long d'un court roseau en imitant à merveille le geste d'un flûtiste ; et regardez celui-là qui tient un bout d'écorce plate entre ses dents, comme un pirate saisit son coutelas en montant à l'abordage ! Ces démonstrations pourront avoir lieu aussi bien avant la rencontre avec les noyuses, qu'après. Leur but est de donner à penser que les glipzouks, eux ou leurs parents, ont déjà vu des hommes. Pour confirmer la supposition, un voyageur apercevra même un glipzouk coiffé d'un vieux

chapeau de cuir orné d'une resplendissante plume de noisot, un chapeau d'origine manifestement humaine...

Le vol

Durant la première nuit, après l'attaque des noyuses, alors que les voyageurs auront vraisemblablement perdu pas mal d'Endurance, quelques glipzouks tenteront de s'introduire à bord du bateau pour chaparder divers objets. La réussite de ce forfait dépendra uniquement de la vigilance des voyageurs. C'est évidemment l'occasion ou jamais de jouer scrupuleusement les règles de sommeil et de besoin de dormir parues dans le *Miroir n° 9*.

Si une garde trop vigilante est montée, avec l'alerte donnée aussitôt, les glipzouks s'enfuient en glipzoukant ; et l'incident n'aura pas d'autre suite. Si l'alerte est donnée alors que les voleurs sont déjà à bord, ils fuiront pareillement, mais en emportant avec eux un ou deux objets à portée. Dans l'obscurité de la plage puis de la forêt, il sera vain de songer à leur donner la chasse. Si personne ne monte la garde, parce que par exemple, le veilleur s'est endormi, on constatera au matin la disparition de plusieurs objets. Pour motiver les voyageurs à les retrouver, faire en sorte que ce soit des objets qui leur soient « chers ». Par exemple, l'arc ou la besace de l'un d'eux, le rouleau de parchemins que le haut-rêvant n'aura pas manqué de lire tard durant

la nuit, etc. C'est l'occasion qui fait le larron. (Un Gardien des Rêves retors peut même leur faire voler la pyramide de métal narth, mais avec le risque, si les voyageurs ne la récupèrent pas, d'amener lui-même le scénario à une impasse.)

Dans tous les cas, les objets volés devront avoir été accessibles. Les glipzouks n'ouvriront pas les coffres verrouillés s'il y en a, ni ne s'encombrent d'objets trop lourds.

Le chapeau

Si les glipzouks sont surpris durant leur perquisition, l'un d'eux, en s'enfuyant, abandonnera son chapeau. Il s'agit du chapeau à plume que les voyageurs auront déjà pu apercevoir. Ainsi, si aucun vol n'a été commis, avec en conséquence aucun besoin de fouiller l'île pour récupérer les objets, les voyageurs entreront tout de même en possession de la relique n° 2. Dans le cas contraire, au Gardien des Rêves de voir à quel moment et de quelle façon les voyageurs peuvent entrer en possession du chapeau, l'important étant qu'ils y parviennent.

C'est un très vieux chapeau de cuir, tout craquelé et rongé par le sel. Seule la plume de noisot est récente. Fin observateur, le glipzouk l'aura changée lui-même. VUE/Marochinerie à -3 peut faire dater la relique à environ un siècle.

Le chapeau est sans intérêt en tant que couvre-chef. Toutefois, si on l'examine avec attention, on peut découvrir qu'une fine feuille de parchemin pliée en longueur a été insérée entre le cuir et la coiffe. Aussi vieux que le chapeau, le parchemin est en très mauvais état. On peut néanmoins y reconnaître la carte d'une île, avec écrit en haut à droite : « *Ile de Rockendart à l'Ouest d'Oblivion* » ; et en bas à gauche, encore plus énigmatique : « *Quand lune zénith, suivre reflet d'argent jusqu'à 7e bouche* », suivi d'un dessin qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la pyramide de métal narth... « Voilà qui est complètement mystifiant ! », devraient normalement penser les voyageurs.

Or, s'ils explorent un tant soit peu l'île où ils se trouvent, ils devraient vite parvenir à la conclusion qu'ils ne sont pas sur l'île de la carte, l'île de Rockendart. De là à leur donner l'envie de découvrir cette dernière et d'éclaircir le mystère de la pyramide, il n'y a normalement qu'un pas. Il ne reste qu'à espérer qu'ils aient envie de le franchir.

Le pavillon

Des recherches scrupuleuses devraient faire remarquer que les glipzouks favorisent une certaine clairière à

environ un kilomètre en amont du cours d'eau. A cet endroit, le relief s'escarpe brusquement et la rivière forme une cascade dont les eaux se rassemblent en un petit lac, avant de retrouver un lit normal vers l'aval. Le lac fait 100 m dans sa plus grande dimension, avec des pentes douces et des berges moussues. Son eau est claire, idéal pour une baignade à l'eau douce. Naturellement, si les voyageurs ne sont pas encore sur leurs gardes, la baignade est aussi l'occasion rêvée de se faire voler ses vêtements par les glipzouks.

Non loin du lac, dans le talus rocheux où s'écoule la cascade, s'ouvre une petite grotte naturelle. L'entrée en est à demi dissimulée par de hautes fougères, mais un voyageur quadrillant le terrain ne peut manquer de la découvrir. Les singes verts l'y laisseront entrer, mais non sans l'abreuver d'un torrent protestataire de « glip ! » et de « zouk ! » indignés.

La grotte n'est qu'une simple cavité de quatre mètres sur trois, haute d'à peine deux mètres. Là, parmi la crasse et les déjections, les voyageurs découvriront plusieurs crânes et fémurs humains, la poignée complètement rouillée d'une vieille épée, et un petit coffret de bois vermoulu. De même, si

le vol a eu lieu, ils y retrouveront toutes leurs possessions disparues.

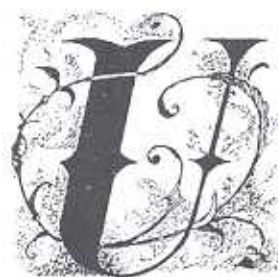
Les crânes et les fémurs servent aux glipzouks à jouer à une sorte de jeu de balle voisin du cricket. Le coffre est verrouillé, et c'est l'unique raison qui a empêché les singes de l'ouvrir. Cependant, aussi bien la serrure que le bois sont dans un tel état de vétusté que, pour un humain, l'ouvrir ne posera aucun problème.

Mais déception ! aucun trésor d'argent ni de bijoux à l'intérieur ! Rien qu'une vieille étoffe brodée de noir.

Dépliée avec précaution, l'étoffe apparaîtra être un drapeau, et plus exactement un pavillon, montrant un écureuil noir sur fond rouge. Aucun jet de Légendes n'apportera d'éclaircissement.

Cependant, ayant livré tous ses secrets, l'île des glipzouks n'aura plus rien à offrir pour le moment. Il est probable que les voyageurs continueront à la passer au peigne fin pendant quelques jours pour être sûrs de ne rien laisser échapper. Puis, n'ayant rien trouvé d'autre que la pyramide, la carte et le pavillon, c'est probablement très perplexes qu'ils se résoudront à reprendre la mer.

LE CONTINENT



ne fois regagné la haute mer, les voyageurs seront sans doute incertains quant au cap à suivre. La seule indication qu'ils aient pour découvrir l'île de

Rockendart est « à l'ouest d'Oblivion » ; et c'est d'autant plus maigre qu'ils ignorent où se trouve cette cité. Tout au plus peuvent-ils supposer qu'il s'agit bien d'une cité. En réalité, et dans le seul but de leur venir en aide, le cap choisi n'aura pas d'importance.

Le soir même de leur départ, ou le lendemain au plus tard, alors que l'île des glipzouks ne sera plus qu'un souvenir déjà lointain, le temps deviendra

très mauvais : ciel complètement noir, pluie, rafales, et bientôt paquets de mer balayant le pont du navire, lames de plus de dix mètres, air ambiant saturé d'écume et d'embruns. En un mot, la tempête.

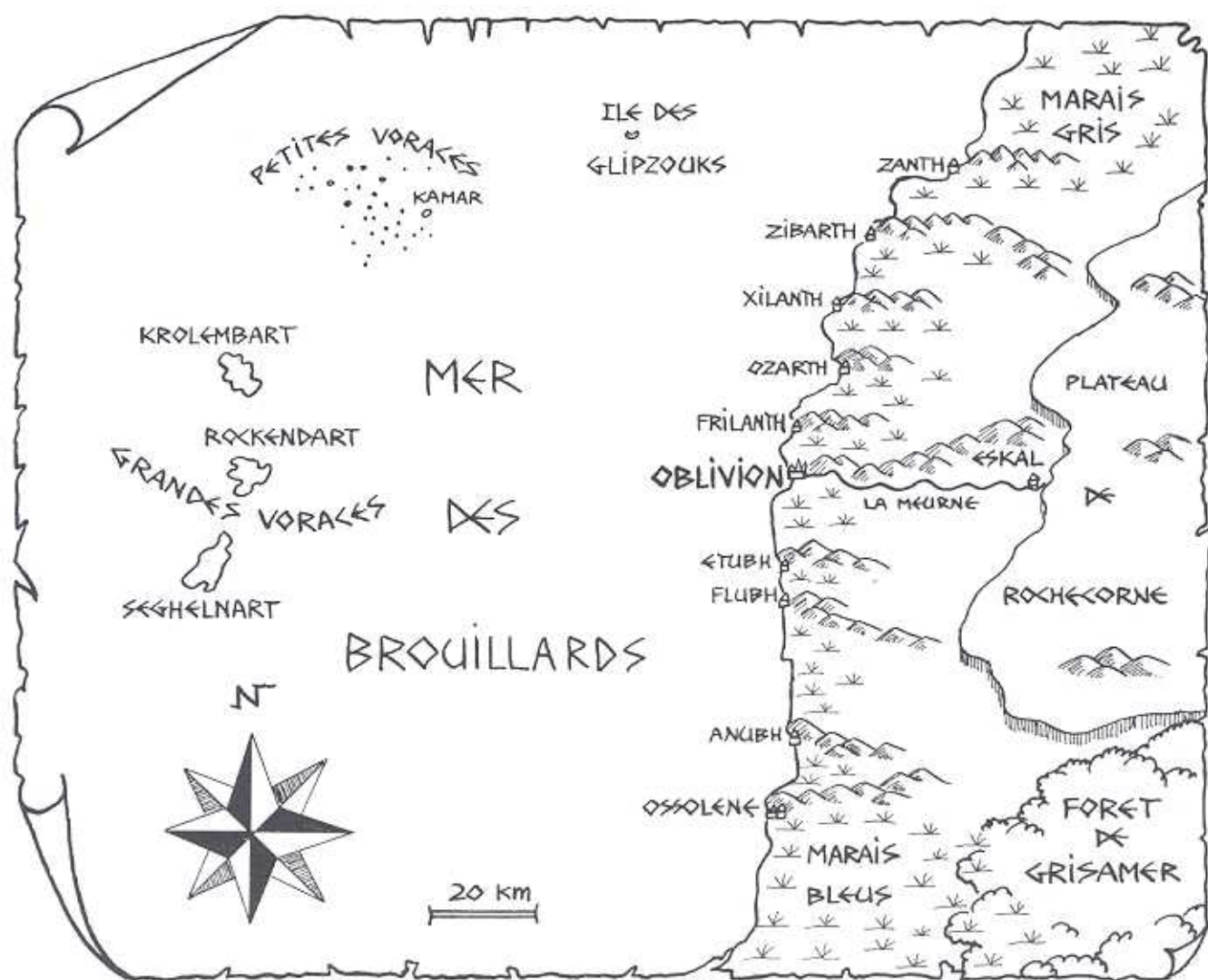
LA TEMPÊTE

Le but est d'amener les voyageurs en vue du continent, quel que soit le lieu où ils aient pu se trouver, et sans qu'ils puissent juger de la route parcourue. Pour cela, il est préférable que la tempête ait lieu de nuit, et, pour plus de vraisemblance, qu'elle dure plusieurs heures. Il n'est toutefois pas question d'occasionner un naufrage. Malgré sa longueur, la tempête n'aura qu'une

seule phase, et au plus fort du déchaînement, un +dom de +2.

Parallèlement au jet d'encaissement du vaisseau, chaque personne à bord devra jouer un jet de CHANCE ajusté astrologiquement à l'heure en cours. Réussite (normale ou particulière) : jet d'AGILITE/Navigation à 0. Echec (normal ou total) : jet d'AGILITE/Navigation à -4. Si le jet d'AGILITE réussit, le personnage ne subit aucun dommage ; dans le cas contraire, il encaisse à -1 (protection maximum applicable : 1d2). Par ailleurs, chaque heure de tempête nocturne coûtera 3 points d'Endurance.

Normalement, le vaisseau devrait résister à un jet d'encaissement à +2 et ne subir au pire qu'une sérieuse avarie. Mais si la malchance s'en mêle



vraiment, un naufrage reste toujours possible. Si cela doit se produire, faire en sorte que le drame ait lieu tout près de la côte, de façon que les voyageurs puissent y être dressés sans trop de peine. Leur permettre également de bricoler un semblant de radeau, au pire de s'accrocher à un bout d'épave flottant, pour qu'ils puissent emporter un minimum d'affaires personnelles, à commencer par la petite pyramide... Se rappeler que les jets de Natation sont toujours ajustés d'autant de malus que de points d'Encombrement portés, même si l'Encombrement maximum n'est pas dépassé.

En cas de naufrage, la suite de l'aventure devra passer par l'acquisition d'un nouveau bateau. Si cela doit se produire, au Gardien des Rêves d'en improviser les détails. En ce qui nous concerne, on supposera le bateau toujours à flot, même si endommagé, lorsque l'aube se lèvera le lendemain.

LA REGION

Oblivion est située sur la côte de la mer des Brouillards, à quelques 100 kilomètres du golfe de Spasme et de la cité des Treize Plaisirs. Cette côte,

essentiellement marécageuse, n'offre ni route ni autre cité digne de ce nom. Rejetée loin au nord-est, c'est dire si Oblivion se trouve isolée. A Spasme, on mentionne parfois « Oblivion-la-Lointaine », mais sans trop savoir où elle se situe ni même si elle existe véritablement et n'est pas uniquement une légende. A Oblivion, la réciproque est vraie pour la cité des Treize Plaisirs.

La côte

De part et d'autre de la cité, la côte présente une alternance de collines basses orientées perpendiculairement à la mer et de dépressions. Les collines sont essentiellement rocheuses, formant des falaises de 30 mètres en moyenne, couvertes d'une maigre végétation d'herbes et d'arbustes. Les dépressions forment de vastes étendues plates et marécageuses. Les agglomérations, villages et bourgades se situent toutes aux frontières entre collines et marais, là où la terre n'est ni trop rocheuse comme dans les collines, ni trop boueuse comme dans les marais, et permet l'agriculture. Aucune route ne les relie, rien qu'un lacs parfois complexe de sentiers et de pistes à travers les marais. De fait, les villages vivent en complète autarcie et n'ont que peu de rapports avec leurs

voisins. Pour se rendre d'un village à un autre, la voie la plus communément employée est la voie de mer. Pratiquant la pêche, tous les villages possèdent des barques. Mais seul le cabotage est pratiqué, la règle première de navigation étant unanimement respectée : « ne jamais s'éloigner des côtes ».

Ossolène est l'agglomération la plus au sud d'Oblivion. C'est un petit bourg entièrement entouré de collines. Comme les villages, il vit de pêche et d'agriculture. Au-delà commencent les *marais bleus*, vastes étendues de sables boueux et de roseaux où ne vivent que de rares tribus d'hommes à demi sauvages. Même chose avec les *marais gris* au nord du village de Zanth. De rares voyageurs prétendent que plus au nord se trouvent les restes de la cité de *Salaxis*, autrefois brillante, mais que les hommes à demi nus qui s'abritent dans ses ruines sont retournés au cannibalisme.

L'intérieur des terres

Seule la côte comporte quelques agglomérations, l'intérieur des terres est sauvage. Les marais abritent de nombreuses colonies d'oiseaux, notamment des zyglutes au cœur des



marais gris et bleus. Plus à l'est, les collines basses et les landes marécageuses cèdent la place à un plateau de brousse et de rocaille : le plateau de *Rohecorne*, où vivent des troupeaux de chèvres sauvages et d'*anduraks*, petites antilopes au pelage gris cendré.

A la hauteur des marais bleus, le plateau fait place à la gigantesque forêt de *Grisamer* dont toute la frange occidentale est mêlée de marécages. C'est le domaine des insectes, des araignées et des reptiles. Plus au sud, on la dit même habitée par des *Saures*, de cruels humano-sauriens.

A la hauteur d'Oblivion, la vallée de la *Meurne* est l'endroit le plus hospitalier. Les terres y sont fertiles et le cours de la rivière, d'une cinquantaine de kilomètres, est ponctué de nombreux hameaux, tous sous la théorique dépendance de la cité. *Eskaal*, au pied du plateau, est surtout un rassemblement de chasseurs.

Les îles

Deux archipels émergent de la mer des Brouillards à une centaine de kilomètres à l'ouest d'Oblivion : les *Grandes* et *Petites Voraces*. Elles doivent leur nom à l'extrême variabilité des courants qui les entourent, cause de nombreux naufrages.

Les Grandes Voraces ne comprennent que trois grandes îles : *Krolembart*, *Rockendart* et *Seghelnart*, d'une dizaine de kilomètres dans leur plus grande dimension. Ce sont des îles volcaniques, avec des volcans toujours grondants. *Krolembart* et *Seghelnart* sont les plus déshéritées : éruptions et séismes y sont fréquents, en sorte qu'elles sont surtout rocheuses, avec peu de végétation et une faune pratiquement nulle. *Rockendart* est plus chanceuse : la dernière éruption de son volcan remonte à plusieurs siècles, vraisemblablement à la fin du Second Age, et d'épaisses forêts poussent sur ses versants. L'île sera décrite plus en détail au quatrième chapitre.

Les Petites Voraces sont essentiellement un rassemblement de récifs et de hauts fonds. Une vingtaine d'îlots restent continuellement émergés, mais *Kamar*, le plus grand de tous, fait à peine deux kilomètres de long. Sa seule faune est constituée de vastes nichées d'oiseaux de mer.

Les Grandes et Petites Voraces sont mutuellement éloignées d'une quarantaine de kilomètres. C'est à une distance identique, au nord-est de *Kamar*, que se trouve l'île des *Glipzouks*, complètement isolée.

Courants et marées

Comme précédemment, les marées hautes ont toujours lieu aux heures du Vaisseau et de la Lyre, et les basses à

la Couronne et l'Araignée. Entre les archipels et le littoral, aucun courant significatif et régulier ne se manifeste. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a aucun courant, mais qu'ils n'obéissent à aucune règle, apparaissant et disparaissant dans le plus grand arbitraire. Dans l'impossibilité qu'il y a donc d'en tracer une carte, les marins sont avisés de bien ouvrir l'œil. C'est d'autant plus vrai dans le voisinage des Voraces, où des *perditions* naissent régulièrement, génératrices de remous et de courants parfois très violents, puis s'amenuisent et disparaissent en quelques heures, ou bien se mettent à dériver vers le large, créant de nouveaux tourbillons.

Les pirates

La piraterie a de tous temps été florissante sur les côtes de la mer des Brouillards, raids, pillages et arraisonnements étant comme le contrepoint inévitable à une prospère activité commerciale ; et certains noms sont demeurés célèbres, tel justement *Black Squirrel*. Mais au fil des ans, la région a fini par s'appauvrir, les liaisons maritimes à s'espacer et les contacts avec les grandes cités à se raréfier.

« Point de richesses, point de pirates », ont coutume de dire certains sages. Et à la vérité, les pirates à leur tour s'en sont allés vers d'autres eaux, tandis qu'Oblivion s'est peu à peu enlisée dans la vase de la légende et de l'oubli.

Or, « un clou chasse l'autre », disent également les sages qui ont décidé d'expliquer à tout. A mesure que son délaissement créait sa légende, Oblivion attira d'autres regards, ceux d'aventuriers sans scrupules, persuadés que les vieilles cités oubliées regorgent toujours de trésors. La plupart n'insistèrent pas, et après quelques vaines tentatives, retournèrent vers le golfe de Spasme. Mais il en est un qui s'accroche, qui s'acharne, qui a décidé coûte que coûte de se faire rembourser son expédition si loin dans le nord. C'est le capitaine du *Requin Volant*, un vaisseau rapide comme une flèche. Il se nomme *Aranak*, son pavillon montre un tigre vert sur fond blanc, et à l'écoute de son nom, toute la région tremble déjà.

Aranak-le-Tigre est au courant du glorieux passé de la région en matière de piraterie, et certains noms fameux ne lui sont pas non plus inconnus. Quoique ne possédant aucun indice spécifique, il espère surtout mettre la main sur une ancienne cachette, de *Black Squirrel* ou d'un autre. En attendant, faute de trafic maritime, il se livre surtout à des raids côtiers, pillant et massacrant les villages. Le faible tirant d'eau du *Requin Volant* lui permet d'accoster virtuellement n'importe où. Jusqu'à présent, il a surtout sévi au sud d'Oblivion, mais sa sinistre réputation s'étend déjà bien au-delà.

ZIBARTH

Au lever du jour, les voyageurs constateront qu'ils ont été entraînés en vue d'une côte basse et peu découpée. Le soleil se lève côté terre, indiquant clairement la direction de l'est. Le vent est complètement tombé, la mer assagie. Le vaisseau se trouve à environ deux kilomètres du rivage. Au fond d'une petite baie à l'abri d'une falaise, on aperçoit un village.

Situé à 50 km au nord d'Oblivion, Zibarth est un village type. Si, pour une raison propre, les voyageurs décident de l'ignorer, tout ce qui est dit sur lui pourra s'appliquer au village suivant.

Le village

Zibarth est situé au fond d'une crique de cent mètres de large, flanquée au nord d'une colline escarpée de 40 m de haut formant falaise, bordée au sud par le marais, et vers l'intérieur des terres par une lande valonnée, alternance de coteaux boisés et de dépressions marécageuses. Le village comprend une quinzaine de bâtiments, habitations et utilitaires, pour une cinquantaine d'habitants. Comme tous les villages de la côte, il vit d'un peu d'agriculture, d'élevage de moutons et de pêche. Les maisons sont en pierre (matériau qui abonde dans les collines), d'un seul niveau sous des combles basses, couvertes d'ardoises. Typiquement, elles comportent deux grandes pièces : la salle de séjour-cuisine, avec l'âtre, et la chambre à coucher où s'entasse toute la maisonnée. Sans être misérable, Zibarth est loin d'être opulent. Les villageois mangent à leur faim et sont vêtus proprement, sans plus.

Maison d'Ignor. Un peu plus vaste que les autres, puisqu'elle comprend trois pièces, c'est la maison du chef de village. Il y vit avec son épouse, *Libra*, son fils aîné âgé de 20 ans, *Peotr*, sa fille de 17 ans, jolie brunette aux yeux clairs, *Dwillia*, son frère *Nikor*, la femme de ce dernier et leurs trois enfants. Ignor est un homme de 45 ans, grand et bien bâti, au physique avenant. C'est l'un des rares villageois à posséder une épée et à savoir s'en servir passablement.

Hangars. Bâtiments non fermés, c'est là qu'est rangé le matériel de pêche : filets, cordages, etc.

Séchoirs. Appentis ouverts en plein vent, on y fait sécher les poissons qui constituent l'une des grandes sources de nourriture du village.

Barques. De retour de la pêche, les barques sont échouées sur la plage. Ce sont des embarcations étroites et de faible tirant d'eau, essentiellement



propulsées à la rame, bien que toutes possèdent un petit mât amovible et puissent être grées d'une voile carrée. Au nombre de quatre, elles ont toutes les mêmes caractéristiques :

Longeur 5 m / Largeur 1,5 m / Tirant d'eau 0,5 m / Résistance 18 / Structure 8 / Vitesse 3/2/1 / Bonus rame (4)+6/+8 / Manœuvre 0/0/-4 / Equipage 2.

IGNOR, né à l'heure du Vaisseau, 45 ans, 1 m82, 88 k.

TAILLE	13	VOLONTE	12	VIE	13
APPARENCE	12	INTELLECT	10	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	11	VITESSE	14
FORCE	15	ELOQUENCE	11	Protection	d2
AGILITE	13	REVE	12	+dom.	+2
DEXTERITE	12	CHANCE	11		
VUE	14	Mêlée	14		
OUIE	11	Tir	13		
ODORAT	10	Lancer	14		
GOUT	10	Dérobée	11		

Epée large	niv +3	init 10	+dom +5
Dague	niv +3	init 10	+dom +3
Corps à corps	niv +3	init 10	+dom (+2)
Arc	niv +5	init 11	+dom +2
Bouclier	niv +3		
Esquive	niv +3		

Discrétion, Se cacher 0 / Escalade, Saut, Course +4 / Charpenterie +6 / Commerce +3 / Equitation 0 / Maçonnerie +4 / Srv Extérieur, Marais +6 / Natation 0 / Navigation +4 / Légendes 0.

Ignor ne porte ordinairement sur lui qu'une dague. Son épée et son bouclier sont accrochés au-dessus de l'âtre de sa salle de séjour. L'arc est surtout utilisé à l'automne, lors de expéditions de chasse dans l'intérieur des terres.

Caractéristiques moyennes des Villageois

TAILLE	11	VOLONTE	09	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	ENDURANCE	23
FORCE	12	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+dom	0
DEXTERITE	11	Tir	10	Protection	0
VUE	10	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	11		

Lance courte	niv +1	init 07	+dom +2
Corps à corps	niv +1	init 07	+dom (0)
Javelot	niv +2	init 06	+dom +1
Arc	niv +3	init 08	+dom +2
Fronde	niv +2	init 07	+dom 0
Esquive	niv +2		

Discrétion, Se cacher 0 / Escalade, Saut, Course +3 / Srv Extérieur +5 / Srv Marais +5 / Natation 0 / Navigation +4.

Le village compte 15 individus capables de se battre avec les compétences de combat indiquées ci-dessus. Toutefois, aucun ne les possède toutes à la fois. En cas de besoin, au Gardien des Rêves de les répartir à sa convenance.

Fontaine. Située un peu à l'écart du village, au flanc d'une petite colline, c'est une source d'eau pure, au bassin aménagé et entouré d'une margelle de pierre. Le bois qui l'entoure s'appelle *bois de la fontaine*. C'est l'unique source d'eau douce des environs.

Brisants. Battus par les lames à la pointe de la falaise, ces brisants ont eux-mêmes un +dom de +4.

L'accueil

Quoique d'un naturel paisible, les villageois gardent leurs armes à portée de main, et en cas d'alerte, ils peuvent être armés en deux ou trois minutes. Or, l'arrivée des voyageurs sera précisément considérée comme une alerte. Cela tient au fait que, par les temps qui courent, les seuls vaisseaux à oser braver la haute mer sont ceux des pirates, et que depuis peu, des rumeurs colportées de village en village parlent d'un individu sanguinaire, arborant un tigre pour emblème, qui met le sud à feu et à sang.

En conséquence, dès que le vaisseau des voyageurs sera repéré, un seul mot fusera sur toutes les lèvres : « Les pirates ! » et l'on courra sus aux armes. Les voyageurs ne seront pas entrés dans la baie que tous les villageois seront retranchés dans les maisons, qui avec son arc, qui avec sa fronde ou sa lance, prêts à se défendre chèrement. De prime abord, le village semblera désert.

L'issue de l'incident dépendra naturellement de la propre réaction des voyageurs. En résumé, il faudra qu'ils prouvent qu'ils ne sont pas des pirates. Cela commencera par s'abstenir de toute violence, ce qui n'est pas évident quand on vous tire dessus ; puis, pour démontrer qu'ils n'ont vraiment aucune intention agressive, qu'ils se dessaisissent de leurs armes. Alors, non sans toujours redouter quelque ruse, on consentira peut-être à les écouter.

C'est à chaque Gardien des Rêves d'en régler le cas particulier. Mais se souvenir que le but n'est pas tant de refouler les voyageurs que de leur dépeindre la terreur inspirée par les pirates. Il faut en quelque sorte les amener à se dire : « Bigre ! je n'aimerais pas croiser ces gaillards-là sur ma route ! » Le stress n'en sera que plus grand quand ils rencontreront Aranak-le-Tigre à la fin. Noter également que le nom même d'Aranak n'est pas parvenu jusqu'à Zibarth, mais uniquement sa réputation ; et dans la bouche des villageois, cette dernière peut être exagérément amplifiée.

Finalement, une fois le malentendu dissipé, les voyageurs pourront commercer. Si le bateau a souffert, ils pourront négocier de quoi le réparer, mais uniquement dans l'optique de la récupération des points de résistance. Les points de structure perdus, s'il y en a, devront attendre. Compter en moyenne 2 PB le point de réparation.

En ce qui concerne les provisions, essentiellement de poisson séché, compter en moyenne 1 PE le point de Sust. S'ils le désirent, les voyageurs pourront être hébergés dans une grange, gratuitement. Noter qu'aucune des barques n'est à vendre. Mais il est surtout probable que les voyageurs chercheront à se renseigner sur la région, sur Rockendart, sur Oblivion...

Malheureusement, comme dans la plupart des régions, les villageois connaissent tout juste leurs voisins, et au-delà commence autant le mystère que la légende. On pourra donc renseigner les voyageurs sur les proches villages, qui sont très semblables à Zibarth, mais c'est à peu près tout. Les barques ne servent qu'à la pêche dans les environs immédiats, voire à rallier le village voisin, mais ne vont jamais en haute mer. C'est ainsi que l'île des Glipzouks est totalement inconnue. Pour ce qui est de Rockendart, Igonor, le chef du village, supposera que c'est l'une des *Voraces*, grande ou petite. Et il pourra préciser que c'est là le nom donné à des îles au-delà d'Oblivion. Il sera incapable d'être plus précis. Enfin, il pourra confirmer qu'Oblivion est bien le nom d'une ville, une cité portuaire, et qu'elle se trouve à 50 km plus au sud. Mais il en ignore à peu près tout, sinon que c'est une cité « très vieille ». Personne au village n'y est jamais allé, rares sont les voyageurs qui en viennent, et il n'y a aucun commerce.

Finalement, il ajoutera : « Mais je vous déconseille le sud. Les nouvelles qui nous en parviennent sont à faire froid dans le dos. La région grouille de pirates. Et comme il n'y a quasiment plus de navires marchands, ils se rabattent sur les côtes et massacrent les villageois. Vous comprendrez ainsi mieux notre confusion en vous voyant arriver toutes voiles dehors. Si ça se trouve, Oblivion-la-Vicille est déjà tombée et les pirates festoient dans le grand hall parmi les hurlement des femmes violées, des hommes mutilés et des enfants éborgnés !... »

Naturellement, cette vision est un peu pessimiste. Quoiqu'il sévisse bel et bien, Aranak ne songe pas à s'en prendre à la cité directement. Néanmoins, et c'est tout ce qui compte à ce point du scénario, les voyageurs sont maintenant avertis de son existence. Comme il est infiniment probable qu'ils se rendent tout de même à Oblivion, ne serait-ce que pour obtenir de plus amples renseignements sur Rockendart, il est tout aussi probable qu'ils se défieront des pirates et chercheront à se renseigner sur eux.

OBLIVION



Il est probable que les voyageurs fassent d'un seul trait le voyage de Zibarth à Oblivion. Toutefois, s'ils devaient s'arrêter dans un

autre village de la côte, ils entendraient à peu près confirmer les mêmes rumeurs. Partout l'on s'arme et l'on renforce les protections des sites. C'est à *Frilanth*, à 15 km au nord de la cité, que les nouvelles seront les plus fraîches. Aranak-le-Tigre — car tel est le nom de ce féroce bandit des mers, les voyageurs pourront l'apprendre — a récemment mis à sac plusieurs hameaux proches de la cité ; et l'on redoute qu'il ne s'en tienne pas à si peu. En ce qui concerne cette dernière, elle ne semble pas inquiétée directement, du moins jusqu'à présent.

LA CITE

Autrefois cité florissante, Oblivion n'est plus que l'ombre d'elle-même. Rigueur, avarice, sclérose et coutumes rigides sont aujourd'hui les mots qui la décrivent le mieux.

Complètement coupée de ses voisines, la cité n'a plus aucune vocation commerciale ni maritime. Ses derniers vaisseaux achèvent de pourrir dans un port englué par la vase ; et sans ses faubourgs agricoles et pêcheurs, elle serait morte de faim depuis longtemps.

La ville est gouvernée par l'*Assemblée des Nobles Négociants*, à la tête de laquelle se trouve le *Noble Président*, élu par le conseil. C'est en fait le plus riche des Nobles Négociants, et à sa mort, c'est tout naturellement son fils qui est élu pour lui succéder. Les Nobles Négociants possèdent tout ou presque : les maisons, la terre et, suprême source de profit : les *réserves*. Ils sont répartis en une trentaine de familles et vivent des loyers et des

taxes qu'ils perçoivent sur le reste des citadins. L'argent perçu leur permet d'acheter de la nourriture et d'entretenir une garde zélée. Chaque famille possède sa garde personnelle, armoriée à ses couleurs, appelée *garde-négoce*. A tour de rôle, ce sont les gardes-négoce de telle ou telle famille qui assurent le maintien de l'ordre et jouent le rôle de police.

Artisans, pêcheurs et paysans acceptent ce système bon gré mal gré. D'une part, la garde-négoce est un puissant outil de persuasion ; d'autre part, comme mentionné plus haut, ce sont les Nobles Négociants qui détiennent les réserves. Il s'agit d'énormes entrepôts souterrains, datant des époques de commerce prospère, où les familles dirigeantes ont entassé des marchandises dans un but de spéculation : barres de métal, billes de bois de charpente primitivement destinées à la construction navale, pièces de toile et tissus divers, balles de laine, cuirs, peaux, pigments, huiles, cires, goudrons, etc. Il y a même des produits alimentaires de longue conservation, tels des épices, des fruits séchés, des amphores de miel et d'olives confites.

Ce que les générations précédentes n'avaient pas spéculé, c'est que la cité finirait par être oubliée du reste du monde et que les stocks destinés à accroître sa richesse ne serviraient qu'à entretenir sa survie. Toutes ces denrées, non produites par la région et néanmoins indispensables, sont maintenant rachetées par la population. Les Nobles Négociants les revendent au compte-goutte et à prix d'or, assurant par là-même le maintien de leur richesse et de leur pouvoir. Certes, les réserves ne sont pas inépuisables et le système ne pourra pas durer au-delà.

Mais le jour n'est pas encore proche où la dernière cave sera vidée. Les entrepôts forment un gigantesque complexe, établi sur plusieurs niveaux de souterrains, dans le cœur même de la colline de la Ville Grise. Et le trésor de matières premières qui s'y trouve rassemblée est proprement stupéfiant.

En ce qui concerne l'aventure, il est peu probable que les voyageurs aient à fourrer leur nez dans ces réserves. Elles ne sont mentionnées que pour expliquer la survivance de la ville et son système autarcique. Les voyageurs pourront en entendre parler au cours de leurs allées et venues, mais les citadins eux-mêmes en ont des conceptions divergentes et il sera difficile de démêler la vérité des exagérations.

Vue générale

Comprise entre les estuaires de deux petites rivières, le *Kalice* et la *Meurne*, Oblivion s'étend en moyenne sur un kilomètre. La cité originelle, bâtie sur la falaise qui domine le port et dénommée aujourd'hui la *Ville Grise*, est le quartier résidentiel des Nobles Négociants. A ses pieds s'étendent la *Ville Marine*, quartier du port et des artisans et, plus à l'est, la *Ville Tourbe* des paysans et charbonniers. Au sud, sur la rive droite de la *Meurne*, la *Ville Fumante* est le quartier des pêcheurs et des fumoirs, tandis que, rive gauche, *Outrefume* rassemble les plus pauvres dans un chaos de bicoques et de cabanes délabrées.

La Ville Grise

Ancienne citadelle, la Ville Grise est entièrement ceinte de larges remparts de 15 m de haut, crénelés et ponctués de tours. Au nord et à l'ouest, ils forment le prolongement vertical de la falaise, elle-même haute de 30 mètres. Au sud et à l'est, ils sont au niveau du port, toute la partie sud de la Ville Grise descendant en pente raide vers la Ville Marine. Sur le plan, le pointillé indique la ligne de faite. Ce quartier doit son nom à sa couleur : gris des pavés et des ardoises tout autant que grisaille générale due au manque de couleurs et de fantaisie. Chez les Nobles Négociants, économie est synonyme de vertu ; et gaspiller les précieuses denrées des réserves à rajouter des pigments dans le badigeon des boiseries serait signe d'irresponsabilité. Les garde-négoce eux-mêmes portent des tuniques grises par dessus leurs armures ; et grises sont les armoiries des différentes familles, ne

se différenciant que par de minces bandes de couleurs ternes. Celles de l'actuel Noble Président, *Ranulphe fon Klakendorf*, au nombre de quatre, sont respectivement le kaki, le beige, le violacé et le brunâtre.

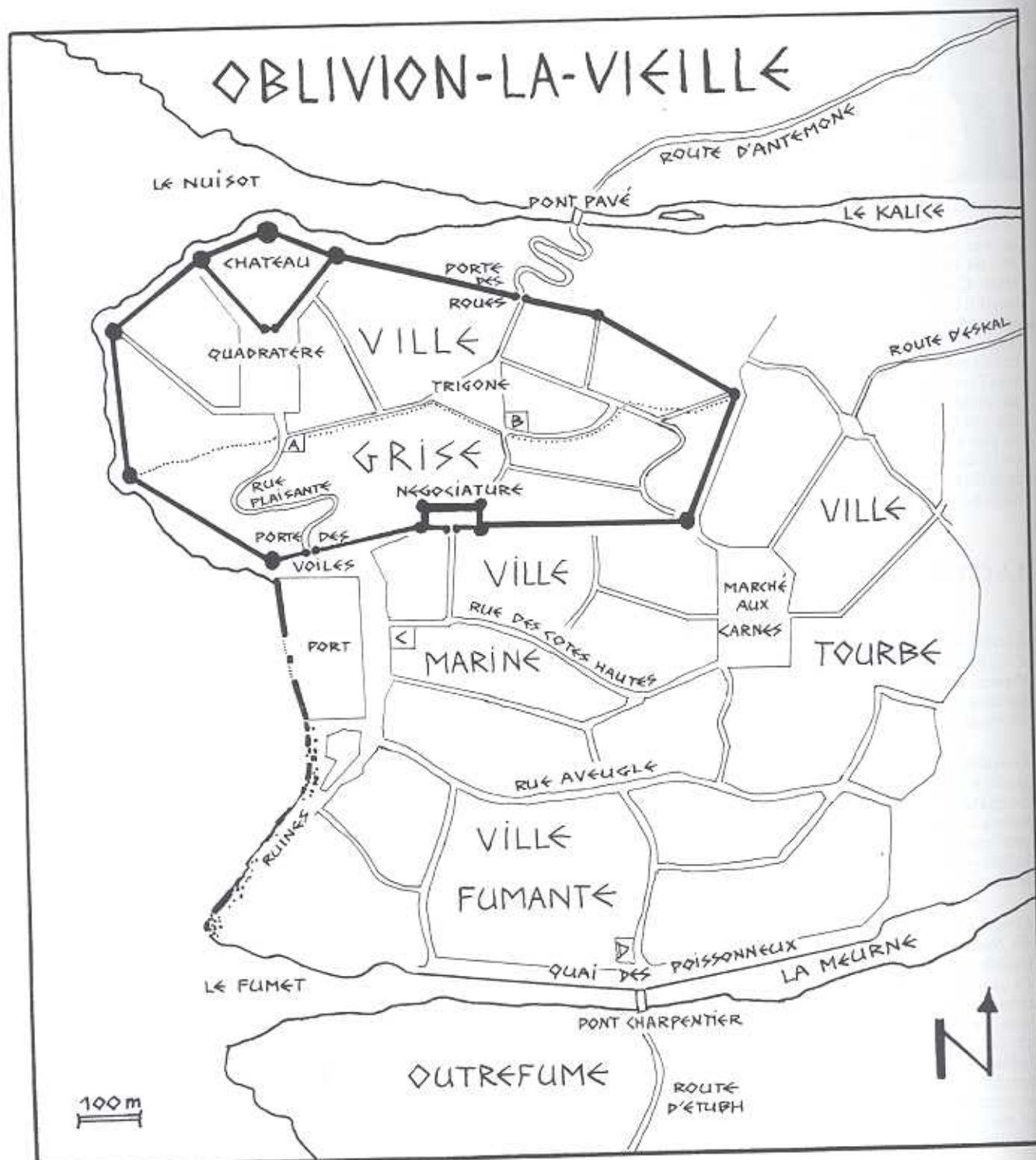
C'est au *Château*, une sévère forteresse perchée à la plus haute pointe de la falaise, que vit le Noble Président et sa famille, entouré de sa *garde présidentielle*, environ 200 hommes vêtus de cuir + métal, capables de manier l'épée large et le bouclier tout autant que l'arbalète. C'est là encore que se réunit toutes les semaines l'Assemblée des Nobles Négociants.

On entre dans la Ville Grise par deux portes. Au nord, la *porte des Roues* doit son nom aux charrettes en provenance de la campagne. Elle donne sur la *route d'Antémone*, ainsi nommée en l'honneur de la jeune épouse d'un Noble Président qui arriva autrefois dans la cité par cette voie. La route franchit le *Kalice* par un pont d'une seule arche en dos d'âne. C'est un pont en pierre, d'où son nom. Passé le pont, la route forme trois grands lacets en épingle à cheveux avant d'arriver à la porte en haut de la colline. Au sud, la *porte des Voiles* s'ouvre de plain-pied sur le port et fait suite à une longue rue serpentant au flanc de la colline, autrefois agrémentée de bal-

cons fleuris pour en faire une *rue plaisante*. Ces ornements ont disparu mais le nom est resté.

Les deux portes sont closes à la mi-Lyre pour ne se rouvrir qu'au matin, vers la mi-Vaisseau. Des garde-négoce y stationnent en permanence, exigeant une taxe d'entrée de 1 PE par roue et par jambe, humaine ou animale. Un cavalier doit ainsi payer 6 PE. Un paysan (2 jambes) menant un bœuf (4 jambes) tirant une charrette (2 roues), devra s'acquitter de 8 PE.

On peut entrer armé d'une épée ou d'une dague à condition de payer une surtaxe globale de 1 PB. Lances,





masses d'armes, fléaux, armes d'hast et armes de trait sont interdites aux civils.

Le *Quadratère* et le *Trigone* sont deux vastes esplanades bordées d'arcades, où matin et soir, les garde-négoce défilent au pas cadencé. Ces places sont strictement réservées aux démonstrations et rassemblements officiels. Aucun civil n'a le droit d'y stationner. On peut les traverser, mais pas s'y arrêter. Tout contrevenant est immédiatement conduit à la *Négociature*.

C'est une autre forteresse, plus petite que le Château, qui s'ouvre à la fois sur la Ville Grise et sur la Ville Marine. Alors que le Château est essentiellement la résidence du Noble Président, la *Négociature* joue le rôle d'hôtel de ville, de commanderie du port, de tribunal et de maison d'arrêt. C'est de là qu'émane pratiquement toute l'autorité des Nobles Négociants. Et c'est là surtout que les *Négociateurs* traitent les différents marchés avec les Nobles Négociants et les *Maîtres des Corporations*.

En effet, les Nobles Négociants ne vendent pas directement les produits de leurs réserves et n'ont pas de boutiques. Les denrées passent d'abord entre les mains des *Négociateurs* qui, ayant prélevé leur bakchich, les distribuent aux *Maîtres* des différentes corporations de commerçants. Ce n'est que chez ces derniers, en fin de chaîne, que les citoyens pourront se les procurer. Tous ces intermédiaires ne sont naturellement pas faits pour faire baisser les prix.

En conséquence, la Ville Grise est surtout habitée par des « fonctionnaires », personnages affublés de fonctions plus ou moins honorifiques, de charges et de mandats plus ou moins parasites dans la chaîne du négoce.

La Ville Marine

Situé au pied de la colline, ce quartier doit naturellement son nom au port. En fait, il n'y a plus aucun trafic maritime depuis des dizaines d'années. Le port s'envase lentement mais sûrement au fil des ans, et les pontons de bois qui en bordent le bassin croûlent peu à peu de vermoulure. Témoins d'une époque révolue, deux nefs d'une quinzaine de mètres de long achèvent lentement de pourrir, le grément complètement englué et rongé par le sel, et la coque boursouflée d'algues et de coquillages verdâtres. Tout autour du bassin, les docks sont déserts.

Côté mer, le port est protégé par une digue, avec deux chenaux d'entrée pouvant être barrés par des chaînes. Mais là encore, algues et coquillages rongent peu à peu la pierre, et les chaînes ont disparu depuis longtemps. Plus au sud, la digue a déjà été emportée en plusieurs places et les maisons du front de mer sont en ruines.

Infiniment plus délabrée, sale et lépreuse que la Ville Grise, non par volonté délibérée mais par pauvreté, la Ville Marine est néanmoins plus animée. Elle est plus populaire. On y trouve les artisans de gros labeur, charpentiers, maçons, forgerons, dont les matériaux proviennent malgré tout des Réserves, et ceux qui travaillent une matière fournie par la région, potiers, cordiers, vanniers. La *rue des Cotes Hautes* est la plus peuplée. Elle doit son nom à ce que son caniveau central est toujours plein d'une fange épaisse et que passantes et passants ne la traversent qu'en retroussant leurs cotes. La *rue Aveugle*, par contre est toujours déserte. Elle doit son nom à ce qu'aucune porte ni fenêtre n'y donne, rien que des murs pleins. Au-delà commence la Ville Fumante.

La Ville Tourbe

Séparée du quartier précédent par le *marché aux Carnes*, la Ville Tourbe est un conglomérat de masures de paysans, de tourbiers et de charbonniers. Abondante dans les marais, la tourbe est le principal combustible de la cité, naturelle ou carbonisée par les charbonniers. C'est au marché aux *carnes*, c'est-à-dire les bouchers dûment patentés, négociant sur pied les animaux de boucherie.

La Ville Fumante

Entre la rue Aveugle et le *quai des Poissonneux*, la Ville Fumante est le quartier de l'industrie du poisson : pêche et fumage. Architecturalement, elle se distingue de la Ville Marine par des maisons encore plus sordides, et olfactivement, par une écœurante odeur de vase et de poisson pourri. Le « Fumet » est le nom que l'on donne à ce parfum persistant, et par extension à l'estuaire de la Meurne. Le poisson, en effet, n'est pas pêché en mer, mais dans l'estuaire de la rivière au moyen de carrelets. C'est à cette activité que la berge doit son nom de *quai des Poissonneux*.

Le poisson fumé qu'ils produisent est consommé presque exclusivement par eux, petite autarcie dans la grande, et à cause de l'odeur qu'ils portent sur eux en permanence, les poissonneux sont mal acceptés dans les autres quartiers. Rendant la pareille, ils acceptent difficilement les étrangers ou leur jouent des tours pendables. La farce qu'ils préfèrent est d'attirer leur victime au fond d'une cour en impasse et, du haut des toits plats, de la bombarder de viscères de poisson.

Outrefume

En traversant la Meurne, qui fait environ 20 m à cet endroit, par une bran-

Caractéristiques moyennes des Garde-Négoce

TAILLE	12	VOLONTE	12	VIE	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	25
FORCE	14	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	13	+dom	+1
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	d4+2
VUE	10	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	10		
Epée large	niv +4	init 10		+dom +4	
Dague	niv +4	init 10		+dom +2	
Hallebarde	niv +4	init 10		+dom +4	
Corps à corps	niv +4	init 10		+dom (+1)	
Arbalète	niv +4	init 09		+dom +3	
Bouclier	niv +4	(moyen)			
Esquive	niv +4	(- malus armure)			

Tous ne portent pas l'arsenal indiqué. Il faut naturellement distinguer les hommes d'épée des hallebardiers et des arbalétriers.

Caractéristiques moyennes des Poissonneux

TAILLE	10	VOLONTE	09	VIE	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	08	ENDURANCE	22
FORCE	11	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	13	Mêlée	12	+dom	0
DEXTERITE	12	Tir	12	Protection	0
VUE	12	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	12		
Dague	niv +1	init 07		+dom +1	
Corps à corps	niv +1	init 07		+dom (0)	
Objet lancé	niv +6	init 11		+dom variable	
Esquive	niv +3				

Saut, Course, Escalade +3 / Discrétion, Se cacher +6 / Pickpocket 0 / Natation, Navigation 0.

En cas de violence, les poissonneux éviteront le contact de front, préférant nettement l'embuscade rapide, frapper de dos et fuir si besoin. De même, ils préfèrent lancer des projectiles plutôt que le corps à corps. Au lancer, leurs dagues ont un +dom de 0 ; les autres objets, pierres, tessons, etc, peuvent avoir un +dom de -4 à 0 selon qu'ils sont plus ou moins pointus et tranchants.

lante passerelle de bois, le *pont Charpentier*, on arrive dans la lie de la lie, un endroit d'une puanteur telle que les poissonneux eux-mêmes la trouvent suffocante. Il faut dire qu'Outrefume est située sous le vent dominant du nord-ouest et que toutes les odeurs du Fumet y sont rabattues.

Quelques lois

Dans cette cité où les négociants sont rois, il n'y a qu'un seul délit vraiment grave, celui de *lèse-négoce*. On appelle ainsi non seulement le vol sous toutes ses formes, vol à main armée, cambriolage, pickpocket, grivèlerie, mais tout acte visant à frustrer les négociants de leurs privilèges, c'est-à-dire le refus de payer les diverses taxes, dimes, impôts, prélèvements, patentes, autorisations, permis, licences, etc. Et il n'y a qu'une seule peine pour cela : l'expulsion.

La sentence est publiquement rendue sur le Trigone. Cela fait partie des manifestations officielles légales. On explique au condamné, vêtu de gris pour la circonstance, qu'en volant les Nobles Négociants, c'est la survie d'Oblivion tout entière qu'il compromet, et que c'est un acte sinistre et lâche ! On ne veut plus d'un triste personnage comme lui et il est sommé de quitter la ville séance tenante pour ne plus jamais reparaitre ! Toutefois, telle une mère ulcérée qui se doit de châtier son fils indigne, mais ne peut s'empêcher de s'inquiéter pour lui, la cité lui offre un repas symbolique avant son départ, un petit pâté et un verre de vin. On est *obligé* de manger, ou alors c'est qu'on n'a vraiment *aucune gratitude*... Et de fait, le bourreau vérifie que le condamné termine correctement son repas, obligeant les récalcitrants à ingurgiter de force. Puis le condamné est escorté jusqu'à la porte des Roues et intimé de sortir. Seules

les constitutions les plus fortes parviennent à atteindre le pont pavé, rarement à le dépasser. En général, c'est au second lacet que s'écroule le condamné, une bave verdâtre à la commissure des lèvres, frappé d'une mort subite autant qu'inexplicable.

LES VOYAGEURS

Il est probable que la vue d'Oblivion cause un certain choc aux voyageurs, avec son port pourri, ses masures en ruine et ses odeurs peu alléchantes. S'ils décident d'aller jeter l'ancre ailleurs, ils ne trouveront pas de point de mouillage avant 5 kilomètres au sud comme au nord ; et même là, le bateau sera toujours à la merci d'une tempête. Si malgré une répugnance probable, ils accostent à un ponton, ils ne tarderont pas à voir arriver un détachement de 6 garde-négoce, provenant de la Négociature, et seront informés des mesures suivantes :

— Ils doivent payer une taxe d'apontement de 1 PE par mètre de longueur de coque et par jour. Si par exemple le bateau fait 10 m, cela revient à 1 PB par jour.

— Toute transaction commerciale en gros doit avoir lieu avec les représentants idoines de la Négociature, à qui seront versées les taxes, sous-taxes et sur-taxes appropriées, notamment et expressément en ce qui concerne la vente de leur cargaison. Toute vente directe à des particuliers ou des détaillants est une grave délit de *lèse-négoce*.

— Personne n'a le droit de débarquer tant que le Commissaire des Douanes n'est pas venu inspecter la cargaison et délivrer le visa d'entrée (ce document est obtenu contre la somme fixe de 3 PB).

Les voyageurs affirmeront probablement qu'ils n'ont pas de cargaison marchande et aucune intention de faire du commerce, les garde-négoce n'en seront pas moins intraitables : le règlement est le règlement, pas de débarquement avant l'arrivée du Commissaire. Or ce dernier, depuis bientôt vingt ans qu'il occupe ce poste, n'a encore jamais eu l'occasion de travailler vraiment. D'abord incrédule à la nouvelle qu'un vaisseau vient d'entrer dans le port, il y verra une possible occasion de monter en grade, et pour se faire bien voir de ses supérieurs hiérarchiques, fera preuve d'un zèle intempestif. Il donnera l'ordre de fouiller le bateau de fond en comble, sans épargner le moindre recoin, d'autant plus irrité que ses hommes ne trouveront probablement rien. L'ensemble de la procédure, attente de son arrivée plus fouille, durera deux bonnes heures.

Les auberges

Les voyageurs continueront sans doute à loger à bord de leur bateau. Les auberges pourront néanmoins les intéresser pour y prendre des consommations et entrer en contact avec les citadins.

L'Hôtel Marchand. Situé au sud du Trigone, *localisation B*, c'est le seul établissement de ce type dans la Ville Grise. C'est une grande maison de pierre, à deux étages, avec dépendances, écuries, étuves. Propre, quoique un tantinet monastique avec ses salles simplement blanchies à la chaux, c'est un établissement cher, mais de qualité. Ses vingt chambres sont libres en permanence étant donné le peu de voyageurs qui passent à Oblivion. En revanche, les bourgeois s'y donnent souvent rendez-vous pour prendre un rafraîchissement ou y dîner.

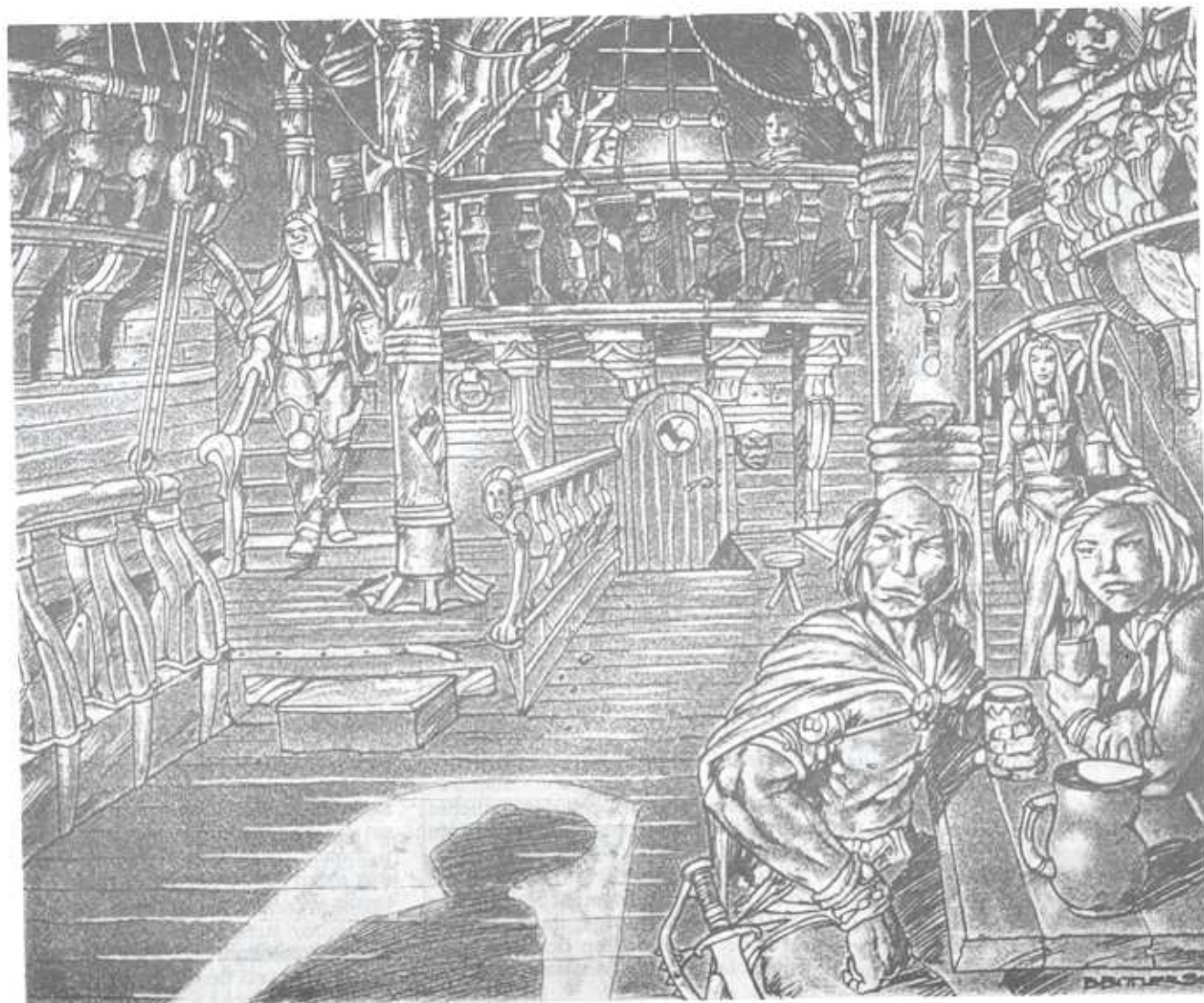
Prix. Chope de bière locale (25 cl, forcé 0) 3 PE / chope de vin d'Eskal (25 cl, forcé 3) 5 PE / repas moyen (4 SUST) 8 PB / chambre individuelle 5 PB / lit dans une chambre à plusieurs 3 PB / bain aux étuves 3 PB / soins d'une monture 1 PB.

Auberge de la Misaine. Donnant sur le port, *localisation C*, l'auberge de la Misaine était autrefois le lieu d'escale des marins. Aujourd'hui que les docks sont désertés, ses chambres et dortoirs sont aussi vacants que ceux de l'Hôtel Marchand, et sa clientèle est surtout composée d'artisans et de compagnons venus se désaltérer. C'est une bâtisse au rez-de-chaussée de pierre surmonté d'un haut étage de bois en encorbellement. Intérieurement, tout n'est que boiseries et cordages rappelant la superstructure d'un navire. La salle commune, très haute, est entourée d'une mezzanine avec un balcon-bastingage ; les piliers ressemblent à des mâts ; l'escalier qui donne directement dans la salle a une rampe de cordage ; les portes étroites sont découpées dans les cloisons comme des portes de cabine et les fenêtres comme des sabords. Il émane de l'ensemble le sentiment d'une grandeur passée mais définitivement révolue. Sans être en ruine ni vraiment délabrée, l'auberge est vieille. Si on y regarde de près (VUE /Charpenterie à 0), on peut voir que les boiseries sont rongées par les vers et que les cordages desséchés ont atteint le point de rupture. Quoiqu'elle relève encore le défi, il ne fau-

drat pas une bien grande tempête pour que l'auberge sombre corps et biens.

Prix. Chope de bière locale (25 cl, forcé 0) 2 PE / repas moyen (4 SUST) 4 PB / chambre individuelle 3 PB / lit dans une chambre à plusieurs 1 PB / place dans le dortoir 5 PE / bain improvisé dans une remise 15 PE / soins d'une monture 5 PE.

Taverne du Hareng Cramoisi. Située au centre de la Ville Fumante, *localisation D*, en face du pont Charpentier, c'est à la fois un débit de boisson et un « meublé ». Contrairement aux précédents, ses quelques chambres sont toutes louées à demeure par des poissonneux ou des individus à la profession indéfinissable, notamment par ce *capitaine Parrot* vers qui seront adressés les voyageurs. Le Hareng Cramoisi est un lieu étriqué et sordide, à demi creusé en sous-sol, sentant la fumée et le poisson mort. Ses minuscules fenêtres, situées au ras de la rue, ressemblent davantage à des soupiraux ; et pour accéder à sa porte basse surmontée d'une enseigne représentant



un poisson jadis peint en rouge, il faut descendre plusieurs marches usées et glissantes.

Prix. Chope de fumette (boisson à base d'algues fermentées, 25 cl, force 2) 2 PE / portion de poisson + quignon de pain noir (2 SUST) 1 PB.

Renseignements

A l'auberge de la Misaine, où les voyageurs dirigeront sans doute en premier leurs pas, personne ne pourra les renseigner sur Rockendart ; et il en sera de même dans toute la Ville Marine. Dans le meilleur des cas, leurs interlocuteurs supposeront qu'il s'agit du nom d'une île, mais vaguement et sans certitude. La pyramide de métal noir et le pavillon usé, s'ils les montrent, ne recevront pas davantage d'écho. Finalement, s'ils n'y ont pas songé eux-mêmes, on leur dira de s'adresser à la Négociature, au Département des Affaires Maritimes.

Les bureaux de la Négociature sont ouverts au public deux heures par jour : le matin durant l'heure du Faucon, et l'après-midi durant le Dragon. A toute autre heure, on leur opposera une fin de non-recevoir. Et de fait, si les voyageurs ne savent pas encore ce que signifient la bureaucratie et la voie hiérarchique, ils vont le découvrir à leurs frais. Renvoyés d'un fonctionnaire à un autre, ils devront remplir des demandes en multiples exemplaires, répondre à des questionnaires hors de propos, payer des droits de timbre, patienter, recommencer. Et systématiquement, au moment où ils croiront enfin aboutir, on leur annoncera qu'il est l'heure de la fermeture. « Revenez demain ! » Et le lendemain, renvoyés du Sous-Commissaire au Commissaire Auxiliaire, puis de l'Administrateur Suppléant à l'Attaché d'Affaire Impétrant, puis au Fondé de Pouvoir Principal, au Secrétaire Principal Honoraire, au Premier Secrétaire Titulaire, à l'Inspecteur Général, à l'Inspecteur Contrôleur Général, et ainsi de suite en intervertissant les titres ad nauseam, le lendemain donc, ce sera la même pesante inefficacité.

Dans cette partie de pur jeu de rôle, au Gardien des Rêves d'improviser les tracasseries administratives d'après ses expériences personnelles sans craindre d'en exagérer l'incompétence et l'autosatisfaction — ce sera toujours en deçà de la vérité. Le but recherché est de lasser les personnages. Noter que les pots de vin seront acceptés sans apporter pour autant d'amélioration notable. Finalement, quand les voyageurs seront près de craquer, un vilageois de la Ville Marine, à l'auberge de la Misaine par exemple, pourra leur mentionner l'existence d'un ancien marin qui vit maintenant dans la Ville Fumante. On l'appelle *le capitaine Parrot*. « Mais, ajoutera-t-on, le

LE CAPITAINE PARROT, né à l'heure du Poisson Acrobate, 67 ans, 1m68, 55k.

TAILLE	08	VOLONTE	10	VIE	09
APPARENCE	07	INTELLECT	08	ENDURANCE	19
CONSTITUTION	09	EMPATHIE	09	VITESSE	12
FORCE	09	ELOQUENCE	10	Protection	0
AGILITE	09	REVE	14	+dom	0
DEXTERITE	10	CHANCE	16		
VUE	11	Mêlée	09		
OUIE	07	Tir	10		
ODORAT	04	Lancer	09		
GOUT	06	Dérobée	11		

Dague	niv +3	init 07	+dom +1
Corps à corps	niv 0	init 04	+dom (0)
Dague lancée	niv +4	init 08	+dom 0
Esquive	niv +3		

Discretion, Escalade 0, Saut, Course 0 / Charpenterie +3 / Commerce +3 / Srv Extérieur +3 / Chirurgie 0 / Natation +3 / Navigation +6 / Légendes 0. Lire & écrire 0.

Ses caractéristiques et compétences étaient meilleures autrefois, mais ont régressé avec l'âge et le manque de pratique, notamment la Navigation et l'Odorat à force de vivre avec le Fumet.

quartier des Poissonneux est mal famé ; et il faut être bien dégoûté de la vie pour se risquer au-delà de la rue Aveugle ! » N'importe ! Lassés des crétins officiels, les voyageurs accueilleront sans doute avec soulagement l'idée d'aller se défouler dans les bas quartiers.

Le Capitaine Parrot

Hélas, la Ville Fumante n'est pas tant un quartier dangereux qu'un quartier xénophobe ! Tout ce à quoi les voyageurs s'exposeront, c'est à tourner en rond dans les ruelles sordides sous la foi de fausses indications, de renseignements erronés, de visiter inutilement des arrières-cours en impasse, de se faire vider dessus des seaux d'urine et de détrit. La plupart du temps, toutefois, les poissonneux se contenteront de les écouter avec un regard vide, des yeux de poissons morts, comme s'ils parlaient une langue étrangère. Ici encore, au Gardien des Rêves d'improviser la malice et la mauvaise volonté des autochtones.

Normalement, les poissonneux ne devraient pas être véritablement violents, à moins que les voyageurs n'usent eux-mêmes de violence. Auquel cas, fini de jouer ! Ils sortiront leurs armes à leur tour. Dans tous les cas, ici comme à la Négociature, les voyageurs feront chou blanc.

Car ironie du sort, quand ils auront virtuellement renoncé à dénicher un renseignement sur l'île de Rockendart, c'est à l'auberge de la Misaine qu'ils rencontreront finalement le capitaine Parrot, où du moins, dans la Ville Marine. Au Gardien des Rêves de régler la scène en fonction des voyageurs.

Le capitaine Parrot loge au Hareng Cramoisi, mais tous les trois mois, il se rend à la Négociature pour toucher sa pension : une vieille indemnité d'assurance datant d'un naufrage dont il fut le seul rescapé il y a maintenant trente ans. Le naufrage en question ponctua par la même occasion son tout dernier voyage. L'indemnité n'est pas bien grosse et suffit tout juste à assurer sa subsistance dans le quartier de la Ville Fumante. D'ordinaire, il ne s'arrête pas en route, mais cette fois-ci, de retour avec son pécule, il aura envie d'une petite bière pour se changer de la fumette.

C'est aujourd'hui un vieillard alcoolique, édenté et crasseux, avec une barbe pouilleuse et une haleine qui résume à elle seule toute l'ignominie du Fumet. Toutefois, en échange de quelques verres, il acceptera de dire ce qu'il sait. Pas grand chose, de toute façon.

Il n'est jamais allé à Rockendart, mais il peut dire que c'est l'île médiane des Grandes Voraces, à une centaine de kilomètres à l'ouest d'Oblivion. « Plein ouest », précisera-t-il. On la distingue de Seghelnart et de Krolembart, les deux autres, en ce que son volcan ne fume pas et qu'elle est couverte de forêt. Autrefois, on la disait habitée par des hommes sauvages. Il ne sait pas par contre où est la crique argentée, ni ce que signifie le reflet d'argent. La pyramide noire lui est également incompréhensible. Bref, il connaît passablement la géographie des environs, mais là s'arrête son savoir.

Le vieux pavillon, cependant, lui arrachera un cri de reconnaissance. « Black Squirrel ! » s'écriera-t-il. Et

grosso modo, il pourra raconter l'histoire du pirate économe telle qu'elle est décrite au premier chapitre, ajoutant qu'il est lui-même trop jeune pour avoir connu le pirate qui sévissait il y a un bon siècle, mais que son emblème est resté célèbre.

Dès lors, bien qu'il ne soit pas évident qu'il doive y avoir un rapport entre le pavillon et la pyramide, si Lecture d'Aura Magique a déjà été accomplie, révélant que l'objet est une clé, les voyageurs pourraient bien commencer à entrevoir qu'ils sont sur la piste de l'une des cachettes de Black Squirrel.

L'ENLEVEMENT

Et Aranak dans tout cela ? De fait, le pirate continuera à faire parler de lui, et comme précédemment, les voyageurs seront de prime abord considérés avec suspicion. A leur accostage, les garde-négoc les regarderont d'un drôle d'air, prêts à dégainer ou à pointer les arbalètes ; et durant la fouille, les douaniers seront particulièrement âpres à rechercher des « preuves de piraterie ». Plus tard, leur première entrée à l'auberge de la Misaine sera saluée par un soudain silence de malaise, et ainsi de suite.

Noter qu'à chaque fois, on ne leur fera pas mystère des raisons d'une telle attitude — ne serait-ce que dans l'espoir naïf de leur faire avouer qu'ils sont bien des espions appartenant à la bande ; et l'on parlera abondamment d'Aranak-le-Tigre. C'est même actuellement un des principaux sujets de conversation.

Les voyageurs apprendront ainsi le nom du pirate et celui de son fin voilier, le Requin Volant, ainsi que les couleurs de son pavillon : un tigre vert sur fond blanc. Rares naturellement sont ceux qui l'ont vu et qui sont encore vivants pour en parler, mais l'on pourra mentionner un certain *Grazzo*, de la Ville Tourbe, qui a assisté au dernier forfait en date : l'enlèvement de la fille d'un Négociateur.

Grazzo est un jeune homme d'une vingtaine d'années, fils de tourbier, qui survit comme il peut, notamment en chassant dans les collines. C'est la raison pour laquelle il se trouvait ce jour-là à 3 km au nord d'Oblivion, là où la falaise récesse et où un chemin raide permet de descendre jusqu'à la plaine côtière, plaine qui devient bientôt marécageuse. Le chemin, quant à lui, continue par maints détours jusqu'au village de Frilanth. Alors qu'il regardait en contrebas, le jeune chasseur aperçut un petit voilier au mouillage entre les rochers, et sur le chemin, un groupe d'hommes armés qui s'en revenaient vers lui. Le groupe

était conduit par un grand gaillard aux cheveux blond-roux, vêtu de blanc et de vert ; et Grazzo devina instinctivement qu'il s'agissait de pirates. Ils n'étaient pas seuls, mais traînaient avec eux une prisonnière, une jeune femme brune, plutôt bien mise, qui ne cessait de se débattre. Bien qu'il fût à 500 m d'elle, Grazzo pouvait l'entendre crier, et il en eut des frissons dans le dos. Mais que pouvait-il faire, seul contre tous ? Le temps même qu'il rentre donner l'alerte, les pirates auraient déjà rembarqué ! De fait, ils ne tardèrent pas à tous remonter à bord, avec la prisonnière, et le voilier regagna le large tandis que se déployait son pavillon blanc arborant un effrayant tigre vert. Quelle que soit la date, tout ceci se passait trois jours avant l'arrivée des voyageurs à Oblivion.

Le lendemain, la rumeur se répandit qu'*Isadora*, la fille aînée du sieur *Escharbon*, Négociateur en la Ville Grise, avait été enlevée par Aranak-le-Tigre alors qu'elle revenait d'une promenade à cheval au nord de la cité. Le corps de l'un de ses deux gardes du corps avait été retrouvé décapité, à demi embourbé dans le marais ; le second, une large blessure au ventre,

gisait toujours sur le chemin, laissé pour mort. Et de fait, quand on le découvrit, il n'eut que le temps de râler en révolvant les yeux : « Aaa... raaah... nak... » Puis il rendit son rêve aux Dragons. Ce sont les chevaux qui, d'abord mis en fuite, avaient fini par retourner seuls à Oblivion et donner l'alerte. L'un deux, celui que montait la jeune femme, arborait une profonde estafilade au poitrail.

Johaine

Il est probable que les voyageurs ne se sentiront pas spécialement concernés par l'événement, d'autant que, toujours selon la rumeur, le sieur *Escharbon* ne semble pas vouloir donner suite à l'affaire. Par exemple, il n'y a aucune promesse de récompense à qui ramènera sa fille. Les bonnes gens en profitent pour bougonner : « Pas étonnant ! Ces nobles personnes de la Ville Grise attachent plus d'importance à leur bourse qu'à leurs enfants ! » Toutefois, comme on le verra plus tard, c'est surtout que le sieur en question n'est pas fâché d'être débarrassé d'un remuant fardeau.

Les joueurs peuvent malgré tout désirer enquêter spontanément. La mai-

JOHAINE, née à l'heure de la Sirène, 15 ans, 1m57, 50k.

TAILLE	07	VOLONTE	10	VIE	10
APPARENCE	13	INTELLECT	12	ENDURANCE	20
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	15	VITESSE	12
FORCE	06	ELOQUENCE	12	Protection	0
AGILITE	10	REVE	13	+dom	-1
DEXTERITE	11	CHANCE	13		
VUE	12	Mêlée	08		
OUIE	12	Tir	11		
ODORAT	10	Lancer	08		
GOUT	09	Dérobée	12		

Dague	niv -4	init 0	+dom 0
Esquive	niv 0		

Discours -2 / Discrétion 0 / Se cacher 0 / Course -2 / Equitation -4 / Srv Extérieur -6 / Natation -3 / Légendes -4 / Lire & écrire -3.

Pour se rendre dans la Ville Marine, la jeune fille s'arme d'une dague, mais c'est surtout un acte symbolique pour se donner du courage.

SHOU-SHOU, né à l'heure des Epées, 6k.

TAILLE	03	VIE	06		
CONSTITUTION	08	ENDURANCE	14		
FORCE	04	VITESSE	12/26		
PERCEPTION	13	+dom	-3		
VOLONTE	12	Protection	-3		
REVE	11	SUST	1		
Morsure	10	niv +2	init 07	+dom -3	
Esquive	09	niv 0			

Course 08 niv +3 / Saut 08 niv 0.



son du sieur Escharbon est sise dans la rue Plaisante, *localisation A*. Dans ce cas, leur rencontre avec Johaine s'inscrira naturellement. Dans l'autre cas, c'est la jeune fille qui ira au devant d'eux. Pourquoi d'eux spécialement ? peut-on se demander. Eh bien, parce que ce sont des voyageurs, et très certainement des aventuriers, parce qu'ils sont armés et, plus important que tout s'il s'agit de donner la chasse à Aranak, parce qu'ils possèdent eux-mêmes un vaisseau. Ces raisons sont peut-être naïves, mais Johaine est précisément une jeune fille un peu naïve.

Il est évident qu'elle prendra tout de même quelques précautions. Qui sont-ils ? D'où sortent-ils ? Et si c'étaient des espions d'Aranak ? Dissimulant sa jeunesse et sa féminité sous un grand manteau à capuchon gris, elle les observera pendant un ou deux jours, posant discrètement des questions à leur sujet à l'auberge de la Misaine ou ailleurs, ne sachant pas trop en fait comment les aborder. Comme ce n'est pas une détective très douée, les voya-

geurs pourront éventuellement la repérer, et il se peut finalement que ce soit eux qui l'abordent en premier pour lui demander ce qu'elle manigance. Pour repérer la jeune fille, il suffira de réussir un jet de VUE/Srv en cité à -1.

Les voyageurs seront sans doute bien surpris de découvrir que l'homme au manteau gris qui les surveille sans relâche est en réalité une toute jeune fille, presque encore une enfant. De son côté, rougissante et bredouillante, Johaine ne saura pas trop par quoi commencer.

Elle expliquera qu'elle est la fille cadette du sieur Escharbon, c'est-à-dire la sœur de l'Isadora enlevée par les pirates il y a quelques jours. Elle adore sa sœur, qui est tout le contraire d'elle. Autant elle, Johaine, est timide et réservée, autant Isadora est vive et délurée, aimant se vêtir en garçon, courir, grimper, monter à cheval. C'est d'ailleurs une de ces promenades à cheval qui a été cause du malheur.

« Isadora a de la voix et du caractère, dira-t-elle. Or mon père, qui a également du caractère, a déclaré : "Eh bien, profitons de ce qu'Isadora nous a quittés pour retirer ces boules de cire de nos oreilles et souffler un peu !" Il n'a pas l'air de se rendre compte que sa vie est en danger. Qui sait ce que ce barbare a déjà pu lui faire subir ? Quels traitements, quels sévices ? » Sur quoi elle fondra en larmes et conclura : « Il n'y a que vous qui ayez un bateau. Alors aidez-moi, je vous en conjure ! Retrouvez ma sœur et tirez-là des griffes d'Aranak. Vous aurez sa reconnaissance tout autant que la mienne, je vous le promets ! »

Devant l'hésitation probable des voyageurs, elle rougira à nouveau, ajoutant : « Je n'ai malheureusement rien d'autre à vous offrir. Je n'ai ni argent ni bijoux qui m'appartiennent en propre. Mais quand Isadora sera revenue à la maison, je suis sûre que mon père lui-même sera fou de joie malgré ses affectations et qu'il vous récompensera largement. »

Et de fait, soit les voyageurs acceptent cet étranger marché, soit ils le refusent. Mais il n'y aura pas d'autres conditions. En ce qui la concerne, Johaine aimerait bien les accompagner pour participer aux recherches, mais c'est impossible, elle est trop jeune, et elle ne se joindra pas au groupe.

Elle décrira sa sœur : une jeune femme de 22 ans, 1 m 75, brune aux yeux bleus, mince mais musclée, sportive, capable de dominer le tumulte de la mer en criant, bonne nageuse, bonne cavalière, bonne archère. Le jour de sa disparition, elle portait un ensemble de cuir souple de couleur fauve, avec un foulard rouge pour retenir ses cheveux.

Shou-Shou

Le véritable problème est que les voyageurs n'auront pas la moindre piste. Accompagnés de Johaine, ils pourront se rendre sur les lieux de l'enlèvement, mais il n'y aura aucun indice. Les pirates ont repris la mer, et où sont-ils maintenant ? Interrogé, Grazzo répètera l'histoire qu'il a déjà racontée cent fois, non sans l'agrément de nouveaux détails à mesure que s'affirme son talent de conteur. Bref, une impasse. Lors, selon toute probabilité, le mieux que pourront faire les voyageurs sera de promettre de tenter quelque chose si la chance les fait croiser la route d'Aranak.

Le jour de leur départ, ils verront accourir Johaine portant dans ses bras un petit chien blanc, une de ces boules de poils frisés où l'on ne sait jamais de prime abord de quel côté sont la tête et la queue. L'ensemble est généralement stupide, capricieux, hargneux, gourmand, ne s'exprimant que par jap-

pements aigus ; et à la vérité, *Shou-Shou*, puisque tel est le nom de la créature, correspond exactement à ce portrait-type.

C'est le petit chien d'Isadora. Saisie d'une subite inspiration, Johaine s'est dit qu'il pourrait se montrer fort utile pour retrouver sa maîtresse. « C'est qu'elle lui manque à lui aussi, le pauvre chou ! » expliquera-t-elle en

leur tendant l'animal. « Si vous retrouvez sa piste, Shou-Shou vous le fera savoir aussitôt. Il a de l'oreille et du flair ! Prenez-le avec vous, mais attention ! Pas plus d'un gâteau par jour !

— Grrrr ! » grondera la boule de poils en entendant ces restrictions. Puis il se mettra à hurler, frénétiquement et systématiquement. Une prise de contact particulièrement lamentable. Et par la

suite, le Gardien des Rêves devra s'efforcer de jouer l'animal de la façon la plus crispante possible.

Les voyageurs sont naturellement libres de s'en encombrer ou pas, de le garder ou de le balancer par dessus bord dès qu'ils auront gagné le large. A ce stade, ils ne peuvent pas deviner le rôle critique que l'animal est effectivement destiné à jouer.

ROCKENDART



ormalement, les voyageurs ne devraient pas mettre plus de deux ou trois jours pour rallier l'île de Rockendart, située exacte-

ment *plein ouest* comme indiqué sur la carte de Black Squirrel et reprécisé par le capitaine Parrot. Mais comme il est peu probable que le vaisseau suive un cap rigoureux, les voyageurs peuvent fort bien découvrir Krolembart ou Seghelnart en premier, voire dépasser complètement l'archipel. C'est naturellement au Gardien des Rêves de régler toutes ces situations en fonction des cas particuliers.

Comme indiqué au second chapitre, les trois îles font en moyenne 10 km de large et sont d'autant éloignées les unes des autres. Des trois, seule Rockendart est habitée. Si les voyageurs désirent débarquer sur une autre, au Gardien des Rêves de l'improviser complètement, sachant qu'il n'y a rien à y trouver hormis les éruptions des volcans.

LA COTE

Très découpée, rocheuse et bordée de falaises, la côte de Rockendart présente trois grandes baies, habitées par la population locale, et une crique. Cette dernière est celle qui est mentionnée sur le plan de Black Squirrel comme la *crique Argentée*. Le problème est que les contours réels de l'île ne ressemblent qu'approximativement à ceux de

la carte ; qui plus est, cette dernière n'est pas orientée. Lors, comme la crique Argentée ne pourra être identifiée à coup sûr que la nuit, il est très probable que le vaisseau commence par mouiller dans l'une des baies habitées.

Au sud et à l'est, la côte est constituée de hautes murailles de lave vitrifiée de couleur ocre rose. Au soleil levant, elles étincellent comme si l'île était une gemme posée au ras des flots. Abruptes, virtuellement inescaladables (difficulté -11), ces falaises font 30 m de haut.

Tout ce qui n'est ni falaise ni plage est constitué de rochers ocres ou rouge sombre : brisants continuellement battus par le ressac. Les plages sont faites d'un sable de même couleur. Au coucher du soleil, toute la partie ouest, sauf la crique Argentée qui est la seule à posséder du sable blanc, semble bordée d'une ligne de sang, comme une blessure fraîche et suintante.

Les courants. L'ensemble de l'archipel est parcouru de courants convergeants et divergeants. Les plus faibles ont une force de 2 et les plus forts de 12. Contrairement, par exemple, au courant de la côte nord de l'île des Glipzouks, ces courants ne sont pas stables, ils ne cessent d'apparaître et disparaître, de modifier leur force et leur direction. Au Gardien des Rêves de déterminer à tout moment leurs caractéristiques. A cause de ces courants sauvages, il est peu prudent de mouiller ailleurs qu'au fond des baies, où leur influence se fait le moins sentir, voire pas du tout. Les marées ont lieu aux mêmes heures que précédemment.

FLORE ET RELIEF

L'île se présente comme une montagne surgissant hors de l'eau, avec un sommet au nord-est, constitué par le cratère du volcan. Il n'y a pas eu d'éruption depuis des centaines d'années ; mais il arrive néanmoins que le cratère se mette à fumer et la terre à trembler légèrement.

Tout le reste de l'île est constitué d'une épaisse forêt luxuriante de type quasi tropical, avec des arbres enchevêtrés, des rideaux de lianes et de gigantesques fougères arborescentes. On y retrouve des spécimens communs à l'île des Glipzouks, sénabres et haubaniens. Les fleurs sont nombreuses, qui poussent à même les branches des arbres : andalucres, pivoises, crémones, parotides, et la forêt exhale une odeur forte, à la fois âcre, enivrante et poivrée.

La Totote. L'un des parfums les plus puissants, et auquel il est difficile de résister, est celui de la *Totote*, une splendide mais redoutable fleur carnivore géante. Elle a la forme générale d'une tulipe très découpée avec des pétales de 50 cm de haut et une corolle d'environ 1 m de diamètre. Ses couleurs sont un brillant chamarré de pourpre, de violet et de rose tyrien, avec des étamines noires et duveteuses comme du velours. Elle chasse en penchant jusqu'au sol sa corolle largement ouverte et en émettant un parfum sensuel et soporifique auquel les mammifères ne peuvent résister. Oiseaux, reptiles et insectes, par contre, n'y prêtent aucune attention. Captivée et rendue somnolente, la proie ferme les yeux et

pénètre d'elle-même entre les pétales charnus qui se referment alors aussi brusquement que des mâchoires. Là, de puissants sucs digestifs l'engluent et la digèrent. Une fleur adulte consomme ainsi un lapin ou une créature de taille équivalente tous les deux jours. Les humains sont en principe trop grands pour servir de pâture à la totote, mais n'en sont pas moins sensibles à son parfum.

Quiconque, dans le voisinage d'une de ces fleurs, manque à la fois un jet de CONSTITUTION à -2 et un jet de VOLONTE/moral à -2 se sent la proie d'une délicieuse torpeur et ne peut s'empêcher de s'allonger sur le sol au pied de la fleur « pour une petite sieste ». Le problème, si on le laisse faire, est que, le parfum continuant à agir sans relâche, il devient à tout jamais incapable de se réveiller. Complètement insensibilisé, il ne sent même pas la morsure des insectes (fourmis, scolopendres) qui le dévorent peu à peu. Pour lui faire reprendre conscience, il faut l'emporter loin de la fleur et lui faire respirer de l'air pur. Les natifs évitent les tototes et ne s'en approchent jamais. Pour les connaître : INTELLECT ou ODORAT/Botanique à -6.

Le Tanemiel Doré. Autre plante digne d'intérêt, quoique bénéfique cette fois, est le rarissime Tanemiel Doré. Cette plante de soin pousse çà et là dans la forêt en quantités extrêmement limitées, un brin par ci, un brin par là. En s'impliquant totalement dans sa recherche, où qu'elle puisse le mener, un personnage réussissant à la fois un jet de CHANCE/Ajst astral à 0, un jet d'INTELLECT/Botanique à 0 et un jet de VUE/Srv en Forêt à -4 au cours d'une même heure, peut découvrir 1d6 brins de Tanemiel Doré durant cette heure. Pour préserver l'équilibre écologique des ravages d'un groupe trop industriel, le Gardien des Rêves peut naturellement prévoir des prédateurs en quantité correspondante.

LA FAUNE

La faune côtière est à peu près la même que celle de l'île des glipzouks, et il est inutile d'entamer une double description : coquillages, oiseaux, poissons, etc. Au Gardien des Rêves d'improviser en s'appuyant sur les bases précédentes. Celle de la forêt présente également des points communs, klampins, noisots ; mais certaines espèces lui sont caractéristiques.

Tigres Verts. Ce sont les maîtres incontestés de la forêt, et hormis les jeunes guerriers des trois tribus pour qui ils représentent l'adversaire qu'il faut vaincre lors de chasses rituelles et initiatiques, nul n'ose les affronter. Par une sorte d'accord tacite, les fauves



évitent les alentours des villages et se concentrent principalement autour du volcan, c'est-à-dire, infortunément, dans les régions que les voyageurs devront parcourir en suivant le reflet d'argent. Les tigres verts chassent généralement en solitaire. Ils sont totalement silencieux, sauf en période de rut lorsque mâles et femelles s'interpellent. Il ne fait pas bon alors se trouver sur leur chemin. Pour identifier leurs feulements parmi les autres cris de la forêt : OUIE/Zoologie à -2 ; et pour identifier précisément leurs traces : VUE/Zoologie à -2. Au Gardien des Rêves d'en régler avec tact les meurtrières apparitions. (Mais attention à ne pas interrompre prématurément le scénario faute de combattants !)

Daborok. L'oiseau Daborok est l'un des nombreux volatiles peuplant l'île de Rockendart. Hormis la beauté de son plumage, il n'aurait rien de remarquable s'il n'était l'animal fétiche de l'une des tribus, celle dont les membres se nomment précisément les *Hommes-Da*. « Da » comme « Daborok ». C'est un oiseau de la taille d'un faisane, à la tête surmontée d'une aigrette blanche et au plumage fauve hormis les longues plumes de sa queue qui sont d'un étonnant jaune fluo. S'il se méfie des prédateurs animaux, le Daborok, par contre, n'a aucune méfiance envers l'homme de qui il ne reçoit depuis des générations qu'hommage et protection. En conséquence, si les voyageurs en rencontrent, les oiseaux ne manifesteront aucune

Caractéristiques moyennes des Tigres Verts

TAILLE	17	VIE	18
CONSTITUTION	18	ENDURANCE	36
FORCE	17	VITESSE	30/56
PERCEPTION	15	+dom	+3
VOLONTE	13	Protection	d4
REVE	12		
Morsure & Griffes	14	niv +5	init 12
Esquive	12	niv +3	+dom +5

Discrétion, Se cacher 15 niv +7 / Saut, Course 14 niv +7.

Caractéristiques moyennes des Daboroks

TAILLE	02	VIE	04
CONSTITUTION	05	ENDURANCE	09
FORCE	02	VITESSE	12/28 (vol)
PERCEPTION	11	+dom	n.a.
VOLONTE	04	Protection	-6
REVE	20		

Caractéristiques moyennes des Kokoloons

TAILLE	03	VIE	06
CONSTITUTION	08	ENDURANCE	14
FORCE	03	VITESSE	12/26
PERCEPTION	11	+dom	n.a.
VOLONTE	06	Protection	-4
REVE	20		
Esquive	10	niv +2	

Se cacher, Course, Escalade, Natation 11 niv +5.

Caractéristiques moyennes des Goupakils

TAILLE	04	VIE	07
CONSTITUTION	10	ENDURANCE	17
FORCE	06	VITESSE	14/32
PERCEPTION	15	+dom	-2
VOLONTE	12	Protection	-2
REVE	20		
Morsure	12	niv +3	init 09 +dom -1
Esquive	11	niv +3	

Discretion, Se cacher, Course, Escalade, Natation 13 niv +5.

crainte, se contentant de fixer sur les arrivants un regard inexpressif ; et les abatte à coups de flèches ou de pierres de fronde ne posera aucun problème. Non, là où les problèmes commenceront vraiment, c'est quand il faudra rendre des comptes aux Hommes-Da. Une fois plumé, un daborok peut valoir 8 à 10 points de SUST.

Kokoloon. C'est l'animal sacré des Hommes-Ko, habitant le sud-est de l'île. C'est un gros raton-laveur à la fourrure violette et blanche. On le rencontre surtout le long de la rivière Ko, mais également des autres cours d'eau. Tout comme le Daborok, il ne craint pas les hommes et peut donc devenir une proie facile. Un Kokoloon adulte pèse environ 6 kg.

Goupakil. Révéré par les Hommes-Gou, c'est un gros renard rayé de jaune et de noir comme une abeille. Des trois animaux fétiches, c'est le plus malin et le plus apte à deviner une intention agressive. Contrairement aux deux autres, donc, il fuira s'il se sent menacé. Aculé, il peut même se rebiffer.

LES NATIFS

Trois clans de chasseurs se disputent la forêt giboyeuse de l'île de Rockendart : les Hommes-Da, les Hommes-Ko et les Hommes-Gou. Leurs sociétés sont tribales et leurs « techniques » sont celles de l'âge du bronze. Tous reconnaissent le monde comme n'étant qu'une illusion, un mirage créé par les vapeurs des Dragons. Tel est en effet le nom qu'ils donnent aux volcans de l'archipel, et seuls les Dragons sont réels. Tout le reste, à commencer par eux-mêmes, les hommes, n'est qu'irréalité.

De fait, la forme qu'affectent les Dragons, montagnes fumantes et grondantes, capables de vomir de la roche enflammée, n'est à son tour qu'une illusion, une façon d'imager leur puissance, et sans rapport avec leur apparence véritable. Mais cela n'empêche pas, derrière l'apparence, que leur réalité est incontestable et définitive.

Or, la réalité des Dragons s'étend tout de même à une créature, une seule,

qui est également réelle. Le but des hommes est de comprendre cela, de comprendre la nature de cette réalité, de comprendre pourquoi les Dragons et la créature privilégiée sont réels et pas eux. Y étant parvenus, ils pourront se réincarner dans la créature en question et devenir réels à leur tour. Pour les Hommes-Da, la créature réelle est le Daborok ; pour les Hommes-Ko, c'est le Kokoloon ; et pour les Hommes-Gou, c'est le Goupakil.

On comprendra mieux désormais l'importance que ces tribus attachent à leurs animaux totems. Plus que des animaux sacrés, ils représentent l'aboutissement de peines et de souffrances sans nom. Tuer la Créature Réelle équivaut à tuer la réincarnation de plusieurs générations d'individus : un crime qui ne peut souffrir qu'une seule réponse : la guerre totale !

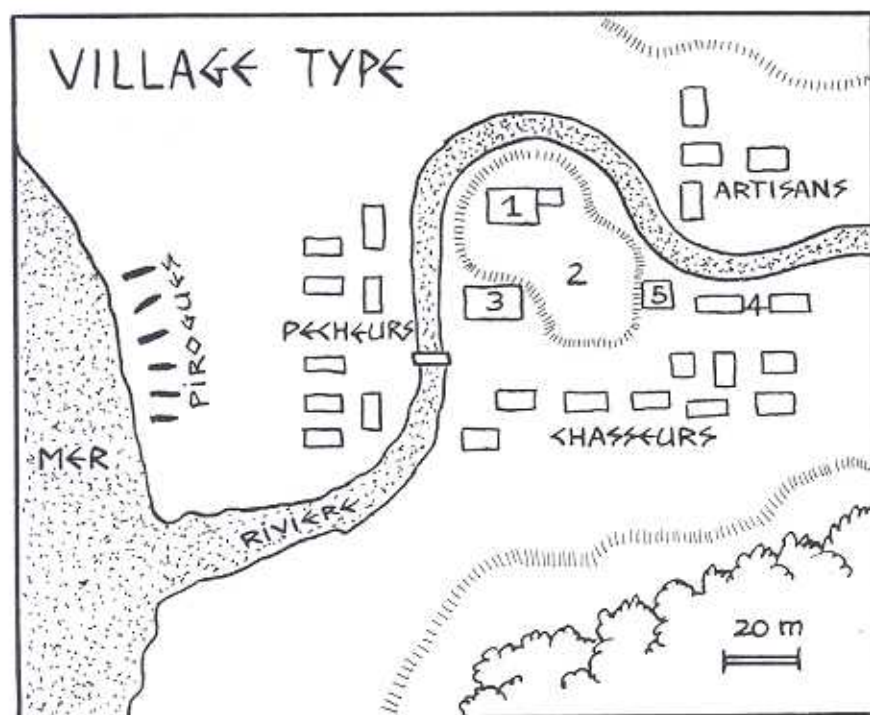
Car bien entendu, les trois tribus ne sont par d'accord entre elles et chacune considère les deux autres comme des imposteurs. Plus grave encore, les Hommes-Da sont particulièrement ennemis des Hommes-Gou et des Hommes-Ko, car les goupakils chassent les daboroks et les kokoloons mangent leurs œufs. Les Hommes-Ko, en retour, vouent une haine mortelle aux Hommes-Da et aux Hommes-Ko qui chassent intensément le goupakil. Enfin, les Hommes-Ko sont réciproquement ennemis des Hommes-Da et ennemis des Hommes-Gou dont les goupakils dévorent les bébés kokoloons.

Seul le tigre vert emporte l'adhésion commune. Il représente tout ce qu'il faut craindre, détester et combattre, autrement dit l'irréalité. C'est la créature irréaliste par excellence. Rituellement, les jeunes chasseurs des trois tribus doivent se mesurer à lui. Ceux qui sortent vainqueurs du combat, ayant terrassé l'irréalité, sont assurés d'avoir accompli un pas vers la réalité. Une logique indéniable.

Les villages

Les trois populations sont installées dans la partie de l'île opposée au volcan, à l'embouchure de trois petites rivières, donnant elles-mêmes dans de grandes baies abritées des vents forts. Chaque tribu possède un village et considère comme siens les territoires qui entourent la vallée de sa rivière. Naturellement, les litiges territoriaux ne sont pas inconnus et constituent un motif supplémentaire de conflit. Le nord-est de l'île, comprenant entre autre le volcan, la crique Argentée et la caverne du blurève, n'est revendiqué par personne en particulier. Les natifs ne s'y rendent en général que pour des motifs ayant trait à leurs rites.

Chacun des trois villages compte une centaine d'habitants, dont une quarantaine de guerriers-chasseurs possédant



les caractéristiques moyennes indiquées. Les habitations sont de simples huttes rectangulaires, aux murs de troncs, au sol de terre battue, et aux toits de chaume de fougère. La population vit de chasse, de cueillette et de pêche. Il n'y a pas d'agriculture. En revanche, des artisans fabriquent les quelques objets indispensables : poteries, paniers, armes. Pour pêcher, les hommes utilisent des pirogues. Bien que la forme soit différente, utiliser les mêmes caractéristiques que les barques de Zibarh. La cueillette est essentiellement l'œuvre des femmes et des très jeunes.

Chaque village possède un sanctuaire dédié à la Créature Réelle, et un *faiseur de réalité*, un « shaman » haut-

rêvant, vivant dans une hutte attenante. La seule voie pratiquée est Oniros. Le village est gouverné par le chef des chasseurs allié au faiseur de réalité.

Le sanctuaire (*localisation 1 du village type*) est situé sur une petite butte dont le sol est lui-même considéré réel, et n'est donc jamais foulé sans raison importante, telle que les cérémonies. Il contient des objets dont la décoration rappelle l'animal totem, statuettes, vases, boucliers, ainsi que les *Clés de la Réalité Draconique* que les faiseurs de réalité se transmettent religieusement à chaque génération. Il s'agit de bandes de cuir où sont gravées les formules des quelques sorts qu'ils connaissent.

Caractéristiques moyennes des Chasseurs

TAILLE	12	VOLONTE	10	VIE	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	11	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	14	Mêlée	13	+dom	+1
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	0
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	11	Dérivée	11		
Lance une main	niv +4	init 10	+dom +3		
Corps à corps	niv +3	init 09	+dom (+1)		
Javelot	niv +4	init 10	+dom +2		
Bouclier	niv +4				
Esquive	niv +4				

Saut, Course, Escalade, Discrétion, Natation +5.

Les trois chefs ont les mêmes caractéristiques, mais 3 niveaux de plus dans chaque compétence. Ce sont :

Alamin, né à l'heure du Faucon, chef des Hommes-Da
Goloss, né à l'heure de la Sirène, chef des Hommes-Gou
Antainu, né à l'heure du Roseau, chef des Hommes-Ko

Les cérémonies ont lieu sur l'esplanade devant le sanctuaire (*localisation 2*). Pour le faiseur de réalité, elles consistent à exhiber les reliques, à interpréter les paroles des Dragons (les grondements volcaniques) et leur haleine (les fumées), à discuter sur la réalité, et subsidiairement, à lancer un ou deux sorts en guise d'argument. Lors des grandes cérémonies annuelles est également fixé l'ordre de réalité des villageois.

En principe, les chasseurs sont considérés plus réels que les pêcheurs, qui le sont à leur tour davantage que les artisans. Les hommes sont également plus réels que les femmes, et les vieux que les jeunes. Mais, en vertu d'une codification aussi précise que complexe, un très vieux artisan pourra être aussi réel qu'un jeune chasseur. De même, une vieille femme de chasseur a plus de réalité qu'un bébé, même mâle. De cette façon est fixé chaque année l'ordre hiérarchique de tout le village. Le plus réel est toujours le faiseur (réalité bien ordonnée commencée par soi-même), suivi d'une courte tête par le chef des chasseurs.

Comme on le voit sur le plan type, chasseurs, pêcheurs et artisans sont nettement séparés. Le chef des chasseurs (*loc 3*) occupe une position centrale. Les bâtiments communs sont les réserves (*loc 4*) et l'infirmier (*loc 5*).

Pour des raisons pratiques, on considérera qu'il n'y a aucune différence fondamentale entre les trois tribus, en dehors de l'animal privilégié. Utiliser les mêmes caractéristiques ; les faiseurs de réalité connaissent les mêmes sorts.

LES CONTACTS

Quoique fondamentalement ennemies les unes des autres, les trois tribus ne sont pas perpétuellement en guerre ouverte, mais latente. Elles sont de force égale et se contentent surtout de s'espionner, avec parfois des escarmouches aux frontières et de brefs raids de représailles. Les conflits diplomatiques sont nombreux. Vis-à-vis des nouveaux arrivants, leur opinion sera déjà fondée.

Les légendes parlent bien de peuplades humaines vivant au-delà des mers, mais les légendes sont ce qu'elles sont, difficilement vérifiables. En revanche, de récentes incursions étrangères sont encore dans la mémoire de chacun : des hommes sanguinaires arborant le symbole même de l'irréalité, à savoir le tigre vert ! Ils furent repoussés à grand peine, mais leur mention est encore synonyme d'horreur. En conséquence, tout étranger venu de la mer sur un grand vais-

seau ne peut être que de la même engeance, qu'il arbore visiblement ou non le pavillon de l'irréel. Et les voyageurs seront a priori considérés comme tels, irréels à la façon du tigre vert, meurtriers à la façon d'Aranak, et donc ennemis. L'attitude finale des natifs, cependant, dépendra surtout de leur comportement.

Hypothèses

Le hasard peut faire aborder les voyageurs directement dans la crique Argentée, lieu qui n'est que rarement fréquenté par les natifs. Le soir venu, s'ils se rendent compte qu'il s'agit bien de la baie recherchée et suivent ensuite le reflet d'argent sans trop tergiverser, ils peuvent fort bien découvrir le blurève et le franchir sans avoir même soupçonné l'existence des natifs. Resterait le problème d'abandonner le vaisseau.

Rarement ne veut pas dire jamais ; et de fait, les faiseurs de réalité des trois tribus visitent alternativement les alentours du volcan, avec même des incursions dans la crique Argentée, pour écouter les voix des Dragons. De la même façon, les jeunes chasseurs y sont envoyés combattre le tigre vert dans un but d'initiation. Tôt ou tard ils remarqueront le vaisseau déserté, et le remorquant avec les pirogues, le conduiront dans leur baie tel un cheval de Troie flottant. A leur réapparition hors du blurève, la déconvenue des voyageurs risque d'être sévère. Rechercher leur bateau équivaldrait alors à prendre enfin contact.

Hypothèse voisine, les voyageurs abordent directement à la crique Argentée, mais tergiversent quelque temps avant de suivre le reflet. Il y a alors de fortes chances qu'ils soient repérés par les natifs, et plus précisément par les plus voisins, c'est-à-dire les Hommes-Da. Or, ceux-ci ne fonceront pas comme des brutes. Les prenant pour des homologues d'Aranak-le-Tigre, ils commenceront par effectuer une surveillance très serrée de leurs faits et gestes. Bien que ce ne soit pas mentionné dans leurs compétences, il est évident qu'ils ont un niveau de survie « hors concours » dans leur propre forêt. A partir de là, selon la tournure des événements, le contact est possible à tout moment.

Enfin, hypothèse la plus directe, les voyageurs pénètrent d'emblée dans une baie habitée et la prise de contact a lieu aussitôt.

Dans tous les cas, il sera assez facile de démontrer que l'on a aucun rapport avec le pirate. Mais les problèmes fondamentaux n'en seront pas pour autant résolus.

Conditions

Etant tenu que, par définition, les arrivants ne sont pas réels, ou bien ils

Caractéristiques des Faiseurs de Réalité

TAILLE	10	VOLONTE	13	VIE	11
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	ENDURANCE	24
FORCE	10	INTELLECT	13	VITESSE	12
AGILITE	11	REVE	17	+dom	0
DEXTERITE	11	Mêlée	10	Protection	0
VUE	09	Lancer	10		
OUIE	09	Dérobée	11		

Lance une main	niv +1	init 06	+dom +2
Corps à corps	niv 0	init 05	+dom (0)
Javelot	niv +1	init 06	+dom +1
Bouclier	niv +1		
Esquive	niv +1		

Saut, Course, Escalade, Discrétion, Natation +2 / ONIROS +5.

Sorts. BARQUE DE REVE / CROISSANCE VEGETALE / ILLUSION ANIMALE / ILLUSION HUMANOIDE / ILLUSION GEOGRAPHIQUE / PONT IMMATERIEL / CLAMEURS / SILENCE / BROUILLARD / TENEBRES / LUMIERE / SUGGESTION.

Toutes ces formules sont gravées sur des bandes de cuir, les Clés de la Réalité Draconique, dans chacun des trois sanctuaires. Toutes ont une difficulté de lecture de -4 et sont sans bonus ni malus.

Ces caractéristiques s'appliquent aux trois faiseurs qui sont :

Uburis-Da, né à l'heure du Château Dormant, faiseur des Hommes-Da
Optom-Gou, né à l'heure de l'Araignée, faiseur des Hommes-Gou
Nabaïox-Ko, né à l'heure du Roseau, faiseur des Hommes-Ko

n'ont aucune aspiration à le devenir, et lors, tels des tigres verts, ils doivent être combattus et exterminés ; ou bien ils souhaitent le devenir, et dans ce cas, ne peuvent y parvenir qu'en comprenant le mystère de l'oiseau Daborok (ou du Kokoloon ou du Goupakil, selon le cas). En un mot, ou vous êtes des nôtres, ou vous faites partie de nos ennemis, la neutralité est impossible.

Telles seront les déclarations du faiseur de réalité, approuvées par le chef des chasseurs, et quoi que disent les voyageurs, rien ne les fera sortir de ce schéma.

Toutefois, il ne suffira pas de dire « d'accord, nous sommes avec vous », il faudra le prouver. En signe d'aspiration à la réalité, les voyageurs devront traquer un tigre vert, le combattre et en rapporter la dépouille. Puis, lors d'une cérémonie solennelle, jurer de se vouer à la compréhension de la créature réelle. En attendant, leur vaisseau est *confisqué*, gardé en gage en quelque sorte.

A l'issue de la cérémonie (si elle a lieu), les voyageurs seront considérés comme des amis de la tribu. Leur vaisseau leur sera rendu et ils seront libres de leurs allées et venues (quoique surveillés au cas où ils ne seraient finalement que des traitres au service de l'ennemi). S'ils le désirent, ils pourront reprendre la mer et seront toujours les bienvenus. En revanche, toute pactisation avec l'ennemi entraînera une sentence unique : la mort. Et il en ira de même si les conditions sont repous-

sées. Si l'on doit en venir aux armes, au Gardien des Rêves de régler le combat selon la logique des événements en cours.

Notons enfin que les pourparlers peuvent fort bien être impossibles dès le départ. Ce sera le cas si les voyageurs abattent par ignorance une « créature réelle ». Le fait n'a rien d'in vraisemblable, surtout dans l'hypothèse de l'arrivée directe à la crique Argentée.

Ignorant la présence des natifs, manquant probablement de vivres frais, et dénichant une paire ou deux de beaux oiseaux appétissants, pourquoi se retiendrait-on de décocher quelques flèches ? Pourquoi, en vérité ?...

D'autant que ces oiseaux stupides ne font pas un geste pour s'enfuir, signe qu'ils n'ont jamais vu d'homme ! Et donc que l'île est déserte ! Et qu'il n'y a aucun danger de ce côté-là, malgré les dires de cette vieille épave de capitaine Parrot !

Bref, malheureusement, un raisonnement aussi logique que faux...

Il n'y a pas de plus grand crime que d'ôter la vie à une créature réelle. Si un Homme-Da, discrètement embusqué, est témoin du meurtre, les voyageurs seront classés dans le camp des ennemis, définitivement et sans recours. Le piège est sournois, certes, mais n'est-ce pas le propre de tout piège ?

Garder le vaisseau

L'utilité de l'amitié des natifs, comme les voyageurs le découvriront peut-être trop tard, sera essentiellement de veiller sur le vaisseau en leur absence. Car c'est évidemment, le grand problème qui va se poser une fois découvert le blurève : « C'est bien beau de poursuivre la quête dans un autre rêve, pourra-t-on se dire, mais puisque le blurève permet de faire demi-tour, est-il sage d'abandonner le vaisseau sans surveillance ? Pouvons-nous être sûrs que nous n'aurons pas à revenir ?... »

Si le blurève est découvert avant toute prise de contact avec les natifs, il n'y aura pas grand chose à faire, à part espérer que l'île est déserte. Dans le cas inverse, soit il y a combat et l'aventure est virtuellement finie (par anéantissement ou fuite, car l'hypothèse de vaincre la quarantaine de PNJ paraît peu plausible), soit les conditions sont remplies et, en gage d'amitié, les natifs veilleront sur le vaisseau en l'absence des voyageurs.

Si aucune prise de contact n'ayant précédemment eu lieu, les voyageurs ressortent du blurève pour découvrir que le vaisseau n'est plus là, le scénario sera grosso modo le même. Ils devront accepter les conditions, traquer le tigre, etc., pour récupérer leur bien.

Les faiseurs de réalité connaissent la caverne du blurève et l'existence de ce dernier, de même que quelques-unes de ses particularités. La seule chose qu'ils ne savent pas, c'est que ce n'est finalement qu'un passage menant à d'autres rêves. Ils le nomment *l'Halcine des Dragons* et considèrent que seules les créatures réelles peuvent s'y aventurer sans risque. Les autres encourent un châtiment immédiat, qui est la dissolution complète.

En conséquence, ils seront à la fois surpris et horrifiés que les voyageurs veuillent s'y aventurer, mais ne s'y opposeront pas. Chacun est libre de noyer quand il le veut sa misérable irréalité dans la réalité des Dragons. Noter que ces renseignements ne pourront être donnés que si les voyageurs annoncent leur intention de s'enfoncer dans le blurève, ce qui implique l'avoir déjà découvert.

Aucun natif n'en parlera de lui-même, le sujet n'étant pas de ceux qu'on aborde à la légère.

En revanche, ils pourront indiquer où se trouve la crique Argentée, si les voyageurs l'ignorent encore. La mention « suivre reflet d'argent jusqu'à 7e bouche », par contre, ne voudra rien dire pour eux. Et cela pour la bonne raison que les faiseurs de réalité suivent d'autres chemins quand ils se rendent auprès de l'Halcine des Dragons.

Une dernière chose que les voyageurs aimeront peut-être savoir, ce sont des renseignements supplémentaires sur Aranak-le-Tigre, puisqu'apparemment le personnage les précède partout où ils vont. Les natifs n'auront que peu de choses à leur dire. Quand ils ont finalement repoussé les pirates, ceux-ci étaient encore une dizaine, et cela se passait il y a six bons mois (nettement avant l'enlèvement d'Isadora, donc). Ils ont repris la haute mer, et depuis, fasse la réalité des Dragons qu'ils aient sombré corps et biens !

LE PARCOURS

La crique Argentée doit son nom à sa plage de sable clair, la seule de toute l'île. Sous la clarté nocturne de la lune et des étoiles, elle réverbère un halo blanc qui contraste visiblement dans l'obscurité des rocs rouges de la côte alentour.

Le Reflet d'Argent

Un petit ruisseau de deux mètres de large se jette dans la mer au sud de la crique. Or, quand la lune atteint son zénith, il se met à briller d'un éclat soutenu et nettement perceptible : on dirait que ses eaux, réfléchissant les rayons lunaires, roulent de l'argent fondu. Dans la forêt, le reflet s'estompe par endroits, là où la couverture de feuillage occulte la clarté lunaire, pour reparaitre un peu plus loin à l'occasion d'une trouée dans les frondaisons.

Le phénomène commence au début de l'heure de l'Araignée et culmine au milieu de celle-ci. Début Roseau, la lune ayant nettement plongé vers l'ouest, l'intensité du reflet commence à diminuer pour s'estomper tout à fait vers la mi-Roseau. Tout témoin présent dans la crique et regardant vers le sud-est ne peut manquer de l'apercevoir. Pour le suivre à la trace dans la forêt, aucun jet de VUE n'est non plus nécessaire : il suffit d'être attentif.

Dans l'intérieur des terres, le ruisseau reçoit de nombreux affluents, provenant des reliefs centraux. Ces ruisseaux secondaires font souvent moins d'un mètre de large et sont alimentés à leur tour par des ruisselets, le tout formant un bassin hydrographique complexe. Or, le reflet d'argent ne suit pas jusqu'au bout le ruisseau principal.

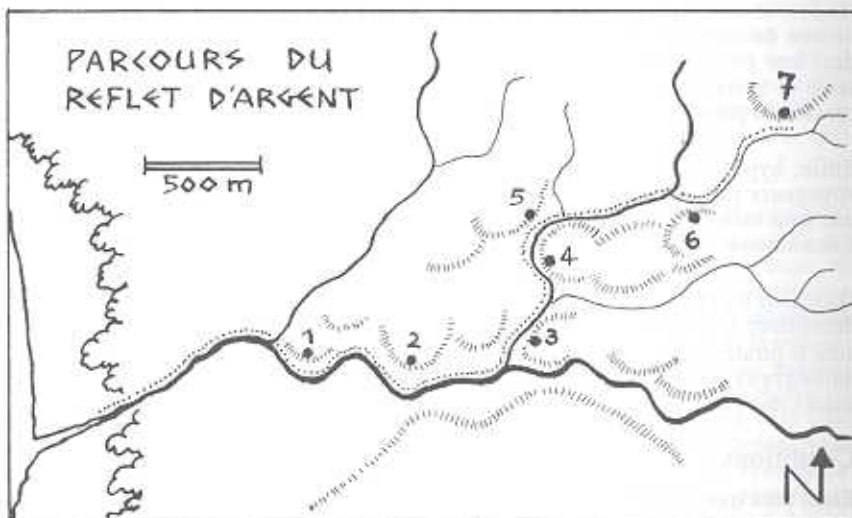
Dès le second confluent, il bifurque pour suivre une voie secondaire, qu'il quitte bientôt à son tour pour une autre, et ainsi de suite, formant un tracé fantaisiste parmi les arbres, les rocaillies et les fourrés.

Les bouches

L'appellation quelque peu mystérieuse de *bouche* désigne simplement des entrées de caverne. Et de fait, à mesure que l'on s'enfonce vers le centre de l'île, les massifs rocheux se multiplient, formant buttes et talus, avec en contrepartie des gorges et des ravines. Occasionnellement, la bouche béante et noire d'une caverne s'ouvre dans une paroi non loin de la rive du ruisseau.

La septième

Comme on l'aura compris, le bon chemin consiste à suivre le cours d'eau qui réfléchit intensément la lune jusqu'à ce qu'on atteigne une septième caverne. Cela implique évidemment que l'on suive un parcours rigoureux, faute de quoi la bonne caverne pourra n'être que la sixième ou la huitième, ou même n'être jamais rencontrée. La nuit, aux heures indiquées, le tracé du reflet d'argent peut être suivi aisément, et si les cavernes sont dénombrées avec soin, il n'y a théoriquement pas lieu de se tromper. De jour, par contre, en l'absence du reflet d'argent, les ruisseaux se ressemblent, aucun schéma n'en ressort, et il est impossible de découvrir la caverne. Si celle-ci a déjà été découverte (de nuit) et si l'on veut la retrouver de jour, il faut réussir VUE/Srv en Forêt à -3.



Extérieurement, la caverne du blurève n'a rien qui la distingue des autres. C'est une ouverture de 2 mètres de diamètre, à demi masquée par les fougères et la végétation pariétaire. Au bout de 5 mètres d'une sorte de tunnel, le passage se resserre, puis on débouche dans une salle assez spacieuse, le Triple Sanctuaire, ornée de représentations de daboroks, de goupakils et de kokoloons, chaque type occupant l'une des trois parois.

Les voyageurs seront sans doute surpris de découvrir les trois « réalités » apparemment réconciliées. Ce ne sera que le début des surprises. De fait, le Triple Sanctuaire est visité alternativement par les trois faiseurs de réalité, mais si proche est l'Haleine des Dragons qu'aucun n'ose toucher aux représentations de ses concurrents, comme saisi d'un doute sacré en présence de l'Ineffable.



Un autre passage donne au fond de la salle, d'environ 2 mètres de large sur autant de haut, avec une brusque descente comme un escalier aux marches larges et irrégulières. Et 30 mètres plus bas, occupant tout le souterrain, stagne un étrange brouillard gris-bleu...

LE BLUREVE

Le *blurève*, parfois nommé *bleu-rève*, *malrève* ou *maurève*, est un phénomène d'apparence brumeuse, dont la particularité est de faire communiquer plusieurs rêves entre eux. La différence essentielle par rapport aux déchirures est qu'il ne s'agit pas d'une rupture sans transition, de l'expulsion instantanée d'un rêve à un autre, mais au contraire d'un véritable *passage*, sans solution de continuité, et où il est possible de refaire le chemin en sens inverse. De fait, la continuité, le « no man's dream », est assurée par la zone du blurève, et cela implique qu'il soit

traversé. Ce n'est pas instantané, on peut s'y égarer et y faire de mauvaises rencontres.

Physiquement, le blurève se présente comme un brouillard de couleur gris-bleu, à la fois épais et fluide, distordant complètement les notions de distance. Son étrangeté provient surtout de ce qu'on a moins l'impression qu'il s'agit d'un brouillard réel, plutôt que d'un flou dans sa propre vision. C'est un peu comme de la buée sur ses lunettes, *sans lunettes*. Accompagnant cette impression, de minuscules phosphènes bleu étincelant n'arrêtent pas de scintiller à la périphérie du champ visuel.

Aucun feu ne peut brûler dans le blurève : torches et lanternes s'éteignent dès qu'elles y entrent. Mais le blurève possède son propre éclairage : une clarté grise et crépusculaire, permanente, sans variation, dans laquelle on voit tout juste les formes environnantes, et juste assez pour se déplacer. Comme les distances sont distordues, il est vain d'y estimer la visibilité réelle. Cependant, si les voyageurs ne restent pas groupés, ils se perdront de vue les uns des autres et auront un mal fou à se rejoindre, comme s'ils s'étaient éloignés à leur insu de plusieurs centaines de mètres. Pour ajouter au malaise, tous les sons sont assourdis, comme si l'on avait des boules de cire dans les oreilles.

Les entrées et sorties de blurève sont généralement situées dans des endroits reculés ou géographiquement très délimités, tels que les cavernes et les ravins ; mais il arrive également que le blurève soit imbriqué dans des zones de brouillard réel, au cœur des marais ou des forêts profondes. On commence par marcher dans un brouillard véritable ; puis peu à peu, les sons s'assourdisent, l'impression de flou l'emporte sur celle de brouillard, des étincelles silencieuses crépitent au coin des yeux : on n'est plus nulle part, on n'est plus dans aucun rêve, mais dans ces espèces de « limbes » praticables qu'est le blurève. On continue à errer, et le brouillard change à nouveau, redevenant normal. Un peu plus tard, il s'estompe entièrement ; et l'on constate qu'on a changé de rêve...

De la sorte, le blurève peut faire communiquer non pas deux, mais une grande quantité de rêves entre eux. S'y retrouver peut devenir difficile. Il faut prendre des repères. Heureusement, le « paysage » est rarement entièrement vide. On y note souvent des éléments de décor : statues, végétaux pétrifiés, étranges constructions que la distorsion des distances rend toujours inaccessibles, mais qui peuvent servir de points de repère. Par exemple, pour aller de telle entrée de blurève à telle sortie : marcher jusqu'à apercevoir le champignon géant, tourner alors à gauche jusqu'au portique,



continuer en direction de la silhouette de cheval, monter la côte, descendre dans le puits, etc.

Ces indications sont données pour bien faire entrevoir toutes les possibilités du blurève, comme un voyage fantastique à l'intérieur du « voyage normal », et pour permettre au Gardien des Rêves de le réutiliser à sa convenance. En ce qui concerne notre histoire, nous nous contenterons d'un simple blurève entre deux rêves, qui plus est canalisé par un souterrain. De la sorte, pour leur première expérience, les voyageurs n'auront aucun risque de s'égarer.

Le blurève est un phénomène relativement « récent », ne datant que du début du Troisième Âge, résultant des perturbations qui demeurent encore dans le multirêve. De la sorte, aucune vieille légende n'en parle, aucun texte des grands auteurs du Second Âge. Seuls des bruits, des rumeurs, courent à son sujet, rapportés par des voyageurs plus ou moins dignes de foi. En réussissant INTELLECT/Légendes à -5, on pourra avoir eu vent de ces rumeurs et identifier correctement le blurève. Une normale ou significative, toutefois, ne donnera que les renseignements qu'on vient de voir. Pour connaître également les lois énoncées ci-après, il faut obtenir une réussite particulière.

Caractéristiques moyennes des Entités du Blurêve

TAILLE	10	ENDURANCE	26
REVE	16	Protection	aucune
Attaque	13	niv +2	init 08 +dom +2
Esquive	13	niv +2	

Les daboroks attaqueront à coups de bec, les kokoloons et les goupakils à coups de dents.

Autres lois du Blurêve

Il est impossible de monter dans les T.M.R. dans le blurêve. Aucune magie n'y est possible. Tous les sorts et sortilèges y sont annulés, y compris les possessions et envoûtements de Thanatos.

Les objets magiques ne fonctionnent plus, pour fonctionner à nouveau à la sortie.

Les potions enchantées restent enchantées mais ne font pas effet.

Les créatures invoquées (Guerriers Sordes et autres) ne peuvent franchir le blurêve, ils s'y dématérialisent. La gemme d'un Cyan ne fonctionne plus, mais refonctionne normalement et automatiquement à la sortie.

Tout objet dont se sépare un personnage dans le blurêve, c'est-à-dire qu'il cesse de tenir ou qui n'est plus accroché à lui, disparaît définitivement et n'existe plus. C'est entre autre le cas des affaires posées à terre, des armes échappant des mains, et c'est par définition le cas de tout projectile. Il est donc inutile de tirer sur les créatures du blurêve. Non seulement les projectiles seront perdus, mais ils n'atteindront jamais non plus leur but. Notez que si un personnage meurt dans le blurêve et n'est tenu par personne, son corps devenu objet disparaît aussitôt (de même que tout son équipement).

Aucune forme de feu ne peut brûler dans le blurêve. Les feux existants s'y éteignent, et il faut les rallumer à la sortie.

Enfin, on peut y faire des rencontres. Soit des créatures normales, d'autres « voyageurs », plus ou moins égarés ; soit, ce qui est bien plus probable, les hôtes mêmes du blurêve. Ceux-ci fonctionnent de la même façon que les Entités de Cauchemar Pleinement Incarnées, à la seule différence (positive !) qu'il n'y a pas besoin de jet de rêve pour leur causer des dommages. Leur apparence physique est très variable et n'a, fondamentalement, que peu d'importance. Seules comptent vraiment les caractéristiques TAILLE et REVE. Il serait toutefois judicieux que les entités aient ici l'apparence de daboroks, kokoloons ou goupakils géants. Le nombre d'entités rencontrées, à commencer par l'option de ces rencontres, est laissé à l'appréciation de chaque Gardien des Rêves.

Dans le Blurêve

Dès les premières nappes de brume gris-bleu, les flammes des torches (lanternes, chandelles) seront prises de faiblesse, virant au bleu comme si elles manquaient d'air, pour s'éteindre tout à fait. C'est en vain que les voyageurs tenteront de les rallumer : leurs silex ne produisent plus non plus d'étincelles. Par ailleurs, quoique sous terre,

le lieu possède une étrange clarté crépusculaire.

Quoiqu'environnés par le brouillard, les personnages sont toujours, semble-t-il, dans un souterrain. Sous leurs pieds, le sol est dur, sec et gris, semblable à de l'asphalte. Sur les côtés, malgré les distorsions, on devine les parois de roc. Dès lors, il n'y a pas grand choix. Ayant ou non réussi leur jet de Légendes pour identifier le phénomène, soit les voyageurs font demi-tour, soit ils s'engagent plus avant.

Comme dit précédemment, il n'y aura ni bifurcation ni possibilité de s'égarer, juste peut-être une petite rencontre, au choix du Gardien des Rêves. Après avoir marché un temps indéfini dans le tunnel de brouillard, les voyageurs prendront conscience que les sons sont moins assourdis, que les phosphènes bleus sont moins nombreux, et qu'il fait de plus en plus sombre. Encore quelques pas, et ce sera même les ténèbres complètes. Il sera alors possible de rallumer du feu ; et l'on pourra constater que si l'on est toujours au fond d'un souterrain, le blurêve, par contre, est maintenant derrière.

Une dernière particularité du phénomène est de rendre subjective au possible la notion de temps. Certains personnages seront persuadés avoir marché deux heures, d'autres trois, d'autres une seule ; chacun selon ses critères. De fait, la durée réelle n'a aucune importance, puisqu'ayant changé de rêve, on peut également avoir changé de temps et se retrouver à une date différente. En ce qui concerne la fatigue, cependant, faire tirer à chacun 1d8-1 et faire retirer indéfiniment en cas de 7, comme pour un Rêve de Dragon. Chacun croira avoir marché un nombre équivalent de demi-heures draconiques (60') et aura perdu autant de points d'Endurance. En cas de 0 sur le d8-1, le personnage est persuadé de n'avoir marché que quelques minutes et ne perd aucune Endurance.



HORGANE



De l'autre côté du blurève, le « souterrain » n'est qu'une faille étroite de moins d'un mètre de large. Le roc est très irrégulier, avec

des arêtes coupantes. Après un tournant aigu, un léger courant d'air se fait sentir, signe que l'on ne devrait pas tarder à déboucher à l'air libre. Et effectivement, le passage s'élargit jusqu'à devenir une véritable caverne. L'ouverture donne dans la paroi d'une gorge où coule une assez large rivière. De part et d'autre du cours d'eau, les berges irrégulières présentent des plages de cailloux de 2 à 10 m de large, avec çà et là des buissons verdoyants porteurs de baies blanches. Quel que soit le temps subjectif des voyageurs, c'est tout juste l'aube naissante.

LA REGION

Les Affreterres

La rivière se nomme la *Vésicle* et, serpentant au fond de sa gorge, traverse le plateau semi-désertique des *Affreterres*, une région de cailloux, de lichens et d'herbes dures. Çà et là pousse un buisson d'épines à l'allure menaçante, ou un rare chêne nain isolé, tendant vers le ciel le désespoir griffu de ses branches tourmentées. C'est le royaume des serpents (utiliser les caractéristiques de la Vipère Jaune, page 79 des règles), de quelques rongeurs déshérités et d'oiseaux charognards. Le plateau semble se poursuivre partout à l'infini, sauf au nord. Là, à une quarantaine de kilomètres de la caverne du blurève, on distingue la ligne sombre d'une haute chaîne de montagnes.

La gorge. Pour avoir une telle vue, il faut naturellement quitter la gorge et monter sur le plateau proprement dit. La *Vésicle* fait en moyenne 40 m de large, et compte tenu des berges de

chaque côté, la gorge elle-même en fait de 50 à 60. Ses parois verticales font 20 m de haut. Les escalader requiert 3 jets d'AGILITE/Escalade à -5 (un tous les 6 m). Mais si les voyageurs ont la patience d'attendre avant de risquer leurs os, ils peuvent trouver des éboulis, tous les 4 ou 5 km environ, qui leur permettent d'atteindre le plateau en toute sécurité.

La *Vésicle* a un cours très irrégulier, faisant alterner les rapides, les trous d'eau de plus de 4 m de profondeur et les gués où l'on peut traverser avec à peine de l'eau aux genoux. Poissonneuse, elle héberge des truites et des écrevisses. Rappelons que faute de compétence appropriée, pêcher se joue avec *Survie* en Extérieur.

Les clopiniers. Plus verdoyante que le haut du plateau, la vallée encaissée abrite entre autres des clopiniers. Ce sont des arbrisseaux au feuillage persistant, poussant en buissons, porteurs de baies blanches semi-translucides, assez voisines des boules du gui. Ces baies, appelées *clopinettes*, sont comestibles quoique d'un goût nettement âcre et amer. Par ailleurs peu nourrissantes, il en faut un bon kilo pour équivaloir 1 point de *Sustentation*. C'est à tel point que la plupart des animaux les dédaignent, de même que les populations riveraines. On « les laisse aux voyageurs ». Dans certaines régions, les *clopinettes* sont même simplement appelées « baies des voyageurs ». Très communs, les clopiniers et leurs fruits peuvent être connus de tout personnage ayant au moins un niveau zéro en Botanique ou en *Survie* en Extérieur (sans jet de dés). A défaut, jouer le jet à 0.

La Grande chute. A une quarantaine de kilomètres au sud-est de la caverne du blurève, le plateau des *Affreterres* s'interrompt brusquement, formant une falaise escarpée de 50 m de haut. La *Vésicle* dévalle la marche sous la forme d'une impressionnante cataracte bouillonnante d'écume et d'embruns. En bas, contrastant étonnamment avec la désolation précédente, s'étend un vert pays de bois et de bocages. Sur la rive droite de la rivière,

un raidillon escarpé, sentier de chèvre et de mulot, permet la descente et, s'étant élargi en véritable chemin, mène au village d'*Ubet*.

Le Pays d'Horg

Traversé par les méandres de la *Vésicle* devenue lente et profonde, et par ses deux principaux affluents, le *Tumucle* et la *Risse*, le pays d'Horg est une région verdoyante et fertile. Quasiment fermé, vivant en vase clos, c'est une plaine vallonnée d'environ 150 km sur 100, barrée au sud par la vaste forêt marécageuse d'*Aquebranche* et à l'est comme à l'ouest par des collines rocheuses. C'est dans sa capitale, *Horgane*, que devrait se résoudre une partie de l'énigme.

Essentiellement agricole et particulièrement dédié à l'élevage des vaches laitières, le pays est riche. Villages et bourgades sont nombreux, reliés par de petites routes bien entretenues. *Ubet* est mentionné sur la carte, car c'est le premier que rencontreront les voyageurs, mais il y en a des dizaines d'autres. *Ampiffe*, *Klamène* et *Rizult* sont des bourgades de moyenne importance. Partout les maisons sont en pierre, avec des toits d'ardoise pentus, les huisseries sont peintes de couleurs vives, les jardins bien désherbés. Dans les prés bordés d'aubépine, les vaches ont le regard paisible. Il y a des fleurs aux fenêtres et dans les cheveux des filles.

Les habitants se trouvent bien dans leur pays et expriment peu l'idée d'en sortir. C'est certainement la région qui fournit le moins de voyageurs. Les deux cités les plus proches, à deux cents bons kilomètres d'Horgane, sont *Blanister* à l'ouest et *Macédome* à l'est. On s'y rend par la *Grand-Route*. Mais à l'idée de franchir la *tranchée d'Eskavos* ou le *tunnel de Zulnar*, les Horgiens frissonnent, pâlisent et remettent leur voyage à plus tard. Il faut dire que ces deux passages, seuls moyens de quitter le pays fermé, ont une fâcheuse réputation de Groins, de Bandits, d'Entités de Cauchemar et d'Auberges Fantômes. Les marchands ne les traversent qu'en caravanes bien organisées et dûment escortées.



L'autre grande caractéristique des habitants est une phobie exacerbée pour tout ce qui est maladie, infirmité, anomalie. Dans leur esprit, au demeurant, anomalie et maladie sont quasiment synonymes. Horgane, leur capitale, est une « cité médicale » regorgeant de médecins et d'institutions hospitalières. On la surnomme la *Ville Saine*. D'un bout à l'autre du pays, il est de croyance notoire qu'aucune maladie, aucune infirmité, si pernicieuse soit-elle, ne saurait résister à la science des *Tabliers Jaunes*. Ainsi nomme-t-on les médecins et autres pratiquants de l'Art.

Les malades se rendent en consultation à Horgane d'un bout à l'autre du pays ; et la cité étend même sa renommée au-delà des frontières. La conséquence est que la majorité des « voyageurs », en dehors des caravanes de marchands, sont des malades en déplacement, des « Pèlerins de la Ville Saine ». Il n'en faut pas davantage, dans l'esprit des villageois, pour amalgamer « voyageurs » et « malades ». Ajoutez-y la tendance naturelle au sédentarisme — et pourquoi s'en irait-on quand on a la chance d'habiter un pays en si bonne santé ? — et la conclusion obligatoire est que les « voyageurs » sont soit des vagabonds sans abri, soit des malades. Dans les deux cas, il faut s'en méfier : soit ils sont contagieux, soit ce sont des voleurs de poules. « Dans le doute, verrouille ta porte, prend ton gourdin et lâche tes chiens », affirme le proverbe local.

Détail typique, l'une des expressions favorites des habitants est : « va te faire soigner ! » Ils l'utilisent à tout bout de champ pour exprimer leur étonnement, leur mépris ou leur désapprobation. Rien que cela est symptomatique de leur mentalité, leur phobie de la maladie et, au sens large, de toute anomalie par rapport à leur comportement. Tous s'estiment généralement *sains*, tant de corps que d'esprit. L'idée même que leur phobie de la maladie, exacerbée comme elle est, est en soi une anomalie, et donc une maladie, ne saurait évidemment leur venir à l'esprit.

VERS LE SUD

Au sortir du blurêve, les voyageurs seront sans doute embarrassés quant à la direction à prendre. En fait, le chemin est tout tracé ; la gorge est là pour les guider jusqu'au pays d'Horg, et la Vésicle pour les mener à Horgane. Inutile de s'aventurer sur le plateau. Mais s'il semble assez logique de suivre la rivière, une autre question se pose aussitôt : dans quel sens ?

Habituellement, en de semblables circonstances, la réaction « naturelle » est de suivre la même voie que l'eau, c'est-à-dire redescendre. Si les voyageurs suivent effectivement cette direction, inutile de se tracasser : ils arriveront à Ubet au bout d'un ou

deux jours, et le scénario poursuivra son cours. Dans tous les cas contraires, il faut trouver une façon de les remettre sur les rails. Un bon moyen peut-être de leur faire rencontrer un *Oiseau-Oracle*.

L'Oiseau-Oracle

Décrit page 72 des règles, l'Oiseau-Oracle sait non seulement parler, mais dit toujours la vérité. Le problème est qu'il ne délivre pas un message de son choix, mais répond à une question. Tout dépend donc, en dernier ressort, de la question posée. Si les joueurs l'interrogent finement, ils recevront la bonne réponse ; sinon, il faudra improviser. Se souvenir qu'ils n'ont droit qu'à une seule question/réponse.

Si la question n'a aucun rapport avec le scénario, donner une réponse ambiguë et cryptique, du genre de celles auxquelles on peut toujours trouver une interprétation après coup. Par exemple : « Douze sœurs sur le Cercle de Vie. Douze sœurs sur le Cercle de Mort. Quand l'une te sourit, celle d'en face pleure. N'agis bien qu'en sachant cela. » (Traduction : agis de préférence à ton heure de chance favorable.) Ou bien « La désespérance n'est pas de mise tant qu'un rêve de vie palpète encore en le cœur d'Oniros. » (Traduction : tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir.)

En revanche, si la question a trait à la pyramide noire et aux préoccupations légitimes du groupe, répondre quelque chose comme : « Vers le sud, en suivant le fil de l'eau, la *petite* retrouvera la *grande*. » Quoique très cryptique, ce message donne au moins une indication claire : il faut descendre la rivière. La *petite* et la *grande* désignent les pyramides : à Horgane, la petite pyramide des voyageurs retrouvera la grande, le bâtiment de la Banque.

Ubet

Atteindre la grande chute, descendre dans la plaine et aboutir à Ubet devrait demander deux jours. Le village est typique du pays d'Horg : une vingtaine de maisons réparties autour d'une place ombragée avec une fontaine ou un puits au centre. La moitié des bâtiments sont des granges et des étables. L'ensemble a l'air prospère. Les seuls artisans sont le charron, qui est également un peu charpentier-menuisier, et le forgeron, qui est aussi maréchal-ferrant. Il n'y a pas de magasins, ni taverne, ni maison des voyageurs.

De fait, dans ce pays où l'on ne voyage pas, où le village voisin est rarement à plus de deux heures de marche, en sorte qu'on peut faire l'aller et le retour dans la journée, les voyageurs seront assimilés à des vagabonds, des voleurs, ou des « malades », et donc considérés avec la plus grande suspi-

cion. Ceci étant valable pour Ubet comme pour tous les autres villages.

La seule façon d'amadouer les résidents sera de délier sa bourse et plus encore, de ne pas lésiner à la dépense. On pourra acheter des provisions, principalement pain et fromage, à raison de 3 PE le point de sustentation, et du vin de pomme (du cidre) à 5 PE le litre (20 cl. force 0). Mais pas question de loger au village ! En guise d'hospitalité, le mieux qu'on pourra espérer sera d'être autorisé à camper dans un pré (un mauvais pré plein de pierres et de chardons) moyennant 1 PB par personne, à payer au propriétaire du terrain. Si les choses s'enveniment, les paysans compteront sur leur nombre, leurs fourches et leurs chiens pour expulser les « malades ».

Malgré tout, si les relations sont bonnes, toutes distances conservées, les voyageurs pourront apprendre qu'ils sont au pays d'Horg et, d'une manière générale, tout ce qui est décrit plus haut.

Plus encore, s'ils font d'eux-mêmes un rapprochement entre la seringue gravée sur la quatrième face de leur pyramide et la vocation médicale de la Ville Saine, ou s'ils s'enquerraient directement de l'existence d'une pyramide noire, on leur répondra : « Ce que vous dites n'est nullement un mystère, vous avez vraiment besoin de vous faire soigner, vous !... Il s'agit de la Banque d'Horgane. Chacun sait que c'est un grand bâtiment noir en forme de pyramide... »

De quoi donner envie de rallier la saine cité dans les plus brefs délais.

LA VILLE SAINE

Cité immémoriale, ce n'est pas sans dommages qu'Horgane a survécu au Grand Réveil des Dragons. Si elle se trouve physiquement à peu près intacte, il n'en va pas de même du mental de ses habitants. On peut dire que les bouleversements du Grand Réveil ont été l'équivalent d'un bon Souffle de Dragon — un Souffle collectif. Le phénomène, au demeurant, se retrouve dans la plupart des cités datant du Second Age, qui semblent caractérisées par une « folie » plus ou moins marquée. La « folie » d'Horgane a trait à la maladie et, plus précisément, à la médecine et tout ce qui s'y rapporte : médecins, apothicaires, ordonnances, hospitalisation, internements et, pour finir, sépulture et nécropole. Sa spécialité, toutefois, réside avant tout dans la greffe d'organes.

Autrefois, ses médecins et chirurgiens haut-révants réussissaient des prodiges dans ce domaine. Ils étaient capables

de greffer de nouvelles jambes à un cul-de-jatte, de nouveaux yeux à un aveugle, une nouvelle langue à un muet ; et plus encore, un nouveau cœur au plus impitoyable des scélérats, voire un nouveau cerveau au plus crétin des demeurés. Pour cela, naturellement, il fallait des pièces de rechange. C'est ainsi que fut créé un bâtiment spécial, en forme de pyramide (structure très prisée à cette époque), bâtiment qui allait devenir célèbre sous le nom de *Banque d'Horgane*. Dans ses coffres inviolables, assurant magiquement la conservation, furent entreposés des tonnes de viscères : foies, estomacs, cœurs, poumons, reins, etc.

Le processus était simple. De son vivant, le futur donneur remplissait une déclaration officielle, stipulant qu'à sa mort tel organe dûment spécifié et encore en bon état, pourrait être prélevé sur son corps. On distinguait alors deux cas de figure. Selon le souhait du donneur, soit les organes prélevés allaient alimenter le fond commun de la banque ; soit il spécifiait que ses organes étaient réservés au strict usage de tel ou tel de ses héritiers dûment mentionné par testament. Ni plus ni moins qu'un legs.

Dans le premier cas, les organes étaient prélevés gratuitement et conservés dans de grandes chambres communes. N'importe quel demandeur pouvait les racheter, dans la mesure des stocks disponibles. Dans le second cas, dès la signature de l'acte de donation, le donneur devait payer le loyer d'un petit coffre particulier, fermant par une serrure magique. A sa mort, les organes prélevés étaient déposés dans ledit coffre, et la clé magique remise aux mains de l'héritier ayant-droit. Les clés en question étaient elles-mêmes en forme de pyramide de métal nardh ; et c'est évidemment l'une d'elles qui est aux mains des voyageurs.

Or, il arriva souvent que l'héritier n'ait nul besoin de la rate de son oncle ou de la vessie de son grand-père. Certains, à cours d'argent, revendirent les précieux organes ; d'autres, refusant de dilapider le patrimoine familial, le re-léguèrent de testament en testament. C'est ainsi que les petites pyramides de métal nardh passèrent de main en main au cours des générations.

Aujourd'hui, ces pratiques sont toujours en vigueur, encore que le sens premier en ait quelque peu été altéré. Si, en effet, on continue à trancher et à entreposer des organes — la magie des chambres de conservation fonctionnant toujours —, nul n'est plus capable d'effectuer une greffe digne de ce nom. Les organes conservés ne sont plus que des objets de spéculation, changeant épisodiquement de main au cours de transactions, tels des tableaux de maîtres qui ne voient la lumière du

jour que pour passer d'un coffre blindé à un autre. Et encore, cette comparaison n'est-elle pas entièrement exacte. Les organes entreposés dans les coffres ne voient jamais le jour : les seuls objets échangés, ce sont les pyramides.

Car, autre méfait du temps, il ne reste rien de la plupart des documents officiels qui accompagnaient les legs, et seule la possession de la clé (la pyramide) fait loi désormais. En d'autres termes, qui possède la clé possède ce qu'il y a dans le coffre. On ne demande rien d'autre.

Corollairement, il va de soi que plus personne ne lègue ses organes au fond commun. A quoi cela servirait-il, puisque personne ne pourrait vraiment en profiter. Seuls les legs particuliers ont toujours lieu, dans un but de spéculation, et dans la mesure des coffres disponibles. Car le problème est que la Banque ne possède que soixante-dix-sept coffres magiques ; et les disponibilités sont excessivement rares. Les seuls à léguer leurs organes au fond commun sont les condamnés.

Dans une cité vouée à la guérison des corps, il ne saurait y avoir de peine de mort. Pour les délits mineurs, après une période d'emprisonnement préventif en attendant le jugement, période pouvant aller d'un jour à dix ans, le coupable est condamné à une visite médicale obligatoire, dont il ressort généralement au régime noir (voir ci-après). Pour les délits plus graves, il doit laver sa faute en offrant dès maintenant un de ses organes. Il arrive souvent que le patient meure lors du prélèvement d'un organe vital, tel que le foie ou le cœur ; mais, aux yeux de la loi, ce n'est considéré que comme un regrettable incident technique « dû au choc opératoire ».

Autres coutumes

Dans cette ville-hôpital, il y a deux grandes catégories de personnes : les soignants et les autres. Les premiers comprennent les professions médicales (médecins, chirurgiens, infirmiers, apothicaires) ainsi que quelques professions parallèles (bouchers, pompes funèbres, fossoyeurs), et surtout les représentants des forces de l'ordre, qui sont pour cette raison appelés les *gardes-malades*. Si les bouchers font partie de la caste dominante, ce n'est pas, comme on le croit souvent, qu'ils ont autant les mains rouges de sang que les chirurgiens, mais parce que, de par leur négoce qui est d'abattre et de débiter les animaux de boucherie, ils sont regardés comme une branche voisine des apothicaires. Le sang frais et la viande rouge sont en effet considérés comme parmi les plus puissants remèdes.



Les autres, ceux qui n'appartiennent à aucune des catégories susnommées, sont les malades ; et là encore, il faut en distinguer deux sortes : les malsains et les sains. Les premiers sont ceux qui souffrent de quelque chose et sont actuellement en traitement. Les seconds sont ceux qui n'ont rien, ou plus exactement, sont présentement (mais pour combien de temps ?) guéris. Chaque citoyen se doit d'avoir sur lui son *carnet de santé* et d'être en mesure de le présenter aux gardes-malades et autres professions assermentées. Toute personne ne pouvant satisfaire à cette demande, soit qu'il a perdu ledit carnet, soit qu'on le lui a volé, soit qu'il n'en a jamais eu, étant par exemple un étranger, un voyageur, est adressé à la *Maison Jaune* , l'hôpital gratuit de l'assistance publique. Là, après une suite d'examen, un carnet de santé lui est gracieusement fourni.

La Maison Jaune n'est pas obligatoire, le malade peut choisir un médecin privé, mais payant. Enfin, nul n'est vraiment non plus obligé de consulter, mais c'est préférable. Faute de carnet spécifiant son régime, le personnage ne pourra rien acheter chez les commerçants, ne pourra pas consommer à l'auberge, ni s'y loger. Ou alors en supposant, dans le doute, qu'il est au régime noir.

Les régimes

Tous les biens de consommation, nourriture, vêtements, hébergement, etc., sont considérés d'un point de vue thérapeutique. Un malade atteint de telle maladie ne mange pas la même chose que tel autre, ses vêtements ne sont pas tissés de la même façon, son logement doit être orienté différemment, et ainsi de suite. Il en résulte une classification en quatre *régimes* , désignés par des couleurs : blanc, bleu, gris et noir. Le régime blanc est le plus large, le moins contraignant, et donc le moins cher ; le noir est le plus restrictif, le plus « diététisant », et les produits qui y correspondent ne sont pas donnés. Heureusement, plus des trois quarts des habitants de la Ville Saine ont droit au régime bleu, et près de 25 % (les médecins et professions assimilées) marchent au régime blanc. Le noir et le gris ne sont guère échus qu'aux étrangers visiteurs. Et c'est normal : puisqu'ils viennent consulter, c'est qu'ils sont malades ; et s'ils sont malades, ce serait criminel de ne pas leur imposer un régime strict, coûteux, certes, mais sélectionné. Dans la Ville Saine, on vous oblige à vous faire du bien.

En fait, pour le profane, rien ne distingue deux produits identiques mais de régimes différents, à part le prix. Par exemple, voici deux miches de pain : on jurerait qu'elles sont semblables, même croûte, même mie, même densité... eh bien non ! L'une est du pain de régime blanc et vaut 3 PE, l'autre est de régime noir et vaut 6 PE. Même chose pour cette chope de bière de régime noir (4 PE) — oui, mais l'eau de son brassage a été deux fois purifiée selon un système qui, etc. — et cette chope de régime blanc, à la mousse toute semblable (2 PE), mais pouvant convenir à toutes les constitutions ! Considérer que les prix normaux (prix moyens des règles) correspondent au régime blanc, et majorer de 25 % pour le bleu, de 50 % pour le gris et de 100 % (le double) pour le noir.

Noter que si un régime blanc serait extrêmement nuisible pour la santé de quelqu'un qui est au régime noir, gris ou bleu, l'inverse n'est pas vrai. Une personne entièrement saine peut consommer des produits bleus, gris ou noirs, sans encourir de risque pour sa santé. C'est la raison pour laquelle les gens sans carnet sont automatiquement au régime noir : dans le doute sur leur état, c'est plus prudent.

Falsification. Les carnets de santé sont constitués de quatre pages de parchemin épais du format d'un passeport. Le nom du malade et son origine, profession, qualité, etc. y sont inscrits ; et l'on y fait également figurer l'empreinte de son pouce. (Il n'est pas surprenant que dans une cité d'antique vocation médicale, on se soit aperçu des

différences des empreintes digitales.) Ensuite, chaque diagnostic, ordonnance, indication de régime, s'accompagne non seulement de la signature du responsable, mais d'un cachet de cire. Falsifier un carnet demande un jet de DEXTERITE/Lire & écrire. La difficulté minimum est de -3, en moyenne -6, et peut aller jusqu'à -12, selon le travail à accomplir et les instruments et matériaux possédés. Par exemple, on ne décolle pas un cachet avec une dague, il faut une lame beaucoup plus fine. Si les difficultés sont grandes, c'est que les voyageurs ne seront pas les premiers à avoir l'idée de tricher. En ce sens, tous les métiers concernés, non seulement les gardes-malades et les gens de l'Art, mais également les commerçants, bouchers, aubergistes, sont particulièrement entraînés à détecter les faux.

LA VILLE

Comprise dans un méandre de la Vésicle, Horgane n'est fortifiée que du côté ouest. Ailleurs, la rivière lui sert de fortification naturelle, avec une largeur moyenne de 80 m. Un corps de garde particulier, les *garde-rive* , surveille le trafic des barques riveraines, veillant entre autre à ce que nul ne s'introduise clandestinement dans la ville.

Les remparts crénelés, renforcés de tours rondes, font 15 m de haut. Le relief général de la ville est une unique colline avec son sommet approximativement au centre, lieu de la Banque, et descendant de toutes parts en pentes douces vers la rivière et les remparts.

Pont Valide. C'est un pont fortifié et gardé. Rive droite, ses fortifications se confondent avec celles des remparts et de la porte nord, également appelée *Porte Valide* . Dans les deux sens, il faut s'acquitter d'un péage : 1 PE par tête vive. Les animaux morts et les véhicules ne comptent pas. Noter que ce pont est le seul moyen de traverser la rivière dans les environs.

Il n'y a pas de taxe d'entrée à la Porte Valide, mais en revanche les gardes-malades demandent à voir les carnets de santé. La plupart des paysans voisins qui viennent vendre leurs denrées sont au régime gris. Toute personne sans carnet est refoulée. On lui explique qu'elle doit faire le tour de l'enceinte et entrer par la porte des Admissions. La Porte Valide ne laisse entrer que les gens en règle.

Emergence. Cette forteresse située à mi-rempart est le casernement principal des gardes-malades, postes de police et prison. Sa porte sur l'exté-

ricur est strictement réservée aux gardes, aux officiels et aux urgences. C'est également le seul moyen d'entrer ou de sortir durant la nuit, moyennant une raison valable, les deux autres portes étant rigoureusement fermées de fin Lyre à début Vaisseau.

Admission. Comme dit plus haut, c'est par cette porte sud que doivent entrer les consultants étrangers sans carnet.

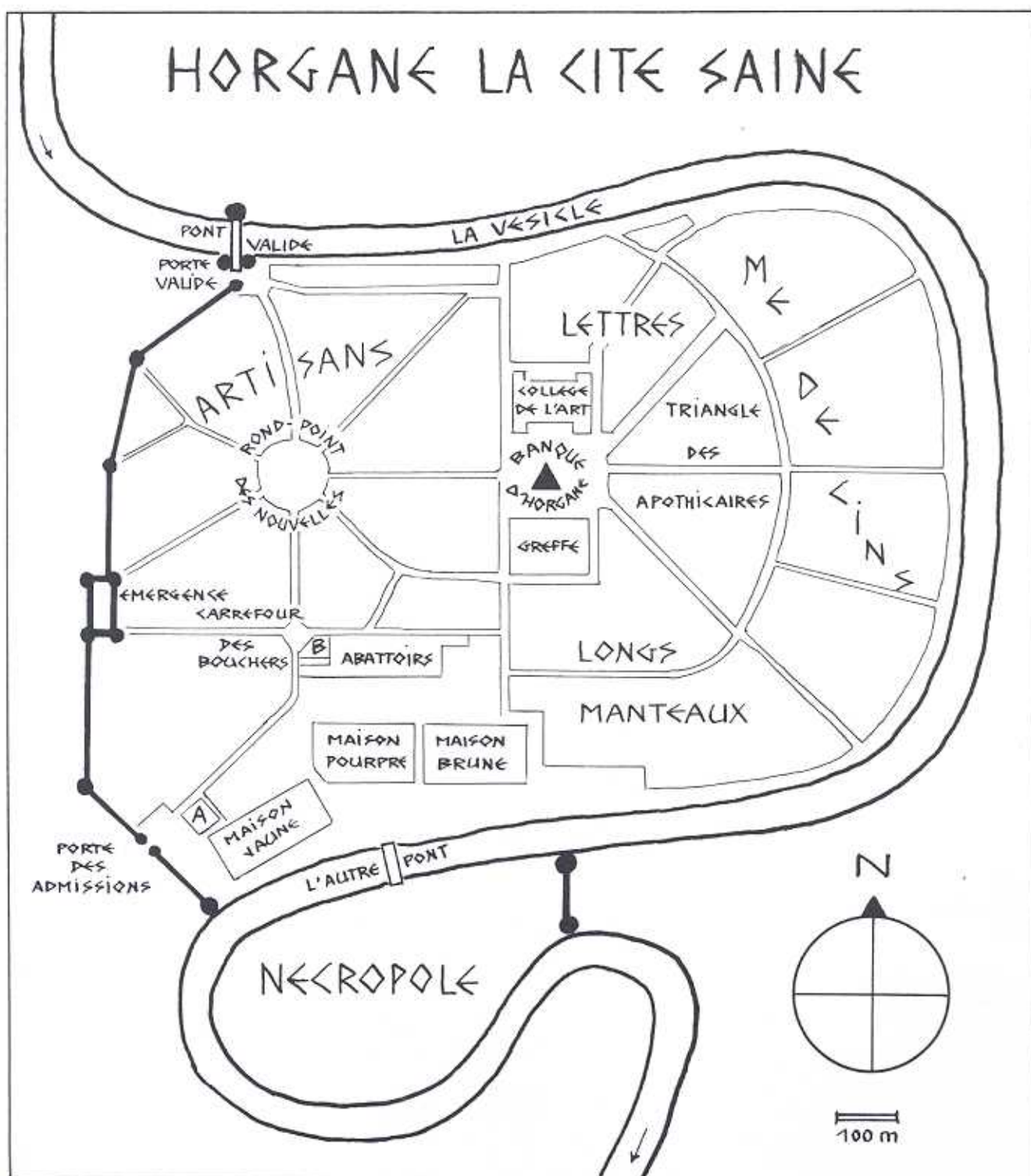
Hospices. Les hospices publics et gratuits sont situés le long de la rive sud de la Vésicle. Ce sont essentiellement

la *Maison Jaune* (l'hôpital général) et la *Maison Brune* (l'asile de fous). Les couleurs correspondent aux tabliers des praticiens respectifs. La *Maison Pourpre* n'est pas à proprement parler un hospice : c'est l'entreprise générale de pompes funèbres, située juste en face de *l'Autre Pont* par lequel on accède à la *Nécropole*.

Artisans. C'est dans ce quartier que se regroupent les métiers tels que menuisiers, forgerons, tisserands, maçons, etc. Il se termine au sud par le *Rond-Point des Nouvelles*, une belle place ombragée pourvue de bancs en pierre,

où les gens aiment venir flâner et se demander des nouvelles. C'est un des principaux lieux de rendez-vous de la ville. Plus au sud, c'est le quartier des bouchers et des abattoirs.

La Banque. C'est au sommet de la colline, au centre de la *Grande Place*, que trône l'imposante pyramide de la Banque d'Horgane : un tétraèdre de 40 m de côté, bâti en pierre noire. Vu de près, le bâtiment est assez décevant, lourd et absurde. Ses flancs érodés par le temps sont sans fioritures, fresques ni inscriptions. Une double porte de métal n'ouvre dans son mur



nord, au fond d'une sorte d'alcôve due à l'inclinaison du mur. La porte est perpétuellement ouverte, et il est probable qu'on a oublié le moyen de la refermer. Au-delà, on distingue un petit hall avec un guichet et un employé. Douze gardes-malades y montent en permanence une garde d'honneur.

Collège de l'Art. Ce bâtiment austère, composé de plusieurs ailes donnant sur des cours intérieures, est en fait l'école de médecine. Pour exercer une profession médicale ou paramédicale à Horgane, il faut obligatoirement être diplômé du Collège de l'Art (en abrégé d.C.A.). L'exercice illégal de la médecine est puni du don des mains. Au nord du collège, le quartier des lettres doit son nom à ce qu'on y trouve les métiers de plume et de parchemin.

Grefe. Assurant la symétrie au sud de la Grande Place, se trouvent les vastes bâtiments du Grefe. C'est là, en fait, que sont réglés tous les transferts d'organes, puisque ces derniers ne quittent pas les coffres. Il y règne une atmosphère de paperasserie et de bureaucratie qui n'est pas sans rappeler les pires aspects d'Oblivion. Le Grefe abrite également le tribunal et, d'une manière générale, tient lieu d'hôtel de ville. C'est là, notamment, que se réunit le Conseil des Médecins — l'assemblée dirigeante de la ville.

Médecins. Toute la partie est de la cité, dans la boucle de la Vésicle, est constituée par les demeures des médecins, les cliniques et autres institutions privées. Ce sont de coquettes maisons à deux étages, entourées de jardins soignés. Sur la grille de la rue, une plaque de cuivre signale à l'attention des passants, telle celle de ce réputé praticien :

DOCTEUR SHARLO
d.C.A.
Spécialiste des Maladies Terrifiantes
(sur rendez-vous)

Le docteur Sharlo, qui est un as dans sa catégorie, prend 3 PA d'honoraires. D'autres de ses confrères, moins réputés, ne prennent que 15 PB. Entre le quartier des médecins et la Grande Place, les trois rues du Triangle des Apothicaires regroupent tous les « pharmaciens » et herboristes de la ville.

Longs Manteaux. C'est un quartier louche de fraudeurs et d'escrocs. Il doit son nom à ce que l'on vous y propose toutes sortes de choses sous le manteau (ce qui demande que ledit vêtement soit assez long) sans vous demander votre carnet de santé. Naturellement, ce trafic (illégal) n'est pas bon marché : 20 % de plus que le régime noir et seuls les étrangers vraiment niais s'y laissent avoir.

Caractéristiques moyennes des Gardes-Malades

TAILLE	12	VOLONTE	13	VIE	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	09	ENDURANCE	26
FORCE	14	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	13	+dom	+1
DEXTERITE	12	Tir	11	Protection	d4
VUE	10	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	10		
Masse légère	niv +4	init 10		+dom +2	
Masse lourde	niv +4	init 10		+dom +4	
Dague	niv +4	init 10		+dom +2	
Corps à corps	niv +4	init 10		+dom (+1)	
Arbalète	niv +4	init 09		+dom +3	
Bouclier	niv +4	(moyen)			
Esquive	niv +4	(- malus armure)			

Les gardes-malades sont normalement armés de masses légères sans bouclier. Ils ne prennent l'armement lourd qu'en cas de conflit. Noter qu'ils ne sont pas inutilement brutaux, ce sont autant des « infirmiers » que des gardes. Avec les malades, c'est-à-dire entre autres avec les étrangers (qui sont par définition des malades), ils sont attentifs, patients, mais fermes.

Quelques auberges. Voisine de la Maison Jaune, l'Auberge des Consultants [A] est une sorte de pré-hôpital, logeant la majorité des nouveaux arrivants venus consulter. L'aubergiste, très sévère sur le chapitre des régimes (et très surveillé), applique les règlements à la lettre. Sa cuisine revient à 3 PB le point de Sust en régime noir et 23 PE en régime gris ; une place dans le dortoir revient à 4 PB en noir (sur paille garantie paille de blé) et 3 PB en gris ; et un lit dans une chambre à 8 PB noir/4 PB gris. Comme la plupart des clients sont vraiment des malades venus se faire soigner, avec abondance de boutons, de toux, de crachats et de pustules, il vaut mieux opter pour une chambre individuelle. Malheureusement, elles sont très demandées et il en reste rarement de libre.

Donnant sur les abattoirs, l'Hôtel de la Saignée [B] est réputé pour sa viande rouge (4 PB le point de Sust noir/ 3 PB gris) et pour ses chambres où l'on entend les meuglements terrifiés des bêtes sur le point d'être abattues, un excellent stimulant moral qui fait que ses chambres sont toutes en régime noir : 6 PB par lit. Il y a toujours de la place à l'Hôtel de la Saignée.

LES VOYAGEURS

Venant du nord, les voyageurs commenceront probablement par se présenter à la Porte Valide. Ils y seront naturellement refoulés et dirigés vers la porte des Admissions. On ne leur fera pas grand discours à la première porte ; ce n'est qu'à la seconde qu'on leur expliquera vraiment les principaux usages sanitaires et tout ce qui est nécessaire « pour leur santé ». (Il

est évident que toute épreuve de force ne peut que tourner à la catastrophe.)

Comme dit précédemment, les voyageurs ne seront pas véritablement obligés de se procurer un carnet de santé. Mais toutes leurs dépenses seront alors au tarif du régime noir. Sans parler du harcèlement des gardes-malades qui les arrêteront pour un oui pour un non, les obligeant à faire demi-tour, à ne pas emprunter telle rue « trop ombragée », à ne pas stationner sur cette place « trop ensoleillée », et ainsi de suite ; tout cela pour leur plus grand bien, « dans le doute quant à la gravité effective de leur cas... »

Consultation

Une consultation chez un médecin privé coûtera de 10 à 30 PB (selon la réputation du praticien) et sera gratuite à la Maison Jaune. Dans les deux cas, diagnostic et ordonnance seront identiques.

À la maison jaune, les voyageurs devront faire la queue pendant une heure ou deux, dans une promiscuité inquiétante. Car si eux se sentent bien portants, la plupart des consultants sont effectivement atteints : fièvres, boutons, chancres, purulements, sans parler des parasites. La consultation en elle-même sera étonnamment rapide : « tirez la langue, dites trente-trois fois "trente-trois" ; merci, rhabillez-vous ! » Mais une telle rapidité ne peut que démontrer l'infailible sûreté de diagnostic des praticiens d'Horgane. Enfin, chacun recevra un carnet de santé dûment rempli et devra y apposer l'empreinte de son pouce.

Le résultat sera le même chez un médecin privé, mais dans des condi-

tions plus raffinées. L'auscultation sera également plus longue, pratiquée au moyen de tout un inventaire d'instruments idoines : cornets acoustiques, prismes grossissants, petits marteaux de cuir pour les réflexes, etc. Le carnet sera obtenu sans supplément de prix.

Comme on s'en doute, personne ne sera déclaré bien portant. Outre un peu d'*Anémie Pléthorique*, ou de *Pléthore Anémique*, mais sans gravité réelle, chaque voyageur sera notifié souffrant de *Pérégrinité Chronique* (autrement dit la maladie du voyage).

Une ordonnance figurera également sur l'une des pages du carnet, tel un visa sur un passeport. *Traitement pour une semaine* : 1) un *clystère à l'huile de Bonymant, tous les matins*. 2) Une *petite saignée tous les soirs*. En attendant les résultats du traitement, le malade sera inscrit au régime gris.

Revenir consulter dans une semaine. Selon les résultats, on pourra envisager de passer au régime bleu.

L'huile de Bonymant est une spécialité d'Horgane, et Bonymant, son inventeur, une des gloires passées de la ville. En conséquence, quelles que soient leurs connaissances, les voyageurs n'en auront jamais entendu parler. Le produit en question est en vente chez tous les apothicaires. La dose pour un clystère revient à 2 PB. Le clystère lui-même pourra être octroyé par un médecin, au prix d'une consultation ; par un clystèreux, infirmier spécialisé prenant 1 PB d'honoraires ; par n'importe quel garde-malade, gratuitement mais à condition que l'opération ait lieu sur la voie publique, pour des motifs de discipline ; ou encore gratuitement à la Maison Jaune, moyennant deux pénibles heures de queue. Pour la saignée, on peut s'adresser à un médecin ou à un chirurgien (1 PA minimum), à un boucher (1 PB), ou gratuitement à un garde-malade ou à la Maison Jaune selon les mêmes conditions que précédemment.

Dans tous les cas, un paraphe et un cachet de cire indiqueront sur le carnet que le remède a bien été administré.

Noter que la médecine d'Horgane n'a rien en soi qui doive étonner les personnages, même si elle étonne les *joueurs*. C'est la médecine moyen-âgeuse telle qu'elle est pratiquée dans tous les mondes de ce type, et telle que peuvent la pratiquer les personnages eux-mêmes au moyen de leur propre compétence. Par ailleurs, les médecins d'Horgane ne sont pas tous des charlatans et des escrocs, même s'ils en ont tous l'air. Un grand nombre de malades véritables se rendent à Horgane et en ressortent guéris. La réputation de la Ville Saine n'est pas usurpée. Son pouvoir est réel.

Ce qui doit ressortir de cette histoire de régimes et de carnets de santé, ce n'est pas un manque de pouvoirs, mais un *abus*. Et si les personnages doivent regimber, ce n'est pas contre la médecine elle-même, mais contre l'*abus* qui en est fait.

LA BANQUE

Comme il est dit plus haut, qui possède la clé, possède le contenu du coffre. C'est une vieille loi tacite. En conséquence, accéder au contenu du coffre de Black Squirrel sera d'une désarmante simplicité. Si complication il doit y avoir, elle ne sera que du propre fait des joueurs. Il n'est en effet pas exclu que tant de simplicité leur paraisse louche et qu'ils inventent mille plans compliqués pour se mettre eux-mêmes dans un inutile embarras.

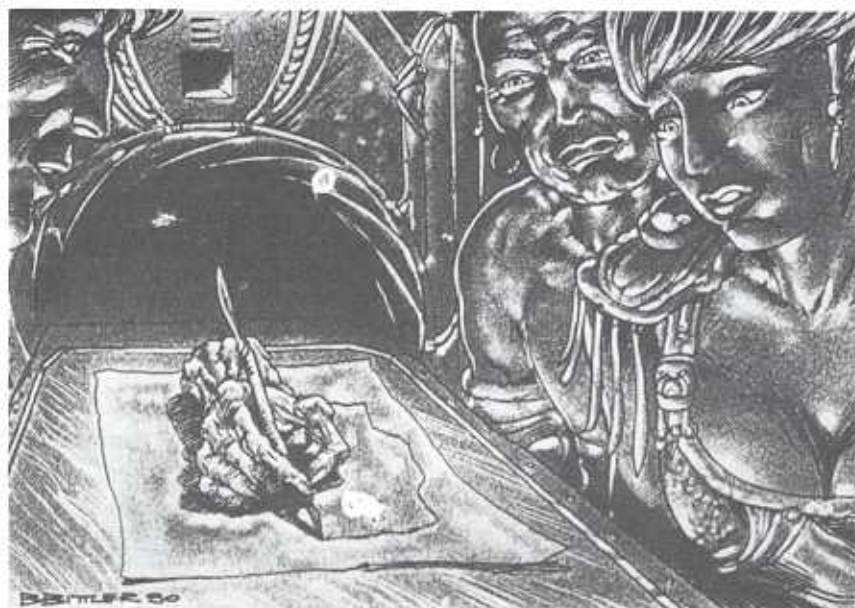
S'ils vont directement à la banque, le préposé leur dira de s'adresser au Greffe et ne voudra rien entendre d'autre. Au Greffe, ils auront à nouveau à faire la queue et à remplir d'impossibles formulaires, à moins que... A moins, tout simplement, qu'ils ne montrent leur clé, la petite pyramide de métal narth. Instantanément — et comme par magie ! — le comportement des employés du Greffe changera du tout au tout. Avec déférence, on priera les voyageurs de passer dans un petit salon particulier ; et là, un important secrétaire viendra directement s'occuper d'eux.

Les coffres sont rarement ouverts, et encore plus rarement retire-t-on ce qu'ils contiennent. Les greffes, voyez-vous, sont davantage des actes symboliques que... Mais si telle est la volonté des héritiers (les voyageurs), leur désir sera satisfait...

Au passage, les voyageurs pourront apprendre que leur coffre est le n° 3 (comme l'indiquent les trois lignes gravées sur chaque face de la clé) ; et un vieux registre fatigué indiquera qu'au dernier recensement, il y a de cela 120 ans, il était au nom d'un certain Black Squirrel, navigateur de son état. Le contenu, par contre, n'est pas connu.

Le secrétaire escortera lui-même les voyageurs à la banque, en compagnie de deux vigilants gardes-malades. Il est hors de question que les voyageurs déambulent à leur guise dans les salles de la pyramide où tout doit avoir lieu ouvertement. C'est pourquoi aucun plan des lieux n'est fourni, car inutile. Toute tentative d'effraction, tout « hold up » est automatiquement voué à l'échec, non seulement à cause de la vigilance des gardes, mais aussi à cause de protections magiques dont bénéficie l'ensemble du bâtiment — protections que le Gardien des Rêves est libre d'imaginer le cas échéant.

Au premier étage de la pyramide, après avoir enfilé une étroite coursive, les voyageurs seront amenés devant une petite porte de métal narth, semblable à une porte de chaudière, marquée de trois lignes verticales. Au centre, le métal est creusé d'un alvéole triangulaire de la même dimension que la pyramide, celle-ci devant pouvoir s'y emboîter parfaitement. Et de fait, si on l'y pousse à fond, après un léger dé clic, tout le centre de la porte s'ouvrira comme un diaphragme, d'un diamètre final de 50 cm, révélant un sombre compartiment. En ce qui concerne la clé, elle semblera avoir disparu. Pendant toutes ces opérations, le secrétaire et les gardes resteront à proximité, suffisamment loin pour ne pas troubler l'intimité des héritiers, mais suffisamment près pour être vigilants.



Le compartiment ne contient qu'un petit coffret de bois verni, tel un écrin, sans serrure. Dans le coffret, enveloppée dans un linge jauni, se trouve une vieille main (droite) coupée au poignet et complètement momifiée. Bien que ce ne soit pas la coutume, les voyageurs seront libres de l'emporter avec l'écrin.

En ce qui concerne la clé, elle réapparaîtra lors de la fermeture du compartiment, qui aura lieu d'elle-même à la fin de l'heure. On ne peut pas accélérer le processus ; il faut attendre. Mais à ce propos...

Et c'est alors que les voyageurs apprendront que les arriérés de taxes et de frais divers relatifs à la possession du coffre se montent très exactement à 82 PA et 5 PE. En conséquence, c'est la banque qui récupérera la clé à réapparition (non sans un reçu officiel) et elle ne sera rendue aux héritiers que lorsqu'ils auront réglé les frais. Ils ont trois jours de délai, passé lequel le compartiment et sa clé redeviendront l'entière propriété de la banque. (A vrai dire, les voyageurs ne devraient en avoir cure.)

LA MAIN

Il est probable que, jusqu'au dernier moment, les voyageurs imagineront que, malgré sa fonction normale, le coffre de la banque d'Horgane doit contenir autre chose qu'un organe.

Leur déception n'égale alors sans doute que leur perplexité. Que faire de cette vieille main ratatinée ? Par ailleurs, on pourra découvrir quelques mots tracés d'une encre malhabile dans le fond du couvercle de l'écrin. Quelqu'un a écrit : « Belle Main, douce Main, fais ton devoir ! »

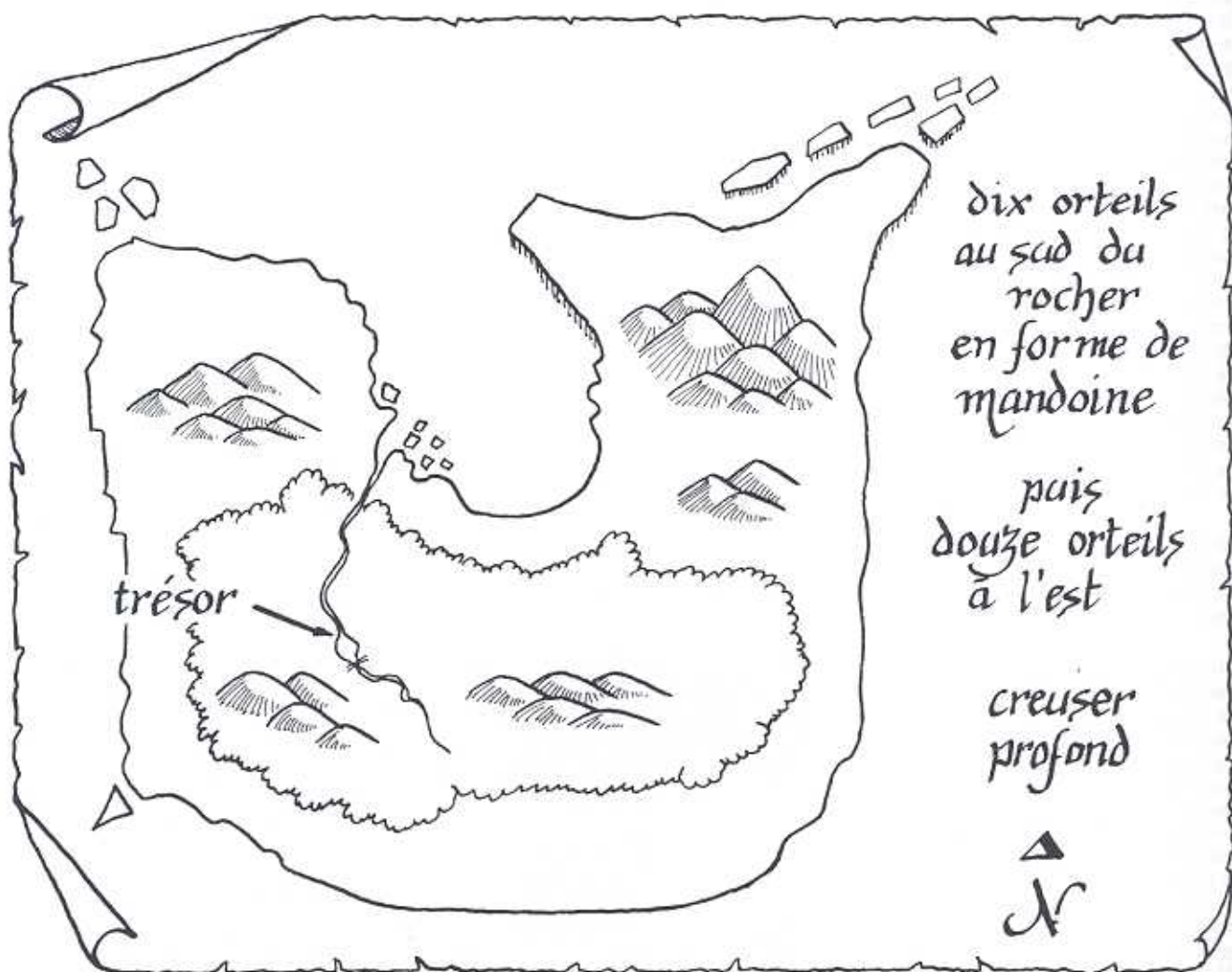
Si ces mots sont prononcés en présence de la main, elle se mettra à bouger. Ses doigts se refermeront sur un crayon imaginaire ; et rampant à moitié telle une araignée pataude, l'ensemble se déplacera de gauche à droite, puis de droite à gauche. Un spectacle des plus insolites !... Apparemment, la main est magique.

Et de fait, Détection d'Enchantement renverra une fois de plus un écho posi-

tif ; et Lecture d'Aura Magique indiquera *Gouffre*, puis en Gouffre : *Rituel de Servitude*** par Thanatos (Gouffre Abimeux II) R-13 r13*. Ce rituel, voisin d'Animation de Zombi, permet d'enchanter un corps ou une partie d'un corps pour qu'il rende ensuite un certain service. La différence par rapport aux zombis est que le service est programmé une fois pour toutes, que ce peut être autre chose qu'une action destructrice et que le corps enchanté ne redevient jamais sauvage quel que soit le temps écoulé.

Le service est activé par un certain mot de commande. Il faudra ré-effectuer Lecture d'Aura Magique en Gouffre Abimeux pour apprendre que le service consiste « à retrancir ». Le mot d'ordre est « Belle Main, douce Main, fais ton devoir ! » Il n'y a pas de jet de maîtrise.

Lors, si en plus du mot d'ordre la main est placée sur une feuille de parchemin et qu'on lui glisse effectivement un crayon entre les doigts, se dessinera peu à peu la carte suivante. Ponctuant le tout, le mot « trésor » s'épellera, bien lisible.



ARANAK-LE-TIGRE



Dans bien des cas, le voyage n'est qu'une marche en avant sans idée de retour. Lors, peu importe si, suite à quelques démêlés avec la popu-

lation locale d'une étape, la remise en route ressemble davantage à une fuite qu'à un départ. La plupart du temps, les voyageurs ne se soucient guère du souvenir qu'ils laissent derrière eux. Là où cette technique fait brusquement défaut, c'est quand un retour en arrière s'avère indispensable, quand les voyageurs se voient contraints de « récolter ce qu'ils ont semé ».

A l'évidence, la carte dessinée par la main-zombi représente la toute première île de cette histoire, celle des noyées et des glipzouks, celle de la découverte de la pyramide. Les voyageurs devraient normalement la reconnaître. En termes de jeu, le mieux est de tendre aux joueurs un exemplaire de la carte en question, sans un mot, et de leur laisser tirer leurs propres conclusions. S'ils reconnaissent l'île d'eux-mêmes, il n'y aura rien à ajouter. S'ils ne font pas le rapprochement (tout dépendant par ailleurs de la précision avec laquelle le Gardien des Rêves la leur aura précédemment décrite/dessinée), leur faire tirer un jet d'INTELLECT/Srv Ext. Choisir zéro comme difficulté moyenne, et l'accroître ou la diminuer selon l'exploration plus ou moins complète qui a été faite de l'île. Si tous échouent, ce ne sera malgré tout pas dramatique. A Oblivion, le capitaine Parrot la reconnaîtra de toutes façons, lui, et leur indiquera le bon cap. En la retrouvant, ils auront simplement la surprise de découvrir qu'il s'agissait de cette île-là. Le seul inconvénient, s'ils ne la reconnaissent pas, est qu'ils pourront supposer qu'elle appartient à ce rêve-ci et ne songent pas à faire demi-tour. Si tel est le cas, au Gardien des Rêves de voir s'il souhaite ou non les tirer de cette mauvaise piste, et le cas échéant d'improviser un moyen.

LE RETOUR

Il faut donc rebrousser chemin, remonter la Vésicle jusqu'à Ubet, la grande chute, puis la gorge dans les Affreterres, et retrouver la caverne du blurêve pour retourner à Rockendart.

C'est là que les choses peuvent devenir problématiques, selon ce qui se sera passé précédemment. Dans tous les cas, même une fois le vaisseau récupéré, restera le problème essentiel : comment retrouver l'île des glipzouks ?

Il se peut que la tâche semble insurmontable, particulièrement si le départ de Rockendart n'a été qu'une débâcle consécutive à un affrontement armé et si les voyageurs estiment qu'il est impossible de récupérer le vaisseau. Ce sera notamment le cas si, pour une raison ou une autre, celui-ci a été détruit. Lors, certes déçus mais pouvant au moins s'estimer heureux de n'être pas prisonniers d'une petite île, les voyageurs reprendront leur route vers un ailleurs inconnu, et ainsi finira, ni bien ni mal, la présente aventure.

En revanche, s'ils estiment avoir une bonne chance de récupérer leur vaisseau et de reprendre la mer, la carte de la main-zombi donnera une nouvelle impulsion à l'aventure ; et nul doute que les voyageurs quitteront Horgane dans les plus brefs délais. Noter par ailleurs que, son rôle joué, la main-zombi n'a plus aucune utilité. Il est impossible de lui donner un ordre différent : tout ce qu'elle sait faire, c'est recopier inlassablement la même carte.

Mandoine

« Dix orteils au sud du rocher en forme de mandoine / puis douze orteils à l'est / creuser profond » — telle est la localisation du « trésor » indiquée en marge par la main-zombi. *Orteil* ne pose aucun problème. Il s'agit à l'évi-

dence de l'unité de mesure couramment utilisée, l'*ortel de dragon*, valant à peu de choses près un mètre. Cette connaissance est automatique pour tout le monde, sans jet de dés. *Mandoine* risque par contre d'être énigmatique. C'est un mot technique de charpenterie, et plus spécialement de charpenterie de marine, désignant un certain assemblage de pièces de bois. On dit de deux planches qu'elles sont assemblées « en mandoine ». Le renseignement est automatique pour quiconque possède au moins Charpenterie à zéro. Sinon, réussir INTELLECT/Charpenterie à zéro. La comparaison n'en demeurera pas moins bizarre. Puisque ce mot ne désigne pas un *objet*, mais une *façon*, comment un rocher peut-il être en forme de mandoine ?...

« N'importe ! songeront sans doute les voyageurs. Il sera toujours temps d'y repenser. Il y a plus urgent à faire... »

Le blurêve

Normalement, il ne devrait pas y avoir de grandes difficultés à retrouver la caverne du blurêve. Si les voyageurs ont songé à en marquer l'emplacement, cela se fera sans peine ; sinon, ils peuvent avoir à tâtonner, nombreuses étant les cavernes qui s'ouvrent dans les parois de la gorge.

Comme précédemment, au Gardien des Rêves de juger si une rencontre est opportune ou non et le cas échéant, utiliser les mêmes caractéristiques moyennes pour les entités du blurêve. Déterminer de la même façon la durée subjective du passage pour chacun des voyageurs. Quoi qu'il en soit, il sera midi côté Rockendart, le plein milieu de l'heure de la Couronne.

Rockendart

Dans tous les cas de figure, le vaisseau des voyageurs devrait se trouver aux mains de l'une des trois tribus. Soit confié en leur garde amicale, soit comme simple trouvaille de leur part,

soit comme prise de guerre. Pour dénouer la situation, se reporter aux indications fournies au chapitre 4.

En ce qui concerne Aranak-le-Tigre, les natifs n'en auront pas davantage entendu parler. Cela risque de préoccuper les voyageurs, surtout s'ils sont toujours encombrés de Shou-Shou, mais qu'y faire ? Il est probable qu'ils retournent alors à Oblivion — ce qui devrait s'accomplir sans anicroche.

Oblivion

Depuis leur départ, Johaine passe ses journées à guetter la voile de retour des voyageurs. Aussi, à peine auront-ils accosté qu'elle se précipitera à leur rencontre. On devine aisément sa déception devant leur non-réussite ; et c'est la mort dans l'âme qu'elle récupérera le petit chien d'Isadora.

Toutefois, si les voyageurs présentent leur retour comme une simple étape avant un nouveau départ, elle insistera pour qu'ils conservent encore l'animal.

Les voyageurs le reprendront-ils ou seront-ils trop heureux d'en être enfin débarrassés ? C'est de ce fait en apparence insignifiant que dépendra toute leur future survie. Naturellement, la question ne se posera pas si, pour une raison ou une autre, ils ont déjà perdu l'animal. Dans ce cas, il se peut même qu'ils tentent d'éviter Johaine.

Diverses autres choses pourront avoir lieu à Oblivion, à commencer par réparations et approvisionnement.

Mais le plus important sera sans nul doute de se renseigner sur l'île des glipzouks, voire sur la mandoine. Car il faut se souvenir qu'entre leur départ de l'île et la côte du continent s'intercale une violente et déroutante tempête — *déroutante* au sens littéral. Là encore, le capitaine Parrot s'avérera d'un grand secours. Non seulement il identifiera l'île, mais il pourra fournir d'assez précises indications pour la retrouver : 70 lieues au nord-nord-est d'Oblivion. (Une lieue draconique équivaut à mille ors de dragon, soit quasiment un kilomètre.) De même, il expliquera ce qu'est une mandoine, ajoutant que les profanes la confondent neuf fois sur dix avec l'*enverglure*. Et d'expliquer la différence entre les deux.

L'*enverglure* est une autre façon d'assemblage, très voisine de la mandoine, et plus répandue. En ce sens, effectivement, on la confond souvent avec cette dernière. Aux explications de Parrot, tous ceux qui croyaient savoir ce qu'est une mandoine (Charpenterie à 0 ou jet réussi) devront rejouer un jet d'INTELLECT/Charpenterie à -5. Une réussite confirmera leur connaissance ; mais en cas d'échec, ils s'apercevront à leur grande confusion qu'ils confondaient

effectivement avec l'*enverglure* ! Et en définitive, ils ne seront plus très sûrs de savoir ni ce qu'est l'une, ni ce qu'est l'autre.

Enfin, une hypothèse envisageable est que les voyageurs se soient déjà renseignés sur l'île des glipzouks à leur premier passage à Oblivion, moyennant un plan dessiné par leurs soins (une description verbale ne suffira pas). Auquel cas, ils peuvent tenter de rallier l'île dès leur départ de Rockendart, sans passer par Oblivion.

LES PIRATES

Les pirates sont sur place depuis une semaine environ. Leur bateau, le Requin Volant, est ancré dans la baie, à peu près au même endroit que celui des voyageurs précédemment. Comme indiqué par les natifs de Rockendart, ils sont une dizaine, sans compter Aranak ni Isadora.

Leur but étant de faire de cette île découverte par hasard un repaire digne de ce nom, ils ont commencé la fabrication de trois maisons, des bungalows rudimentaires, entre la plage et la forêt. Toutefois, rien n'est encore construit. Ils n'ont fait que délimiter les emplacements et commencé l'abatage et le débit du bois d'œuvre. Deux grands feux ont été allumés sur la plage et sont constamment entretenus.

La nuit, tous regagnent le Requin Volant pour dormir à bord. Il y a toujours deux hommes de veille.

Aranak

Originaire du sud, après avoir fait ses premières armes dans les hauts-fonds de Krak, Aranak rêve d'égaliser les anciens noms de la haute piraterie ; et c'est pourquoi l'aurole de mystère qui entoure Oblivion l'a attiré si loin hors du charnier natal. Il ne sévit que depuis peu dans la région et s'est pour l'instant contenté de se faire la main en massacrant un village ici et là. En réalité, ce menu fretin ne l'intéresse pas, mais il faut satisfaire l'équipage toujours prêt à murmurer lorsque la « paye » ne tombe pas.

Au physique, c'est un homme jeune, assez grand, blond roux, aux yeux gris, plutôt bien fait de sa personne. Au moral, c'est un meneur d'hommes doué d'une autorité naturelle devant qui on ne discute pas, et tel le tigre dont il a fait son emblème, capable de tuer de sang froid sans seulement cligner d'une paupière. Ayant toujours été « juste » avec ses hommes, tant pour les récompenses que les punitions, il est respecté autant qu'il craint, chef incontesté autant qu'incontes-

table. Du moins jusqu'à cet enlèvement...

L'enlèvement d'Isadora a surtout été dû au hasard, parce que la jeune femme se trouvait sur le chemin des pirates. La première idée d'Aranak était d'en tirer quelque plaisir, puis de la revendre comme esclave. Les choses ne se sont pas exactement passées ainsi. A la grande stupéfaction de l'équipage, Aranak s'est retrouvé confronté à une volonté supérieure, une aura de commandement plus forte que la sienne. Quelle histoire !...

Pensez ! La captive étendue sur le pont du bateau, les mains liées dans le dos, le cheveu en désordre, les joues cramoisies, le corsage arraché offrant d'excitantes visions ; et Aranak debout près d'elle, bien campé dans ses bottes de cuir lacé, le court fouet à la main, la considérant déjà comme « sa chose » ! Le rapport de force était évident, non ? Là, le maître, ici la servante, non ? Et bien, justement, il lui a suffi de dire « non ! », simplement, d'une voix qui ne suppliait pas, qui ne tremblait même pas, une voix qui se contentait de noter l'évidence :

« Non... » Accompagnée d'un tel regard que c'est Aranak en premier qui a dû baisser les yeux. « Détachez-la, a-t-il murmuré d'une voix basse et bizarrement changée. Et faites virer de bord ! Nous la ramenons à terre !... »

— Non ! s'est à nouveau écriée Isadora. Et cette fois d'une voix pleine de passion, rugissement de lionne et fracas de trompette.

— Comment ça, non ?
— Je veux rester avec vous. Je veux être pirate !... »

Depuis ce moment, les choses n'ont fait qu'évoluer dans la même direction. Le chef des pirates et la nouvelle recrue partagent la même cabine ; mais à en croire les hommes de veille, il ne s'en échappe pas que des gémissements de plaisir, non, mais aussi des coups de gueule et des grincements de dents ! Au matin, Isadora rayonne davantage, tandis que l'indomptable tigre prend de plus en plus des allures de matou échaudé. C'est encore la jeune femme qui a eu l'idée d'un repaire, un vrai « chez nous » avec des maisons et tout ! Les pirates trouvaient ça saugrenu, mais Aranak a confirmé. On ne discute pas avec la patronne.

Toute excitée par sa nouvelle vie, Isadora ne regrette ni son passé ni l'austère maison paternelle. Seule la pensée de sa petite sœur Johaine soulève parfois en elle une brève nostalgie, de même que Shou-Shou, son caniche adoré. « Le seul être qui ait jamais su me comprendre vraiment... », soupire-t-elle dans ses rares accès de faiblesse.

Il est difficile de prévoir complètement la forme que prendra la rencontre, celle-ci dépendant essentiellement du comportement des voyageurs.

Une solution idéale serait que ces derniers se rendent compte de la présence des pirates sans que ceux-ci ne les remarquent, réussissent à mouiller en un autre point de la côte, et déterrent le trésor incognito. Un tel plan n'est pas irréalisable, mais hautement difficile et devant bénéficier d'un grand concours de chance. N'étant pas prévenus, il n'y a aucune raison que les voyageurs soient de prime abord discrets et songent à aborder l'île en catimini. Par ailleurs, comme décrit au premier chapitre, la baie est le seul point de mouillage vraiment sûr. Il est donc plus vraisemblable de supposer qu'ils entreront sans arrière-pensée dans une baie qu'ils croient toujours déserte. Noter qu'à cause des collines qui l'entourent, la fumée des feux est difficilement décelable. Enfin, il restera toujours la question de sauver celle qu'ils imaginent prisonnière.

Dès la pointe doublée, par contre, vaisseau ancré, feux sur la plage, piles de troncs abattus et hommes s'agitant tout autour seront nettement perceptibles. Il y a même un pavillon qui flotte au sommet du mât. A l'entrée de la baie (2 km), il faut réussir VUE à -5 pour en identifier le symbole ; à mi-chemin, VUE à -2 ; à 500 m, VUE à 0 ; et réussite automatique à partir de 300 m. Comme les voyageurs sont censés en avoir reçu abondante description, son identification ne devrait poser aucun problème.

« Aranak ! s'écrieront-ils probablement. A force de parler de lui, il était fatal que nos chemins finissent par se croiser. Mais est-ce bien le bon moment ?... »

En bref, ils auront alors deux choix. Soit virer de bord pendant qu'il en est encore temps ; soit continuer héroïquement vers la plage. Dans le premier cas, se souvenir du funeste courant qui garde l'entrée de la baie et rend délicates toutes manœuvres d'entrée comme de sortie.

Du côté des pirates, ce sera de toutes façons le branle-bas-de-combat. Si les voyageurs fuient, ils enverront des éclaireurs sur les falaises pour suivre leur mouvement et s'assurer qu'ils sont seuls. Puis, selon leur comportement, fuir au large ou contourner l'île, ils entameront éventuellement une poursuite. Si tel est le cas, il y a toutes les chances que les voyageurs soient rattrapés et que l'affrontement véritable prenne la forme d'un abordage.



Si les voyageurs continuent bravement, les pirates les laisseront venir à eux, armés jusqu'aux dents, mais se tenant d'abord sur une prudente défensive. Si les voyageurs n'attaquent pas directement, mais tentent de s'expliquer, ils feront mine de les écouter ; puis au signal d'Aranak, ce sera la curée ! féroce et sans pitié ! Dix pirates déjà maîtres du terrain, plus le chef, plus Isadora et son arc risquent alors d'être plus que ce que nos « héros » ne soient capables de supporter.

Les malheureux auront par ailleurs une amère déconvenue en découvrant le rôle que joue maintenant Isadora.

En un éclair (hélas un peu tardif), ils comprendront le désintéressement de son père à la retrouver. Et leur « courage, damoiselle, nous venons vous délivrer ! » sonnera d'une façon lamentable et ridicule. Car la piratesse ne restera pas manchote. Et d'autant moins que les voyageurs auront commencé à expliquer leur histoire, comme quoi ils viennent la délivrer, mandatés par Johaine, etc. Persuadés qu'ils mentent et ne sont envoyés que par son père, elle ordonnera leur massacre avec délectation. « Si c'était vraiment ma sœur qui vous envoyait, s'écriera-t-elle en décochant une flèche, elle vous aurait confié un gage servant de preuve, mon petit chien par exemple... »

En fait, ce discours et cette tournure d'événements n'auront véritablement lieu que si les voyageurs n'ont pas (ou n'ont plus) Shou-Shou avec eux. Car dans l'affirmative, l'animal aura d'ores et déjà fait connaître sa présence en aboyant, ou même, s'il n'est pas tenu en laisse, en courant directement vers sa maîtresse. Et sa présence nécessaire sera suffisante pour mettre un terme à l'affrontement.

Isadora chuchotera quelques mots à Aranak ; ce dernier ordonnera à ses hommes de rengainer leurs armes ; et dès cet instant pourra débiter une sorte de « cohabitation ».

La jeune femme sera ravie, quoi qu'elle en dise, d'avoir des nouvelles d'Oblivion. Mais elle est à ce point entichée d'Aranak que rien ne la fera abandonner les pirates. Tout ce que les voyageurs gagneront en insistant sera le retour des hostilités. La seule façon de repartir avec elle sera de l'enlever une seconde fois. Un plan qui a toutes les chances de conduire au désastre.

D'autant qu'à part la pauvre Johaine, personne ne leur en sera finalement reconnaissant.

Note. Ce scénario le plus probable

LE REQUIN VOLANT

LONGUEUR	16	VITESSE	6/6/4
LARGEUR	4	MANŒUVRE	0/0/-4
TIRANT D'EAU	1	EQUIPAGE	8 hommes
RESISTANCE	26	GREEMENT	grand mât, beaupré
STRUCTURE	12		2 voiles latines

Caractéristiques moyennes des pirates, au nombre de 10.

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	13
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	09	ENDURANCE	23
FORCE	12	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+dom	0
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	d2
VUE	11	Lancer	11		
OUÏE	10	Dérobée	11		

Coutelas	niv +4	init 10	+dom +2
Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +1
Corps à corps	niv +3	init 09	+dom (0)
Dague lancée	niv +3	init 08	+dom 0
Main gauche	niv +4		
Esquive	niv +4		

Discrétion, Se cacher 0 / Escalade, Saut, Course +3 / Natation 0 / Navigation +4.

Tous portent en permanence leur coutelas et deux dagues. Considérer le coutelas comme ayant les mêmes caractéristiques que l'épée courte.

ISADORA, née à l'heure du Faucon, 22 ans, 1m75, 66k.

TAILLE	10	VOLONTE	16	VIE	12
APPARENCE	14	INTELLECT	10	ENDURANCE	28
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	13	Protection	d2
AGILITE	15	REVE	12	+dom	0
DEXTERITE	12	CHANCE	12		
VUE	12	Mêlée	13		
OUÏE	10	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	12		
GOUT	08	Dérobée	13		

Dague mêlée	niv +1	init 07	+dom +1
Corps à corps	niv +1	init 07	+dom (0)
Dague lancée	niv 0	init 06	+dom 0
Arc	niv +4	init 10	+dom +2
Main gauche	niv -2		
Esquive	niv +3		

Escalade +3 / Saut +3 / Course +3 / Equitation +5 / Srv Extérieur +3 / Natation +3 / Lire & écrire 0.

Isadora est toujours armée de deux dagues. La compétence de main gauche lui était inconnue, et elle ne l'apprend que depuis peu sous l'enseignement d'Aranak. Quoiqu'elle ne le porte pas en permanence, elle possède toujours son arc ainsi qu'un carquois de 12 flèches. Noter que c'est le seul arc de la bande.

n'est évidemment pas le seul, selon que les voyageurs commencent par fuir, tentent une discrète arrivée par derrière, etc. Dans tous les cas, seule la présence de Shou-Shou peut empê-

cher le massacre. Mais il faut également s'attendre à ce que les voyageurs tiennent à se poser en *justiciers* et ne supportent pas l'idée de laisser les pirates vivants derrière eux.

ARANAK-LE-TIGRE, né à l'heure de la Couronne, 32 ans, 1m82, 75k.

TAILLE	12	VOLONTE	13	VIE	14
APPARENCE	13	INTELLECT	10	ENDURANCE	27
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	11	VITESSE	14
FORCE	14	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	15	REVE	13	+dom	+1
DEXTERITE	13	CHANCE	13		
VUE	12	Mêlée	14		
OUIE	11	Tir	12		
ODORAT	12	Lancer	13		
GOUT	09	Dérobée	12		

Epée longue	niv +6	init 13	+dom +4
Dague mêlée	niv +6	init 13	+dom +2
Corps à corps	niv +5	init 12	+dom (+1)
Dague lancée	niv +4	init 10	+dom +1
Main gauche	niv +6		
Esquive	niv +6		

Discretion +3 / Escalade +6 / Saut +6 / Se cacher +3 / Course +4 / Charpenterie +3 / Srv Cité +4 / Srv Extérieur +3 / Chirurgie 0 / Jeu +4 / Natation +6 / Navigation +10 / Légendes +3 / Lire & écrire 0.

Aranak porte usuellement son épée et deux dagues. La *main gauche* est exclusivement une dague de parade.

LE TRESOR

Cohabitation et neutralité ne veulent pas dire amitié ; et quoi que fassent ou disent les voyageurs, les pirates les considéreront toujours avec méfiance. Il s'en faudra constamment d'un rien pour remettre le feu aux poudres.

En ce qui concerne le trésor, la suspicion des pirates n'a aucune raison d'être éveillée de prime abord. Il en irait peut-être différemment s'il n'y avait pas Isadora, les voyageurs devant dès lors fournir un autre motif à leur présence. Mais là, les choses sont claires. « Bien, dira Aranak, vous êtes venus sauver Isadora. Or, vous voyez qu'elle ne court aucun danger et n'a nul besoin de vous. Je pose donc la question : quand repartez-vous ? » De son côté, maintenant qu'elle a récupéré Shou-Shou, Isadora a également impatience de leur départ.

En conclusion, les voyageurs auront très peu de temps pour découvrir le trésor. S'ils prétextent le manque d'eau et de vivres et demandent qu'on les laisse chasser dans la forêt, Aranak leur accordera une journée, pas une heure de plus. Mais comme on s'en doute, il fera exercer une surveillance discrète.

Mandoine et enverglure

A l'endroit indiqué sur le plan de la main-zombi, près du petit lac à la cascade, non loin de la caverne des glip-zouks, les voyageurs découvriront effectivement un rocher bizarre, constitué de deux roches différentes imbriquées l'une dans l'autre selon un

certain emboîtement géométrique. Une mandoine ? Un peu plus loin, un second rocher présente à peu près les mêmes caractéristiques. Et — ô misère ! — il y en a également un troisième.

De fait, seul l'un d'eux ressemble à un assemblage en mandoine. Le second, comme on l'a subodoré, imite l'enverglure ; et le troisième n'imité rien du tout, ses roches constitutives ayant fusionné n'importe comment. Si la connaissance de la mandoine a déjà été confirmée, le bon rocher sera reconnu sans peine. Dans le cas contraire, il faudra à nouveau réussir INTELLECT/Charpenterie à -5 ou n'être sûr de rien.

Noter qu'en temps ordinaire, on pourrait toujours s'offrir le luxe de creuser trois trous au lieu d'un, jusqu'à tomber sur le bon emplacement. Mais vu les circonstances actuelles, est-ce bien raisonnable ? Comment expliquer aux pirates ce délire d'excavations ? « Dites, vous ne recherchiez pas un trésor, par hasard ? » auraient-ils toutes les chances de répondre. Et d'ajouter : « Il fallait le dire tout de suite. On va vous aider. Et même, à la réflexion, épargnez-vous toute peine, on va creuser pour vous !... »

A l'endroit indiqué, un petit coffret de fer rouillé est enterré à 1m50 de profondeur. Nonobstant l'habitude que les voyageurs ont de tout faire avec leur épée, y compris creuser des trous, pelles ou pioches seront indispensables pour accéder au coffret rapidement et efficacement. Et même encore, il faudra une pleine heure draconique à un seul homme et 60 minutes à deux. Plus de deux personnes ne feront que se

gêner. Le coffret de métal est très corrodé et sa serrure peut être forcée aisément, même sans compétence. Il n'y aura plus qu'à repousser le couvercle...

...et contempler, incrédule (car jusqu'au dernier moment, on n'y croyait pas vraiment), le ruissellement de l'or, de l'argent et des gemmes.

On pourra compter au bas mot :

- 30 pièces d'or
- 250 pièces d'argent
- 5 bracelets d'or (2 PO chacun)
- 2 colliers de 20 perles (5 PA la perle, 10 PO chaque collier)
- 1 dague au pommeau d'argent ouvragé et incrusté de 2 gemmes bleues (5 PO dont 16 PA par gemme)
- 1 médaillon d'argent incrusté d'une grosse gemme rouge (3 PO dont 24 PA de gemme)
- 1 bague d'or sertie d'une gemme verte (3 PO dont 15 PA de gemme)
- 1 bague d'argent sertie d'une gemme violette (2 PO dont 18 PA de gemme)
- 1 timbale d'argent rehaussée d'ivoire (1 PO)
- 1 agrafe d'or (1 PO).

Soit une valeur totale de 100 pièces d'or.

Naturellement, le Gardien des Rêves reste libre d'imaginer un autre contenu ou de ré-évaluer celui-ci à sa convenance.

CONCLUSION

Il est donc indispensable que les pirates ignorent constamment la raison véritable de la présence des voyageurs, et tout dépendra finalement de cette ultime discrétion. Mis en présence du trésor, les forbans ne voudront pas partager. Aranak ne se risquera même pas à le suggérer, redoutant d'autant plus une mutinerie que ses hommes sont déjà mécontents. Pourquoi n'attaque-t-on pas les nouveaux-venus ? Pourquoi ne capture-t-on pas leur navire ? L'amour ramollit notre chef !...

Et comme de leur côté les voyageurs n'accepteront sans doute pas de se laisser déposséder de ce qu'ils considèrent, à tort ou à raison, comme leur trésor, tout le sang précédemment préservé risque de couler quand même.

Tout se terminera-t-il finalement dans un bain de sang pour une affaire de gros sous ? Ou les voyageurs reprendront-ils la mer riches de « leur or » autant que de leur vie ? Telle sera l'ultime question/réponse du *Trésor de Black Squirrel*.