

(Pièce III) Mounate

Scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

Dans le val à l'Aïka, au milieu de collines toujours rouges et constellées de feuilles mortes, on peut trouver un curieux village constitué d'une quarantaine de familles et de bâtisses. De bâtisses ai-je dit ? Ici on les appelle des " fongices " car elles sont édifiées dans le corps d'immenses champignons. " C'est l'automne " dites-vous ? Non. Mais vous n'en êtes pas loin, vous êtes à Mounate.

Ce scénario suppose que le lecteur possède l'aide de jeu sur les champignons écrite par Mario Heimburger et Benjamin Schwarz dans le cadre du webzine Eastenwest. La possession de cette aide de jeu n'est pas absolument nécessaire à la compréhension, mais elle l'enrichit beaucoup.

La forêt de l'Aïka

Pour arriver à Mounate les joueurs traverseront les forêts de l'Aïka, de vastes étendues de feuillus, aux couleurs chatoyantes comme un été indien. Il faut dire que les arbres de cette vallée ont la particularité de s'attarder sur la période de la chute des feuilles. Si la pousse est accélérée et s'effectue en quelques journées à peine, la période de la chute, elle, se déroule dans le temps normal. Il y a donc entre trois et quatre automnes par an, ce qui explique l'épais tapis de feuilles qui compose le sol.

ARRIVEE AU VAL A L'AÏKA

Les voyageurs se réveillent sur le versant d'une colline boisée, à l'abri de grands chênes aux troncs massifs et droits. Visiblement ils ont dû s'endormir ici à même l'épais tapis de feuilles sèches. Au centre du campement improvisé un disque de pierre circonscrit l'emplacement d'un feu qui n'est plus que braises crépitantes et cendres. La luminosité décroît doucement et l'air se fait plus frais, plus humide, cependant que les personnages sortent de leur torpeur. L'aurore n'est pas loin.





Aucun d'eux ne se souvient de son rêve qui pourtant était bien prenant. Seules leur restent les dernières mélodies d'un air lancinant... Du violon ? Du luth !

Rêve d'archétype

Tout du long de ce scénario et de manière croissante depuis leur première nuit, les PJ's seront la proie d'un rêve d'archétype. Ils se verront assis dans une salle gigantesque et merveilleusement ornementée. Assis au milieu d'autres gens, ils écoutent une personne jouer d'un instrument à corde, un luth pour les moins incultes en musique.

Bien qu'ils ne le sachent pas, les joueurs sont en train d'assister à un concert du grand Kranf. La musique est ensorcelante et les PJ's aimeraient réellement l'entendre à nouveau, de vive oreille.

C'est au milieu de ce récital que Kranf devait perdre la raison. Les joueurs assisteront certainement à la scène au bout de quelques nuits passées à rêver.

Rapidement ils se rendront compte que leur équipement a disparu. L'essentiel étant de rendre les PJ's dépendants des villageois, libre au gardien de ne pas les démunir totalement. Une inspection des environs (Vue/Survie en Forêt/0) révèle la présence de traces. Un sillon dans les feuilles semble en effet descendre (ou monter ?) la colline. Des voleurs ? Une réussite particulière révélera qu'il s'agit plus sûrement de gliers. Quant à en connaître le nombre... Ces bestioles là ont la fâcheuse habitude de marcher dans la trace du premier.

◆ Prélude à la soirée

Le meneur aura soin de broder sur cette introduction. Pourquoi pas une rencontre avec un cure-oeil perché sur une branche ? L'ambiance se veut tout de même plutôt calme comme un sous-bois d'automne à la nuit tombante.

La journée semble donc vouloir se terminer avec les personnages marchant péniblement dans 30 cm de feuilles mortes à la lumière déclinante quand ils aperçoivent une lueur entre les arbres. Il s'agit d'un miqueux qui s'en revient au village, son panier bien rempli et sa petite lanterne mycomorphe à la main.

L'homme regardera les joueurs d'un air suspicieux, mais se détendra bien vite en comprenant qu'il s'agit de voyageurs perdus et non d'habitants de Mounate qui l'auraient suivi pour percer le secret de ses coins à champignons. C'est que dame, on donnerait cher à Mounate pour savoir où cette vieille carne d'Obet va chercher ses lactaires d'Egoeu.

Le vieil homme invitera les voyageurs à le suivre à Mounate où à l'entendre, il y a une auberge tenue par une dame de caractère, mais au cœur d'or. Pas d'argent ? Pas d'équipement ? Qu'à cela ne tienne on trouvera une solution là-bas.

◆ Le village de Mounate

Niché dans une clairière à flanc de colline, à quelques centaines de mètres en retrait de la rivière Cosyme, le village de Mounate ne laissera pas d'étonner les joueurs, ne serait-ce que par ses fongices, ces fameuses habitations creusées dans le corps d'énormes champignons qui ne poussent d'ailleurs qu'en cet endroit précis du val mais aussi du rêve. Certaines de ces habitations sont séculaires, car les Mounati savent s'occuper de leurs maisons en vrais mycophiles.

Kranf Appaz

Qui ne connaît pas la renommée de Kranf Appaz ? Certainement ceux qui rateront leur jet d'INT/Légende à -6 ! Les autres sauront qu'Appaz était un musicien du début du troisième âge réputé pour son génie. Il serait devenu fou sur scène en plein milieu d'un récital.

Significative : les PJ's sauront qu'Appaz était luthier et que les instruments qu'il a confectionnés à l'époque se vendent actuellement de petites fortunes. Un jet à -2 en Intellect/Musique leur permettra de reconnaître un instrument réalisé par le célèbre musicien.

Particulière : Kranf était originaire du village de Mounate et à la qualité et à la conservation de certains de ses instruments on le suspecte d'avoir été haut-rêvant.

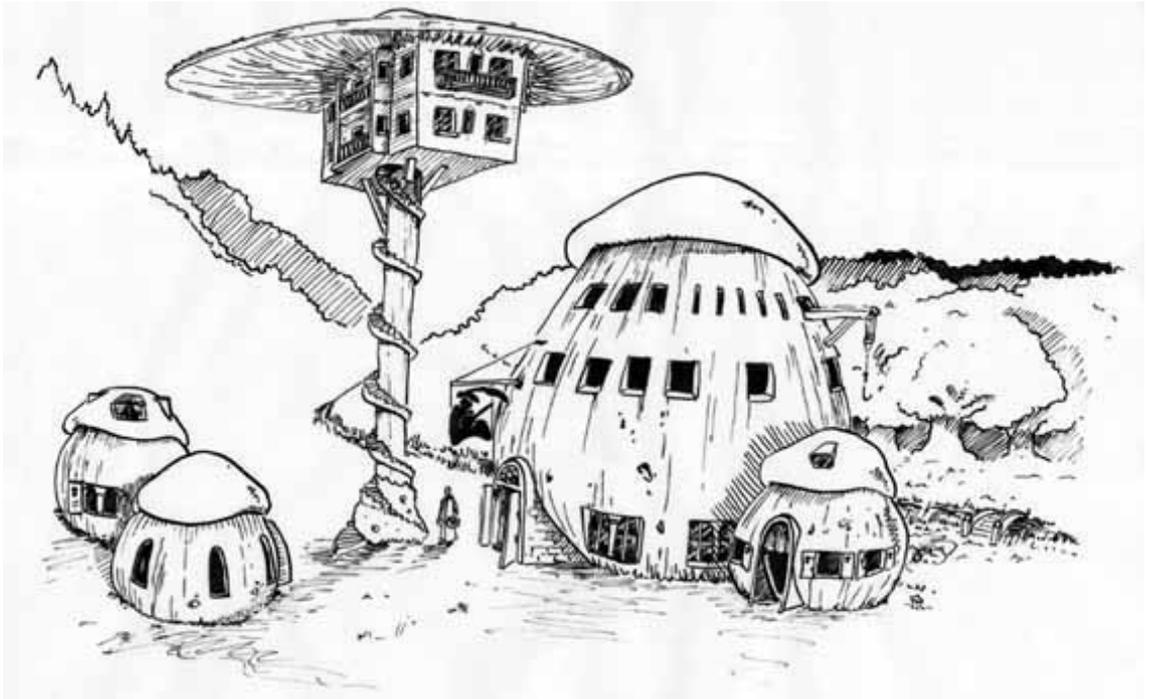
Les villageois ont une réussite particulière automatique et pourront même broder infiniment au bon vouloir du meneur.

Un chemin de terre coupe le village dans sa partie haute. Les Mounati l'empruntent plus souvent pour aller pêcher au lac Arialacata que pour se rendre dans la lointaine ville d'Eniatniol.

Pour avoir une idée de ce à quoi ressemble le village de Mounate, imaginez-la de la taille d'un scarabée, perdu dans un carré de coulemelles, amanites, russules et bolets.

En ce qui concerne les fongices, elles sont de deux types. Un escalier s'enroule autour ou à l'intérieur du pied des lépiotes et des amanites. Les habitations sont déployées en haut, sous le chapeau, les lamelles servant à la fois de poutres et de suspentes. Quant aux bolets, aux russules et au ceps, ils constituent des habitations de plain-pied de taille variée. Certains ceps proposent ainsi trois voire quatre étages.

Les habitants de Mounate s'appellent les Mounati, mais il arrive que péjorativement on les appelle des " miqueux ", par allusion à leurs activités principalement mycologiques. La vie des Mounati est en effet centrée autour des champignons, qu'il s'agisse de leur cueillette



(chaque habitant a d'office un minimum de +6 en mycologie), de l'entretien de leurs habitations ou encore de peinture (121 vessies sur les 255 répertoriées par Léonard d'O poussent dans les abords du village) ou de musique (On pourra entre autre admirer un très rare orgue labial malheureusement en mauvais état chez le père Obet).

Les villageois ont néanmoins d'autres activités comme la chasse aux oiseaux ou la pêche (il faut bien accompagner les champignons !). Fiers que leur village ait pu donner naissance à une légende vivante dans le monde de la musique, chaque Mounati joue d'au moins un instrument afin de perpétuer la mémoire du maître. Ici chaque fête de famille ou de village se déroule en musique.

ARRIVEE A MOUNATE

Les voyageurs bénéficieront des dernières lueurs de l'aube pour goûter la féerie du lieu. Nimbés de la lumière du soleil mourant, des bancs de brume traversent le paisible village, caressant paresseusement ces habitations aux formes déconcertantes. Au fur et à mesure de leur descente, alors que la luminosité vire au noir, ça et là des torches s'allument dans les maisons et dans les rues, formant des myriades d'étoiles répondant à celles des cieux.

La saison d'itoupar

Une fois par an et pendant une semaine un certain versant des collines de l'Aika regorge de ceps. Les habitants de Mounate ont coutume de vivre cette période ensemble au rythme des champignons. Après une solide collation dispensée à l'auberge du Grand Kranf les hommes se rendent sur les lieux pour y cueillir le maximum de champignons. Certains se promènent péniblement entre les cueilleurs, une hotte sur le dos. Ce sont les porteurs, lorsque leur hotte est pleine les porteurs s'en retournent au village, une petite heure de marche avec trente à quarante kilos sur le dos. Les vieux et les enfants sont dispensés de la corvée, on en voit cependant beaucoup parmi les ramasseurs. Les femmes, elles, préparent le nécessaire pour la soirée : sécher la cueillette sur de longs fils tendus dans les greniers ou dans des jattes d'huile. Certaines vont encore pêcher sur la Cosyme. Au retour des hommes le soir, la récolte est partagée équitablement entre les cueilleurs. Une partie des habitants se met alors à préparer le séchage des champignons dans les greniers individuels, pendant que l'autre partie prépare la potée de ceps commune pour la soirée. Et comme à l'accoutumée, on sort les instruments de musique.

Le père Obet ne tardera pas à conduire les voyageurs à travers ces étranges rues éclairées en fait de torches par des champignons phosphorescents. Malgré l'heure tardive le village semble en effervescence, de nombreux habitants sont occupés à rentrer chez eux, d'autres finissent leur repas, attablés sur les placettes. De-ci de-là, on entend de la musique, et les maisons sont encore éclairées. Visiblement il y a eu une fête.

Les PJs se retrouvent devant l'auberge du Grand Kranf, un immense cep dont le petit chapeau culmine au-dessus d'un pied haut de trois étages. Une enseigne où l'on devine une silhouette assise tenant un instrument de musique dans les mains, est suspendue au-dessus de la porte. On y lit : " auberge du Grand Kranf ".

Nuprée accueillera ces étranges voyageurs sans bagages et sans argent avec force goguenardise et raillerie. Rapidement un arrangement sera pris : " Restez ici quelques temps, vous pourrez travailler pour l'auberge, cela couvrira vos dépenses et je pourrai en plus vous rémunérer de quelques deniers, pour le reste de votre voyage. Tiens, justement, on est en pleine saison d'itoupar, des mains supplémentaires c'est pas de refus". Des voyageurs bien fourbus ne sauraient décliner cette offre, quitte à la rediscuter le lendemain. " Et non, il n'y a pas d'écurie, c'est pour les chevaux l'écurie, les humains dorment dans des chambres. "

◆ L'auberge du Grand Kranf

La seule auberge du village est tenue par dame Nuprée, Khuir son timide mari et Pruine leur fille.

A 43 ans Nuprée en paraîtrait trente, seul son regard décidé et sa démarche malaisée (vraisemblablement un problème chronique de dos) trahissent son âge. D'abord aimable et ouverte, elle n'en a pas moins son franc parler et n'hésitera pas à charrier les personnages ou à les tancer vertement si le besoin s'en fait sentir. Elle a hérité de l'unique auberge du village, et comme ses ancêtres elle en assure le fonctionnement. Par là même, elle est la seule personne du village à posséder de l'argent, monnaie d'échange avec l'extérieur. Toutes les tractations au village se faisant par échange de services ou par troc.

A 48 ans, petit et trapu, Khuir est encore plus aimable que son épouse, d'un naturel doux il a depuis bien longtemps abandonné l'idée de s'opposer à elle.

Leur fille Pruine a 15 ans et ressemble beaucoup à sa mère. Elle s'acquitte à merveille des tâches du quotidien tant de l'auberge que de la maison et ferait le bonheur de sa maman si ce n'était le ridicule attachement qu'elle porte au jeune Franppa. Un bon à rien doublé d'un fainéant aux dires de Nuprée.

L'auberge est cossue sans être ostensiblement bourgeoise. Un premier étage compte ce qu'il faut de communs, un réfectoire, un cellier et la cuisine. Un second étage comporte un grand nombre de chambres, dont les chambres d'habitation de la famille. Le dernier étage est aménagé en grenier.

Les PJs apprendront rapidement la spécificité de la maison : en son temps l'auberge a appartenu au grand Kranf. Elle n'avait encore que deux étages.

Autre spécificité de la maison : sa bibliothèque. Nuprée est passionnée de culture, elle a énormément de respect pour les gens cultivés pour peu qu'ils sachent aussi se débrouiller dans la vie, pas comme ce bon à rien de Franppa.



Elle pourrait bien jouer de séduction envers un des joueurs si elle le trouvait à son goût. Se cachant à peine de son mari qui après tout a l'habitude des tribulations de son épouse. Le contenu de la bibliothèque est laissé au soin du meneur, il serait bon toutefois qu'on y trouve essentiellement des ouvrages de mycologie ou de musique. En particulier le lecteur pourra y découvrir avec émotion un exemplaire du " Le beau laid s'attend " annoté de la main de Kranf Appaz.

◆ Impossible luthinerie

Lors de leur première nuit à l'auberge les joueurs seront peut-être réveillés par la douce sonorité d'un luth. Un jeune homme est en train d'entonner une chanson d'amour sous les fenêtres de Pruine. Un jet d'Ouïe/Musique réussi à -4 permettra d'en évaluer le niveau : c'est pas mauvais mais ça casse pas quatre pattes à une zyglute. Rapidement on entendra le bruit caractéristique du pot de chambre qu'on verse par la fenêtre et la douce voix de Nuprée congédiant l'intrus.

Le lendemain matin, comme chaque année à la période d'itoupar la grande salle est bondée. Les personnages prennent leur petit déjeuner très tôt en discutant de leurs corvées de la journée avec leur nouvelle patronne.

Alors que Pruine vient de s'éclipser dans la cuisine un jeune homme dégingandé entre dans l'auberge. Il porte un luth en bandoulière. Lorsqu'il voit Nuprée son expression change. " *Tiens, v'la l'rossignol !* " raille cette dernière, suite à quoi l'intrus blêmit et devient plus gauche encore.

De sa voix muante il demande si Pruine est là et s'entend répondre vertement par la tenancière que sa fille n'est pas là, qu'elle ne sera jamais là pour lui et que ce n'est pas la peine de revenir tant qu'il ne se sera pas coupé les cheveux et n'aura pas participé à la grande cueillette d'itoupar. Le jeune homme sort visiblement contrit.



Suit une conversation entre Nuprée et Telob, un ramasseur du village d'une trentaine d'années qui a assisté à l'échange. Ce dernier reprochera son attitude à Nuprée et lui conseillera de ménager Zak à l'avenir.

« *C'est un brave garçon dans le fond...*

– *Un va-nu-pieds, oui, et un incapable. Tenez, à 16 automnes il ne reconnaît même pas encore ses champignons. Tout ce qu'il sait faire c'est se balader avec son luth et chanter faux.*

– *Tu es bien dure Nuprée, il ne chante pas si faux que ça... Il joue bien... Et puis crois moi, je suis certain qu'il a des ressources cachées...*

– *Ouah, bein en attendant ce sont ses frères qui se tapent tout le boulot à la cueillette, la grande asperge, elle, elle reste dans les jupes à maman soit disant pour perfectionner sa musique... »*

En écoutant cet échange verbal, un joueur particulièrement fin psychologue

(Empathie/Survie cité/-4) arrivera à déceler de la

crainte et de la menace dans les propos du client. Interrogé sur la question il prétendra que " non, c'est simplement que le jeune Zak est bien gentil ". Mais on pourra toujours sentir qu'il n'est pas à l'aise.



La journée de labeur rapprochant les gens, les PJs auront d'autant plus d'occasions de se renseigner et de discuter.

LE JOUEUR DE LUTH

Zak est le dernier fils de la famille Franppa. Elevé par son grand-père musicien il était destiné à lui succéder dans le métier. Maladroit et rêveur, le jeune homme n'a malheureusement jamais fait montre d'un réel talent pour la musique, il n'en a pas moins appris les rudiments et possède un niveau acceptable.

A la mort de son grand-père, Zak en a hérité le luth et retourna dans la fongice maternelle. Là, il est mis le moins possible à contribution ; se sont ses grands frères qui s'occupent des tâches usuelles.

Zak passe ses journées à lézarder et à s'entraîner au luth et au chant, son ambition étant de devenir ménestrel. Pour cette raison, une bonne partie du village se moque de lui et l'appelle Kranf, faisant ainsi une comparaison fort peu élogieuse pour le jeune homme qui avec le temps a appris à en prendre son parti. Bien que sans génie, Zak arrivera certainement à ses fins... Enfin, certainement pas avant qu'il ait fini sa mue.

Lui et Pruine sont amis depuis l'enfance, mais leurs sentiments ont évolués et Zak espère emmener la jeune fille avec lui lorsqu'il quittera le village. Pruine s'est d'ailleurs mise au tambourin en cachette pour accompagner le jeune homme. Nuprée ayant senti le danger tente de séparer les jeunes gens. Sa fille devra épouser un vrai miqueux qui pourra tenir l'auberge, et non courir les routes, pauvre et crasseuse.

De manière générale, le joueur de luth ne laisse pas indifférent. Dans le village il y a clairement deux types de personnes : ceux qui se moquent ouvertement de lui, et ceux qui prennent sa défense de manière plus ou moins véhémente ou indulgente. En discutant avec un défenseur de Zak, un PJ particulièrement psychologue (Empathie/Survie cité/-5) sentira souvent que tout cela sonne faux. Suivant la réussite au jet il se pourrait même, qu'il devine une certaine crainte de la part de son interlocuteur, comme si Zak était un caïd de quartier dont on n'ose médire, surtout devant des étrangers.

◆ La bête de Mounate

On prétend qu'à la fin de sa vie le grand musicien Kranf Appaz est devenu fou. La vérité est quelque peu plus compliquée. Au cours d'un récital qu'il donnait en la ville d'Acapello tout à sa musique il transvasa trop de son propre esprit dans l'instrument, s'en trouvant mentalement déséquilibré tandis que le luth se voyait doté d'une intelligence partielle et de dons de haute-rêvanterie qu'il allait développer au cours des siècles.

A la mort de son créateur, en proie à une tristesse énorme le luth retourna à Mounate. Il erra des semaines dans la forêt lointaine où il s'embourba épuisé. Il aurait pu finir couvert de mucus entre les racines d'un chêne s'il n'avait été retrouvé par un miqueux amateur de musique qui le restaura. Apathique, le luth ne devait alors plus faire montre de ses capacités spéciales et passa de main en main pour finir entre celles de Zak.

Lorsque le lecteur fébrile et ému par cette tragédie apprendra que Zak n'est rien moins qu'un archétype de Kranf il comprendra qu'à son contact le luth se soit réveillé. Flairant cette odeur familière il s'est mis en devoir de protéger son jeune maître. De fait, l'instrument psychopathe veille jalousement sur le jeune chevelu.

◆ La vie est un dur luth

Généralement, ceux qui raillent le jeune homme au point de lui faire de la peine sont assaillis nuitamment par une ombre furtive et menaçante. Ceux qui ont fait les frais de ces attaques n'osent cependant pas en parler par peur de la honte et d'une seconde attaque.

Afin de ne pas se dévoiler à la face de tous et aussi parce qu'il est plus fort à ce moment précis le luth n'attaque que de nuit, de ce fait, le jeune Zak n'est absolument pas au courant des caractéristiques particulières de son luth et ignore que certains villageois le tiennent pour haut-rêvant et n'attendent qu'une chose : le coincer en flagrant délit.

S'il est contraint de se démasquer, le luth ne pourra clairement pas rester au village et devra prendre la fuite. Incapable de s'éloigner de Zak, il errera dans les collines et les forêts avoisinantes ; gardant un œil sur son protégé il interviendra en cas de coup dur.

S'il est témoin des mouvements de son luth, Zak sera complètement abasourdi, mais ne le reniera pas pour autant. Après tout c'est le luth de son grand-père.

Le luth du grand Kranf

Doté de la capacité de voler, le luth peut rivaliser avec les hirondelles sur le point de la vitesse mais pas sur celui de la maniabilité. Il a aussi la possibilité de cracher du feu et des éclairs par les petits trous de sa caisse. Quelque peu déséquilibré mentalement il est prêt à tout pour protéger Zak. Il ne s'activera que la nuit à moins d'y être forcé, par exemple si les joueurs tentent de s'en prendre à lui ou à son maître. Généralement il n'a pas l'intention de tuer, juste de menacer et de faire peur. Il est probable que les joueurs aient à en faire les frais. Sournois et calculateur le luth est aussi très furtif. De manière générale en journée il a l'air parfaitement inerte comme tous les objets du commun, mais lorsqu'il se met en mouvement il est très facile de lui prêter des sentiments, et ceux-ci sont certainement malaisants, en témoignent les jeux d'ombre sur sa caisse ainsi que la déformation qu'on peut observer sur les orifices de la caisse et qui ne sont pas sans laisser penser à des yeux.

Rêve 20, Mêlée 11, Tir 13 Dérobée 16, Endurance 10 (pas d'évanouissement), **P.Vie 4**
Corps à corps +3, esquive +10, vitesse (course) 8, **thanatos +12, projectiles magiques 4**

Flammèches : (R10, r4) l'intérieur du luth devient rouge incandescent; et des flammes sortent du corps de l'instrument. Il ne s'agit ni de boules de feu, ni de flammes bien droites, mais plutôt de poches de gaz enflammé. Si le sort est lancé avec succès, un jet de Tir/Projectile magique ajusté permet de définir si la cible est atteinte, celle-ci peut tenter d'esquiver. Les dégâts sont de +5 sur la table des coups mortels.

Son strident : (R8, r3) Le luth joue une mélodie à vous faire dresser les cheveux sur la tête, digne du meilleur film à suspens. A la manière d'une interdiction, mais sans avoir besoin de posséder l'esprit de sa proie, le luth instille une peur telle que son opposant perdra tout moyen et toute cohérence, certains s'enfuiront, d'autres resteront paralysés, au choix du meneur. Résistance : r-8.

Si les premiers sont excellents, les seconds ont un goût affreux qu'ils communiquent rapidement à leurs voisins à la cuisson, mais aussi quelque peu dans le panier. Un jet de Vue/Botanique/-6 permettra à un PJ de déceler la différence (à 0 s'ils ont été avertis). Flairer les champignons ou les goûter reste un autre moyen bien plus simple d'éliminer les mauvais ceps. S'ils sont porteurs, la tâche s'avérera particulièrement éprouvante.

Tous auront la surprise de voir Zak s'essayer comme porteur. Galvanisé (ou plutôt touché dans sa fierté) par le discours de Nuprée le jeune homme ne tardera cependant pas à arrêter ou à se faire renvoyer après avoir chuté avec une pleine hotte de ceps sur le dos.

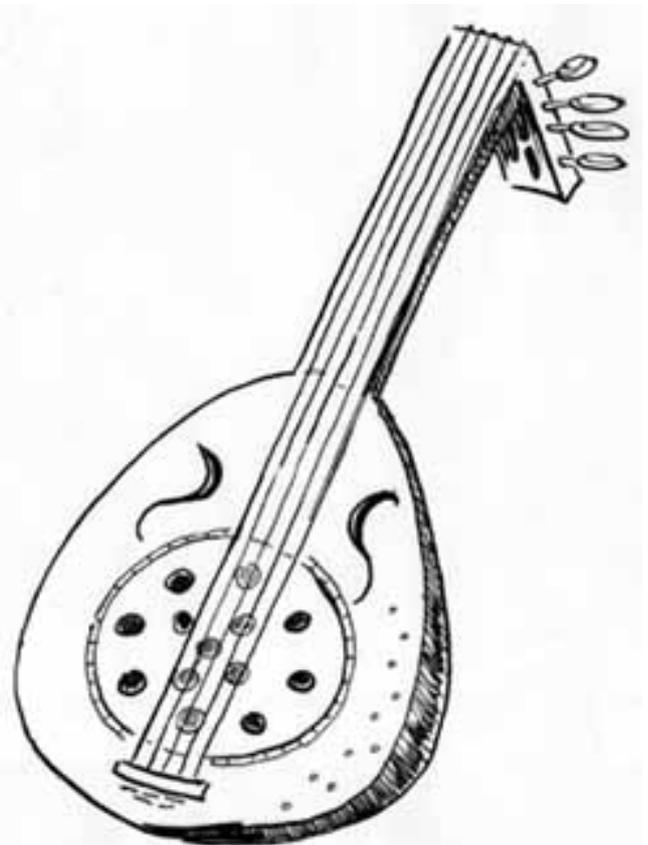
Les femmes restées au village aideront à la préparation des bocaux à huile, des fils à suspendre les ceps, de la collation de midi qu'elles apporteront aux hommes (tâche que Pruine demandera certainement à réaliser sachant que Zak est avec les cueilleurs) et du repas du soir : un rôti sur la place et la potée qui n'attend plus que les ceps.

LA PETITE FORET DU CRAPAUD

Où les joueurs gagnent leur vie en cueillant des champignons.

La première journée que les joueurs passent à Mounate se déroulera dans la petite forêt du crapaud pour les garçons et au village pour les filles.

Les hommes seront mis à contribution pour la récolte de ceps. Libre au gardien d'émailler la journée d'éléments cocasses. S'ils sont parmi les ramasseurs, les joueurs sauront-ils différencier les ceps itoupar des cep abon ?





On peut aussi imaginer que l'une ou l'autre des PJs soient envoyées dans la forêt lointaine aider à chercher quelques spécimens de champignons particuliers pour agrémenter le repas du soir ; pourquoi pas avec Pruine tant qu'à faire ?

Il sera aussi possible en après-midi de surprendre Zak et Pruine en train de répéter un air pour luth et tambourin.

◆ Les cure-œil ont écorché ma peau

Quelques miqueuses parties aux champignons dans la forêt lointaine ont remarqué l'étrange manège des volatiles. Un grand nombre de cure-œil se sont en effet réunis et comme ivres se cognent aux branches, chutant au sol. Comprenant l'intérêt culinaire de la situation elles s'en retournent au village avec une dizaine de volatiles qu'elles prépareront pour la soirée.

Le larmoyeur ou " cure-œil " (pl. cure-œil) (Int/Zoologie/-4)

Oiseaux peuplant les endroits venteux, les cure-œil sont connus pour se nourrir des sécrétions oculaires des autres animaux, hommes compris. De taille moyenne (l'envergure peut atteindre 40 cm ailes ouvertes pour un adulte), l'oiseau peut peser jusqu'à 500 grammes et offrir de 1 à 3 Sust. de chairs flasques et au goût particulier. Les plumes noires aux reflets violacés pourraient le faire passer pour un corbeau, ne serait ce bec filiforme, à la manière des colibris et cet air ahuri qu'il arbore. Il ne chante pas, siffle vaguement et son vol est assez silencieux.

Significative : L'oiseau se nourrit exclusivement de liquides. En particulier, il raffole des larmes.

Particulière : On prétend que dans la ville de Pincenay le must de l'aristocratie est de posséder un cure-œil apprivoisé afin de toujours garder les yeux secs.

A la veillée, elles parleront de leur découverte, et des dispositions seront prises pour aller voir de quoi il en retourne le lendemain : la majorité des effectifs devra continuer la cueillette d'itoupar cependant qu'une petite expédition pourvue de frondes, filets, nasses à oiseaux et simples paniers partira chasser le cure-œil.

Selon les besoins du meneur et de Nuprée, tous les joueurs ou seulement quelques-uns seront affectés le lendemain à la chasse aux cure-œil. Ce qui leur donnera l'occasion de franchir le petit pont des bois, de voir à quoi ressemble la forêt lointaine, de ramasser quelques volatiles... Et de découvrir une autre surprise.

◆ Mon luth veut tuer ta maman

Le savon que Nuprée a passé à Zak en matinée a considérablement éprouvé le garçon, et le luth a décidé de passer à l'action. Au cours de la seconde nuit qu'ils passent à l'auberge, les joueurs entendront l'accorte dame appeler au secours.

Le vent d'outre tombe

Bien qu'étant mort depuis longtemps, Appaz n'a pas encore totalement quitté ce rêve. Pour cela il lui faut retrouver son intégrité, retrouver la part de lui-même enfermée dans le luth enchanté.

Errant dans les collines sous la forme d'un vent chaotique l'esprit de Kranf est à la recherche de son instrument. Les joueurs pourront le rencontrer, balayant les feuilles mortes, les faisant virevolter dans l'air dans un mouvement généralement circulaire. Il arrive aussi que, se souvenant de sa forme originelle le vent ramasse les feuilles et tout en les gardant en mouvement leur donne l'aspect d'un visage ou d'une forme humanoïde.

Certains villageois ont été mis en présence de ce vent étrange et pourront en témoigner devant les joueurs si les événements s'y prêtent.

Attaqué dans son sommeil le couple d'aubergistes a évité le pire. Un courant d'air au moment où il s'apprêtait à empaler la femme a trahi le luth en faisant vibrer ses cordes. Nuprée, s'étant relevée, a aperçu la forme menaçante et s'est mise à hurler. Paniqué le luth a vaguement crachoté quelques flammes en direction du père qui déjà brandissait un polochon en guise d'arme. L'instrument de musique dépité a rapidement pris la fuite par la fenêtre.

Les joueurs débarqueront vraisemblablement sur ces entrefaites et surprendront Nuprée debout sur le lit, un magnifique bonnet de nuit sur la tête, montrant la fenêtre, incapable de hurler autre chose que " *il est parti par là...* ", cependant que son mari plus pragmatique a entrepris de circonscrire le début d'incendie qui a pris dans la literie.

Interrogés le soir même les deux aubergistes n'auront pas le recul nécessaire pour l'interprétation de l'événement. Ils expliqueront qu'un intrus, une forme étrange, est rentrée en volant, les a attaqués et a fui par la fenêtre. En insistant un peu on pourra avoir quelques renseignements supplémentaires, néanmoins les événements s'étant déroulés rapidement et sous une trop faible clarté ; les aubergistes n'ont pas vu grand chose.

Interrogés au matin, et avec le recul lié tant à la réflexion qu'à la peur du ridicule la version sera différente : une bougie a dû tomber pendant la nuit mettant le feu à la paille et provoquant le cauchemar qui aura réveillé Nuprée, la forme était vraisemblablement celle d'un cure-œil.

La migration des cure-œil

Depuis que ce vent inhabituel s'est mis à souffler dans la forêt lointaine, les cure-œil y sont légion. Accourus de toutes les vallées avoisinantes ils profitent de cette manne providentielle de courant d'airs. Exposant leurs yeux au vent ils passent leurs journées à pleurer tout ce qu'ils peuvent, se buvant les larmes les uns les autres dans une véritable orgie lacrymale qui a cependant son prix. Les yeux bouffis, en proie à la plus grosse conjonctivite de leur vie, les pauvres volatiles se prennent régulièrement des arbres et finissent sonnés au sol... Une aubaine pour des chasseurs d'oiseaux

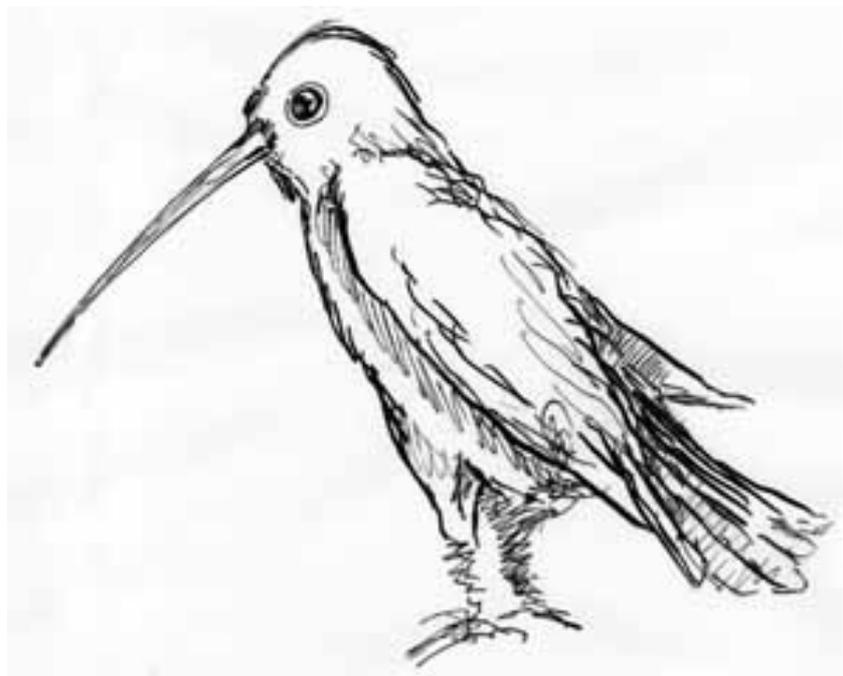
Convenablement utilisés, ces éléments permettront peut-être aux joueurs d'obtenir des informations de la population.

DANS LA FORET LOINTAINE, ON ENTEND LES CURE-ŒILS

Où les joueurs gagnent leur vie en chassant des oiseaux.

Dans les premiers temps, la petite expédition trouvera quelques oiseaux perchés de-ci de-là. Un fait certes étrange puisqu'ils ne quittent que rarement leurs collines, mais rien à voir avec la manne promise par les filles la veille. Il faudra quelques heures (ou quelques jets de chance ou d'ouïe) pour repérer le gros des troupes.

Des myriades de cure-œil s'ébattent dans les arbres à tel point que les branches en semblent noires et mouvantes. Le sol est jonché de volatiles.



Certains, pattes en l'air, semblent passablement ivres. D'autres debout tournent vaguement la tête dans la direction du bruit de pas des joueurs. Un jet d'Intellect/Zoologie à -5 de Médecine à 0 ou de Chirurgie à 0 permettra de remarquer qu'ils sont malades. Avec une significative aux jets de Médecine ou Chirurgie on pourra diagnostiquer une conjonctivite : ces oiseaux ont trop pleuré.

Tandis qu'ils sont à étudier les cure-œil, le petit groupe sera témoin d'un spectacle autrement plus inhabituel et envoûtant. Dans un bruissement croissant, les feuilles se soulèvent au loin, créant comme un sillon dans le sol. Une petite brise commence à se faire sentir qui forcite et devient ouragan. Les joueurs sont entourés d'une colonne de feuilles mortes virevoltant et dansant tout autour d'eux. Un jet de Rêve à 0 permettra de sentir une présence, une intelligence dans cet amas de feuille. Sur une significative on sentira une impression d'angoisse liée à la perte d'un objet. Sur une particulière, le PJ aura vraiment l'impression d'avoir entendu dans le bruissement des feuilles et du vent, une plainte : " *Mon luuuuth !* "

Des PJs perspicaces, sachant à qui ils ont affaire pourront tenter d'entrer en contact avec l'esprit du musicien, ils auront l'impression fugace d'une compréhension, mais une réelle communication est impossible.

De manière générale, si l'on souhaite retrouver le vent-Kranf, une bonne manière consisterait simplement à trouver l'endroit

où la densité de cure-œil est la plus grande car en véritables drogués les volatiles suivent le vent...

Résolution et solution heureuse

La situation ne se débloquera vraiment que si le luth et le vent-Kranf sont mis en présence, ce qui arrivera par exemple si on convainc le jeune Zak de venir avec son luth dans la forêt lointaine. Une autre manière serait que le luth poursuive les joueurs dans la forêt, une cavalcade digne d'un remix de Psychose et de Blair Witch Project qui s'achèverait par l'arrivée providentielle du vent-Kranf. On pourrait encore imaginer qu'un PJ particulièrement inspiré et bon rêveur puisse entrer en communication avec le vent-Kranf et parvienne à le guider jusqu'au luth.

Lorsqu'ils se rencontreront les deux protagonistes observeront un instant de stupeur et sembleront s'immobiliser, après quoi ils se jetteront violemment l'un vers l'autre. Pendant quelques instants le vent semblera redoubler, les feuilles volèteront en tout sens. Puis, la conscience enfin entière, vent et feuilles monteront rapidement vers la cime des arbres laissant choir au sol dans un " gloink " pathétique le luth sans vie.

Où qu'il se trouve à cet instant, Kranf retrouvera Zak. Le vent entourera le jeune homme, les feuilles lui fouetteront le visage et en l'espace de quelques secondes, le jeune homme fera l'équivalent du plus grand rêve d'archétype enregistré dans tout le rêve. Sans doute que le dragon Lutrinotrilutri ne sachant plus trop lui-même où il en est, aura confondu les deux archétypes. Quoiqu'il en soit, Zak gagnera en un instant ce que Kranf mit toute une vie à apprendre.



Prenant spontanément le premier instrument qui lui tombera sous la main Zak se mettra à jouer une mélodie envoûtante et triste avec une telle maestria et tellement de cœur que même les moins mélomanes en seront émus. Zak-Kranf est en train d'achever son dernier récital, le reprenant là où il l'avait laissé. Si les PJs l'entendent, ils en seront au moins émus aux larmes, s'asseyant dans l'herbe pour ne pas choir, ils écouteront la moindre note comme ensorcelés et gagneront cinq points d'expérience en Ouïe et 20 en musique.

Epilogue

Partagés entre la peur que leur inspire les nouveaux dons de Zak et la fierté d'avoir un nouveau virtuose parmi eux, les villageois finiront certainement par fermer les yeux sur cette marque flagrante de haute-rêvanterie et acclameront le jeune homme. Il va sans dire que dans ces conditions l'union avec Pruine est plus qu'envisageable... Même s'il n'est pas aisé d'être l'épouse d'un génie.

Il est probable que les joueurs soient rapidement évincés. Après tout, personne au village n'aimerait que l'on fasse courir le bruit qu'il y a haute-rêvanterie dans l'apparition du nouveau Kranf. Malheur à celui par qui le bonheur arrive ! Ils devront peut-être quitter le village précipitamment, et peut-être même ne sauront-ils jamais ce que le jeune Zak est devenu !

Néanmoins, s'ils sont pour quelque chose dans la résolution de l'affaire Lutrinotrilutri devrait les remercier d'avoir mis de l'ordre dans son rêve en permettant qu'un mort puisse vraiment mourir. La récompense pourra aller de quelques points d'expérience en botanique, ouïe ou en musique à une tête de dragon si les joueurs ont agi sciemment.