

# L'Omelette

**Les Grimoires des Gratteurs de Lune présentent**

*un court et horrifique conte noir*

## MYCOSE AIGUË

*Cette histoire brève et surprenante peut être jouée par n'importe quelle espèce de gardiens des rêves, de voyageurs et de joueurs.*

*Certaines compétences sont indispensables pour réussir l'épreuve brillamment, d'autres bien utiles. Par ordre décroissant : Survie en Forêt, Zoologie, Botanique, Écriture, Alchimie, Légendes. Et il ne faut pas être mycophobe.*

*La forêt présentée est la légendaire Ostarlath (vingt ans déjà !), mais peut être n'importe quelle autre pourvu qu'elle soit vaste, mal connue et réputée impénétrable.*

*Allons, n'hésitez plus. Il suffit de se laisser aller au mirage, prêt à vivre une aventure pleine d'angoisse, de mystère, de joies simples et, mais oui, de champignons. Bon rêve... T'en veux ?*

### PROLOGUE

*Petits barons et grands arbres*

Sur les marches occidentales du royaume de **Balène**, là où toute humanité disparaît sous les vagues de la grande forêt d'**Ostarlath**, on rencontre les domaines des **Bois-Barons**. De petite puissance, ils sont hâbleurs, rudes et caractériels. Il s'agit souvent de jeunes chevaliers enrichis par les guerres balénoises, lors desquelles leur vaillance leur a valu un *broussaillot*, un de ces fiefs en titre qui comprennent dans le meilleur des cas un seul village, et toujours des terres à déboiser.

Ces hobereaux sont si amoureux des vieilles coutumes qu'ils observent les traditions d'hospitalité avec un empressement scrupuleux. Un changement agréable après les manières dédaigneuses des seigneurs du plat pays, avec ses cités édifiées par les géants et ses landes parcourues de blonds moutons...

Aussi est-ce avec plaisir que les voyageurs ont séjourné au manoir de Cortevieil, propriété de **Mirmid**, seigneur des Trois-Clairières. Le baron est absent (il se divertit au tournoi de Sinelis avec ses fils), mais son intendant tient à honorer monseigneur en honorant le moindre passant. **Maître Grêle** est un petit homme roux, avide de bien faire, rempli d'une suffisance ravie et bonhomme empruntée à sire Mirmid. Il parle en long et en large des vertus de son seigneur, de ses exploits et de son esprit entreprenant : la construction d'un petit pont de bois pour enjamber la Fleurette, les nasses à poisson établies sur les berges à Roqueguigne et surtout les grands essarts de **Gifoune**.



Tel est le nom d'un *broussaillot* donné en dot à **Mirmidon**, le puîné du baron. Mirmid y emploie de nombreux paysans pour " *tailler le flanc de la gigante Ostarlath* ", c'est-à-dire défricher l'ancienne forêt juste assez pour établir quelques modestes villages. D'ici peu, en vérité, Mirmid sera seigneur des Quatre-Clairières. Enfin... Grêle le souhaite, avec ferveur. Car les évènements des dernières semaines lui ont donné des raisons de douter.

Les paysans fuient Gifoune. Une vraie panique s'est emparée en quelques jours non seulement des métayers nouvellement établis, mais aussi des défricheurs. Même les forestiers les plus chevronnés ont préféré décamper. Ils disent que des monstres cornus leur rendent la vie impossible, et réclament d'autres terres où vivre. Ramassis de merdailles et d'ingrats ! Ils sont libres, bien payés, deux poulets en prime par famille, pas de loyer à payer la première année...



On les traite en rois, mais ils manquent tellement de courage que la moindre rumeur de la vieille forêt les terrorise. " *Oignez vilain, il vous poindra ; poignez vilain, il vous oindra* ", que voulez-vous...

À la vérité, Grêle est vraiment inquiet. Il ne tient pas à ce que le baron Mirmid revienne du tournoi pour trouver la pagaille à Gifoune. Et malgré son mépris, Grêle estime qu'il y a peut-être bien des monstres là où devrait s'étendre la future clairière. Mais il refuse d'y envoyer des gens d'armes : d'une part, tous les chevaliers de Mirmid (au nombre de huit) sont à Sinelis pour les joutes ; d'autre part, ce serait accorder foi publiquement aux racontars ineptes des paysans. S'il n'y avait rien, ce serait ridicule, l'intendant et à travers lui Mirmid perdraient la face ! Aussi, tout en employant les soldats à faire se tenir tranquille les réfugiés de Gifoune,

Grêle estime qu'il serait malin d'envoyer des voyageurs jeter un œil de ce côté, l'air de rien. Après tout, chacun sait que le Voyage ne mène nulle part en particulier, alors, ici ou ailleurs... Il suffit que les voyageurs donnent leur accord pour aller là-bas et rapporter ce qui s'y passe (ou ce qui ne s'y passe pas), jurent de garder le secret sur leur mission, et bonne route.

Maître Grêle ne paie pas un sou d'avance, mais il est bien évident que si les voyageurs servent utilement le baron, celui-ci sera généreux (Grêle évoque une bourse d'environ vingt sols par personne, ou quelque bien de valeur – un cheval, une épée...).

Cet engagement devrait plaire aux voyageurs, puisqu'il les laisse libres. Ostarlath, pourquoi pas ? C'était peut-être bien là qu'ils comptaient aller de toutes façons ! Une promenade sous les frondaisons de la fascinante Ostarlath, la forêt sans fin, loin des hommes...

## CHAPITRE 1 – LA MALEDICTION A UN CHAPEAU

### ◆ 1. L'ombre de Gifoune

En passant par **Jugoth**, l'un des trois villages de Mirmid, les voyageurs peuvent s'entretenir avec des villageois ou des réfugiés de Gifoune. S'ils sont malins, les voyageurs recueillent des témoignages avec facilité – les pauvres paysans lésés et effrayés ont bien besoin de se plaindre. Il y a eu au moins une douzaine de disparitions. Toutes ont eu lieu de nuit, le plus souvent alors que la victime était isolée, dans la forêt.

Les réfugiés décrivent les mauvais esprits responsables (mais très peu les ont effectivement vus) : cornus, hirsutes, moqueurs, griffus ou parfois armés de bâtons et d'épées de feu. Certains affirment qu'ils ont plusieurs têtes. Ils frappent cruellement les gens et les emportent vers les abysses sylvestres d'où nul ne revient jamais. Les lieux sont tout bonnement envahis par le Cauchemar...

Les Gifounis mettent en garde les voyageurs. Si ceux-ci affirment qu'ils iront tout de même là-bas, les paysans hochent la tête avec un sourire empreint d'un fatalisme lugubre. On vous aura prévenus... S'ils marchent bien, les voyageurs peuvent passer la première nuit dans une des maisons de Gifoune. Le hameau, construit récemment, compte une dizaine de bâtiments en bois, tous désertés.

Rien à ramasser, aucune trace de violences, rien de plus bizarre que les brises qui soulèvent les feuilles mortes à l'improviste, le chaume qui s'effrite d'un coup ou le pot oublié qui tombe avec fracas... Mousse et herbacées poussent déjà leurs pointes au cœur de ce qui fut Gifoune.

Si les voyageurs examinent les lieux avec soin, ils peuvent néanmoins remarquer quelques détails étranges : le mur de planches de telle grange, un peu à l'écart, est déjà pourri et vermoulu, telle porte, lorsqu'on veut l'ouvrir, s'effondre en dégageant de forts relents d'humus. Un œil expert peut juger tout cela étrange (INTELLECT / Charpenterie à -2), Gifoune n'a pas un an ! Mais il est vrai que la forêt est humide, surtout en cette saison... D'autre part, un jet de VUE / Survie en Extérieur à -4 permet de dire qu'un homme seul est venu à plusieurs reprises et a parcouru les rues et les maisons. Sa dernière visite date de trois ou quatre jours, bien après la fuite des derniers Gifounis. Les voyageurs seront ainsi moins surpris par le visiteur du petit matin...

La nuit est tranquille. Sauf si l'on éprouve de l'aversion pour les glapissements de bêtes inconnues, les grincements du bois encore jeune des toits, les frissons à peine audibles dans les feuillages, et ainsi de suite... Lorsque l'heure du vaisseau donne toute sa voile, les voyageurs sont fatigués et tardent à se lever.

C'est alors qu'ils entendent le heurt caractéristique d'une porte qu'on décoinçe, dans la maison d'en face. Une ombre s'y est glissée... À l'intérieur, un homme est occupé à soulever la dalle du foyer, se servant de son bâton comme levier. L'inconnu a le visage noir, il est grand, embroussaillé, crasseux, vêtu de peaux, et à la moindre alerte, il brandit son gourdin en montrant les dents. Mais il a le même genre de regard inquiet que les voyageurs.

**Nopic** est charbonnier. Il n'a pas voulu quitter sa cabane quand tous les autres se sont enfuis. **Narce**, sa femme, est mûre, et Nopic tient à ce que son fils naisse dans la forêt pour être un vrai homme des bois. Et Nopic ne va pas abandonner sa cabane et son coin de forêt comme ça, non, il n'a pas peur des esprits sylvestres, lui ! Quand ils sont venus, ils ont su qu'ils n'avaient pas affaire à un lâche. Il faisait nuit. Ils étaient trois. Rien à voir avec les monstres buissonneux comme les touffus, plutôt des espèces de faunes : grands comme nous, la peau comme du bois, avec des cornes, oui, et aussi des lances et des flèches. Le visage comme celui d'un homme, avec des cheveux et tout, et des voix aiguës qui insultaient Nopic.

Mais le charbonnier n'est pas sorti, pas si bête, il a pris sa lance et a demandé à sa femme de crier de ne pas la laisser seule, comme s'il s'enfuyait par derrière. Ruse ! Les faunes ont donné dans le piège, et Nopic a fichu sa lance droit à travers la tête du premier : l'esprit l'a arrachée de son front et s'est enfui avec les deux autres en geignant et en maudissant Nopic. Le lendemain matin, la lance était toujours là, mais sans une trace de sang. Et elle était toute pourrie, comme du vieux bois... Crapules puantes du fond des bois ! Et Nopic crache.

Bien sûr, lorsque les voyageurs le découvrent, le charbonnier est occupé à chercher ce que les paysans auraient pu laisser derrière eux, des bibelots, des hardes, un magot... Les voyageurs ne devraient pas lui en vouloir (ils sont en général mal placés pour ça). Fouiller les maisons gifounies est la principale occupation diurne de Nopic, vu que le charbon n'est pas très demandé ces derniers temps, faute de gens pour le brûler. La nuit, le charbonnier se barricade chez lui.

Il attend que Narce accouche pour fuir lui aussi la région.

La description des créatures par Nopic correspond assez bien à celles des sylvains (qu'il appelle faunes – voir **Livre III p.42**), à quelques points près : la taille d'abord, la méchanceté ensuite. Les sylvains ne sont-ils pas ces petits bonhommes farceurs et mignons tout plein ? Ceci étant, quand on touche à leurs forêts, ils peuvent sûrement devenir pugnaces... Il a aussi l'histoire étrange de la lance pourrie et de l'absence de sang, détails qui sentent fort Thanatos. Tout ceci devrait pousser les voyageurs à la prudence et vers l'avant.

### Nopic

Né à l'heure de la lyre, Beauté 09, 30 ans.  
 TAI 13 APP 10 CONST 14 FOR 13 AGI 11 DEX 12 VUE 13  
 OUIË 12 ODOG 07 VOL 11 INT 07 EMP 10 RÊVE 09  
 Prot 1 +dom+1  
 Vie 14 END 27 Mêlée 12 Tir 12 Lancer 12 Dérobée 09  
 Gourdin+3 (Init 09, +dom+2\*) Lance 1 main+2 (Init 08, +dom+2) Javelot+4 (Init10, +dom+2) Dague+1 (Init 07, +dom+2) Corps à corps+3 (Initi 09, +dom+1\*)  
 Esquive+2  
 Bricolage+4, Course, Saut+3 Discrétion+1, Vigilance+3  
 Charpenterie+1, Survie en Extérieur et Forêt+6, Survie en sous-sol-2, Botanique-3  
 \* *Coups non-mortels*

### Narce

Née à l'heure de la Couronne, Beauté 11, 22 ans  
 APP 08 VUE 09 OUIË 12 ODOG 11 VOL 08 INT 09 EMP  
 12 RÊVE 13  
 Cuisine 0 Survie en Extérieur et Forêt+3 Médecine-6  
 Prendre des airs affolés+5

## Nopic





## ♦ 2. La nuit de l'omelette

Il est temps de glisser dans le cours de l'histoire une ou deux journées ordinaires en forêt : baies et fruits sauvages, chasse à surprises, rencontres d'animaux étranges (gibiers potentiels, bestioles, calembours à pattes voire prédateurs féroces) et autres petits incidents naturels.

**Ostarlath** est haute, vierge, ses sous-bois sont épais, mais elle n'est pas mauvaise mère et fournit d'agréables compléments au rata de blé, pois et lard, pour peu que les voyageurs sachent s'y prendre (Survie en Forêt à -3).

Or, peu avant le coucher du soleil, vient un jeune gars titubant, hâve, fébrile, marmonnant des discours sans suite. Il est nu et boueux, mais son accent indique clairement un paysan du coin. Dès qu'il aperçoit les voyageurs, il essaie de s'enfuir, se débat en ouvrant grand la gueule, comme s'il hurlait – mais sans émettre de son. Puis il tombe dans une sorte d'apathie larmoyante. Il est impossible de tirer quoi que ce soit du malheureux, qui n'interrompt ses litanies vides de sens que pour pousser des espèces de cris muets, en roulant des yeux terrifiés. Il suit les voyageurs à quelque distance, comme sans les voir.

Si une DÉTECTION D'AURA est accomplie sur le fou, elle révèle une double aura : l'aura de rêve et une aura magique. Une LECTURE D'AURA permet de préciser que l'aura magique est plus forte que l'autre : en fait, elle grandit d'instant en instant. Au-delà, ça n'est pas déchiffrable : tout se perd dans le Fleuve de l'Oubli. Plus tard, le fou paraît soudain réaliser que les voyageurs l'emmènent encore plus loin dans la forêt. Ou bien est-ce le crépuscule qui l'affole à ce point ? Voilà qu'il bondit soudain en arrière, s'accroche à une souche moussue, et tend le bras vers les voyageurs en criant : "*Fuyez ! Fuyez la malédiction !*" Les voyageurs auront ensuite toutes les peines du monde à l'arracher à sa souche. Mais ils seront à peine repartis, sans doute à la recherche d'un campement, que l'inconnu s'évanouira.

Sans bruit, en un seul instant – les voyageurs l'ont à peine lâché des yeux ! Aucune trace aux alentours, sauf, abandonnée, la couverture ou la chemise dont les voyageurs ont pu le couvrir. Pourtant, avec la lumière du lendemain, les voyageurs peuvent repérer (VUE / Survie en Forêt à 0) une piste fraîche dans l'humus herbeux et couvert de rosée.

Le fou s'est enfui précisément de l'endroit où ils l'ont perdu, la veille, comme s'il n'en avait pas bougé entre-temps, comme s'il était resté debout à rien faire sous leurs yeux ! Incompréhensible. À ce moment, il est peu probable que les voyageurs se soient intéressés à ce qui croît dans les herbes...

### Le fou

Né à l'heure du roseau, Beauté 11, 20 ans  
 TAI 10 APP 07 CONST 13 FOR 11 AGI 13 DEX 09 VUE 13  
 OUIE 14 ODOG 11 VOL 10 INT 09 EMP 05 RÊVE 11  
 Prot 0 +dom 0  
 Vie 12 END 23 Mêlée 12 Tir 11 Lancer 11 Dérobée 12  
 Corps à corps+1(Initi 07, +dom0\*) Esquive+3 Course,  
 Saut+4 Discrétion+3 Vigilance+4  
 Survie en Extérieur et Forêt+3  
 \* Coups non-mortels  
*Il est en pleine crise de mycanthropie, voir*  
**Mycanthropes !**

Vient un soir où Flore a livré aux mains des voyageurs deux ingrédients fameux : dix œufs de *berluce* (un moineau coureur de la taille d'un chat, notoirement myope) et quatre gros champignons blanc crème, à chapeau torsadé, dont les voyageurs ne connaissent pas le nom mais qui ont été identifiés comme comestibles (ce jet est truqué, hin, hin, hin). Ah, la bonne omelette aux herbes et aux champignons ! La graisse est déjà en train de frire. Néanmoins, les champignons s'avèrent impossibles à couper : ils sont souples, mais élastiques, et aucun couteau ne les entame. Peut-être qu'il faut les faire cuire ?

À force d'essayer, le voyageur cuisinier fait voler sa proie dans les herbes. Lorsqu'il va pour le ramasser, un **sylvain** grand comme un homme jaillit des touffes en criant et brandissant un javelot. La suite étant très confuse du point de vue des voyageurs, observons-la de manière froide et objective. Les voyageurs sont attaqués par des créatures mystérieuses qui sont capables de créer des hallucinations chez leurs adversaires. Donc, chaque voyageur se voit soudain seul dans le campement, entourés de sylvains agressifs : ce sont non seulement les assaillants, mais aussi les autres voyageurs qui ont cet aspect. Nos héros risquent donc de se taper dessus entre eux...

Le but des créatures est d'affoler les voyageurs et de les pousser, en quelques passes d'armes, à se blesser mutuellement. Les créatures sont au nombre de six : quatre qui participent à l'attaque et activent l'hallucination, deux qui sont venus pour un bel acte d'amour dès que le sang aura coulé (voir **Mycanthropes** !)...



Si l'affaire tourne mal ou bien dès que deux voyageurs sont blessés de façon sanglante (blessure légère ou plus), les assaillants décampent, laissant nos héros à leur surprise. Les créatures peuvent aisément semer leurs poursuivants en " s'évanouissant " à la manière du fou. Il est donc improbable que les voyageurs traquent les créatures jusqu'à leur village (voir plus loin **Le village au fond des bois**).

### ♦ 3. L'hallucination

Elle affecte tous les voyageurs qui se trouvent dans un rayon de trois mètres d'une des créatures. L'hallucination revient à un ensemble de sortilèges de MÉTAMORPHOSE améliorés, contrôlés et modifiables par la créature. Cela touche l'ouïe et la vue seulement, et en cas de conflit se produit l'habituelle " *brume limbaire* " (**Livre II p. 42-43**), en l'occurrence extrêmement tourbillonnante et versicolore. L'illusion se dissipe en un round dès que la victime sort de la zone d'effet. Pendant ce round, la victime est aveuglée par une cataracte de bigarrures chatoyantes et diaprées. Chaque créature ne peut générer que trois hallucinations différentes par nuit. À noter qu'il s'agit d'une magie naturelle (comme pour les tournevents, sirènes, harpies etc.) et qu'elle ne peut être annulée par les rituels ordinaires (Fleuve de l'Oubli).

#### Les sylvains hallucinés (entités de Rêve incarnées)

TAI 10 RÊVE 14 ENDURANCE 22 Prot : Rêve à -6  
+dom+1  
Mêlée 12 Dérobée 12  
Épée ou Lance 1 main +1 (Init 07, +dom+2 ou +3)  
Corps à corps+2 (Init 08, +dom+1\*)  
Course, Saut+2 Discrétion+4 Vigilance+5  
Survie en Extérieur et Forêt+7

Deux portent des épées courtes, deux des lances. Les deux derniers (sans pouvoir d'hallucination) se tiennent à l'écart tant qu'aucun voyageur n'est blessé, et ne sont pas armés.

La bataille terminée, les voyageurs n'ont plus qu'à panser leurs plaies et remettre de l'ordre dans leur campement comme dans leurs idées. C'est l'occasion de ramasser quelques indices de plus : si des " sylvains " ont été blessés, les armes des voyageurs sentent l'humus et on n'y trouve pas trace de sang. Si les parties en bois des armes ont été souillées, elles deviennent dans les heures qui suivent légèrement vermoulues et sont peut-être même sérieusement affaiblies par la pourriture (voir **Mycanthropes** !). Nopic disait vrai ! Enfin, mais encore faut-il que les voyageurs y pensent, les quatre champignons blancs cueillis pour l'omelette ont disparu... Il est très improbable que les voyageurs aient tué un de leurs attaquants, ou simplement vu leur véritable aspect. Si c'était le cas, ils ont devant eux une invraisemblable créature, et l'histoire fait un bond (voir **Mycanthropes** !).

## CHAPITRE 2 - LE VILLAGE AU FOND DES BOIS

Les voyageurs peuvent essayer de retrouver les traces de leurs agresseurs de la veille et les suivre (VUE / Survie en Forêt à -4, 3 points de tâche pour garder la piste) ou utiliser la créature qu'ils ont pu capturer ou tuer. Sinon, ils ne peuvent qu'errer à travers bois au hasard. Jouez alors la moins bonne CHANCE avec la meilleure Survie en Forêt à -5, deux fois par jour : il faut 4 points de tâche pour trouver. D'autres attaques peuvent avoir lieu, visant les voyageurs qui n'ont pas déjà été blessés. Ainsi, à moins qu'ils ne renoncent, ce qui pourrait leur valoir des ennuis par la suite (voir **Mycanthropes** !), les voyageurs finiront par dénicher le village.

Rien ne permet de le trouver à moins d'avoir le nez dessus, sinon les traces légères dues aux discrètes allées et venues des habitants : pas de sentiers, pas de larges clairières dues aux champs, pas de sous-bois entretenus.

Les voyageurs arrivent vers midi. Ils rencontrent d'abord des bûcherons à l'œuvre. Paisibles, aimables mais peu causants comme tous les habitants du lieu, ils indiquent la direction du village. Son nom ? Les bûcherons hésitent. **Soularbre**. Ils regardent les voyageurs en tâchant de sourire, les yeux vagues. Le village, quoi.

Soularbre est étonnamment grand. Une centaine de maisons étagées sur le flanc d'une double colline boisée, aux alentours d'une source. Plusieurs centaines de villageois qui vaquent tranquillement à leurs activités. L'arrivée des voyageurs ne provoque aucune curiosité. Il n'y a pas d'auberge, bien sûr, mais on leur offre l'hospitalité avec un empressement timide, dans le grenier d'une des grandes maisons.



En effet, tandis qu'à peu près la moitié des maisons du village sont des cabanes de pierre sèche et de torchis, une quarantaine sont de grandes bâtisses en pierre de taille, dotées d'un étage, parfois des restes d'une petite tour, d'une promenade, de sculptures... Malgré les nombreuses reconstructions, ces maisons sont encore de belle et ancienne facture (INTELLECT / Maçonnerie à -3 permet de juger que certains éléments remontent au bas Second Âge). Le fait n'est pas exceptionnel : ce qui l'est, c'est le nombre des maisons conservées et leur relatif bon état.

Les habitants ne connaissent apparemment rien, ou presque, de l'extérieur ; en tous cas, l'extérieur ne connaît rien d'eux ! Oui, un ou deux errants passent de temps à autre, c'est tout... Et ils sont accueillis à bras ouverts. Les voyageurs peuvent rester autant qu'ils veulent, si si, vraiment.

Les gens de Soularbre connaissent bien les sylvains. Au sommet de la colline pousse un chêne colossal (vous pouvez voir son faite d'ici) où les esprits sylvestres ont fait leur nid. Ils tuent quiconque s'en approche, c'est un endroit **maugre**. Il arrive que les sylvains s'aventurent au-dehors, oui, allez savoir pour quelles manigances... Il est possible que les voyageurs, abusés par l'hallucination lors de l'attaque, aillent aussitôt vers le grand chêne pour demander des comptes aux sylvains (voir **Auprès de leur Arbre...**). Mais pour peu qu'ils passent une nuit au village (ou plus, on les y encourage : « *Reposez-vous donc, vous êtes tout secs – euh, tout pâles...* »), les voyageurs vont vite constater qu'il y a comme une ombre à Soularbre...

Les villageois collectionnent les bizarreries. D'abord, pourquoi ne sont-ils pas plus curieux des voyageurs ? Les villageois coupés du monde sont moins discrets, d'habitude. N'y a-t-il pas quelque chose de forcé dans cette indifférence ? Et puis, ces Soularbois, que font-ils au juste de leurs journées ? Ils travaillent aux bois, disent-ils. Certains sont des artisans (forgeron, tanneur, charpentier...) et bon, là, tout est à peu près normal. Mais une sorte d'indolence domine la vie des Soularbois. Ils passent beaucoup de temps à ne rien faire. Regardez la nourriture : on offre aux voyageurs des baies, de la bouillie de racines, et de l'eau pour égayer le tout. Avec de la chance, un lapin. Le village est pauvre...

C'est vrai qu'on ne les voit jamais manger, ces braves gens – les voyageurs prennent leurs repas à part. Ils n'ont pas de pain ? Remarquez, ils n'ont pas de champs ni de potagers non plus. À peine un ou deux jardins à simples. Interrogés à ce sujet, les Soularbois disent qu'ils vivent de chasse. Mais en ce moment, elle n'est pas bonne. Pauvres gens. Ils ne sont pourtant pas maigres et famineux... C'est peut-être pour ça que le village est si silencieux : pas d'aboiements de chiens, de cris de bête (tiens, ils ne font pas d'élevage non plus), d'appels, de rires d'enfants... Les enfants, c'est vrai, où sont-ils ? Ils sont cinq ou six dans tout le village, chéris de tous. Et aucune femme grosse.

Ce n'est pas tout. Soularbre est aussi un village ombré : avec tous ces arbres qui poussent même entre les maisons, rien d'étonnant. Et il ne faut pas craindre les rhumatismes, avec ces salles de pierre froide qui conservent si bien l'humidité ! Mais ces inconvénients ne semblent pas déplaire aux Soularbois, qui font de petits feux et évitent de toutes façons le plein jour. L'habitude... À propos, puisqu'il n'y a pas d'agriculture, pourquoi tous ces bûcherons qui travaillent quotidiennement à faire des petites montagnes de bois et de rondins ? Les besoins du bâtiment sont limités. Le bois n'est pas non plus exporté, puisque Soularbre n'a aucun rapport avec le reste du monde.

Si les voyageurs questionnent les bûcherons, ceux-ci, décontenancés, leur répondent en substance de se mêler de leurs affaires. Ils coupent du bois, c'est leur métier, qu'on les laisse travailler ! À propos de métier, les voyageurs qui s'y connaissent réalisent qu'il est aberrant qu'on laisse le bois coupé pourrir de cette manière (VUE / Charpenterie à +2) : après l'avoir entassé, les bûcherons le laissent être envahi par la mousse, ils ne font aucun effort pour le sécher. Au contraire, ils l'arrosent en douce !

Dans la journée, de petits incidents se produisent. Un geste maladroit d'un villageois fait qu'un voyageur se coupe en dépiotant le lapin du jour. On adresse des clins d'œil aux voyageurs blessés lors de l'attaque, comme s'ils étaient de connivence avec *allez-savoir-quoi*. Et lorsqu'en fin d'après-midi, une averse effleure Soularbre, les gens deviennent silencieux, attentifs, épanouis... Certains semblent même se pâmer. Quand la pluie cesse, les Soularbois sont tout souriants, satisfaits.

Bah oui, c'est un bel automne. C'est bon pour les champs. Pardon, les bêtes. Et les arbres. Enfin, ça fait du bien, un peu de pluie. Non ? Même pris individuellement, les Soularbois sont bizarres.

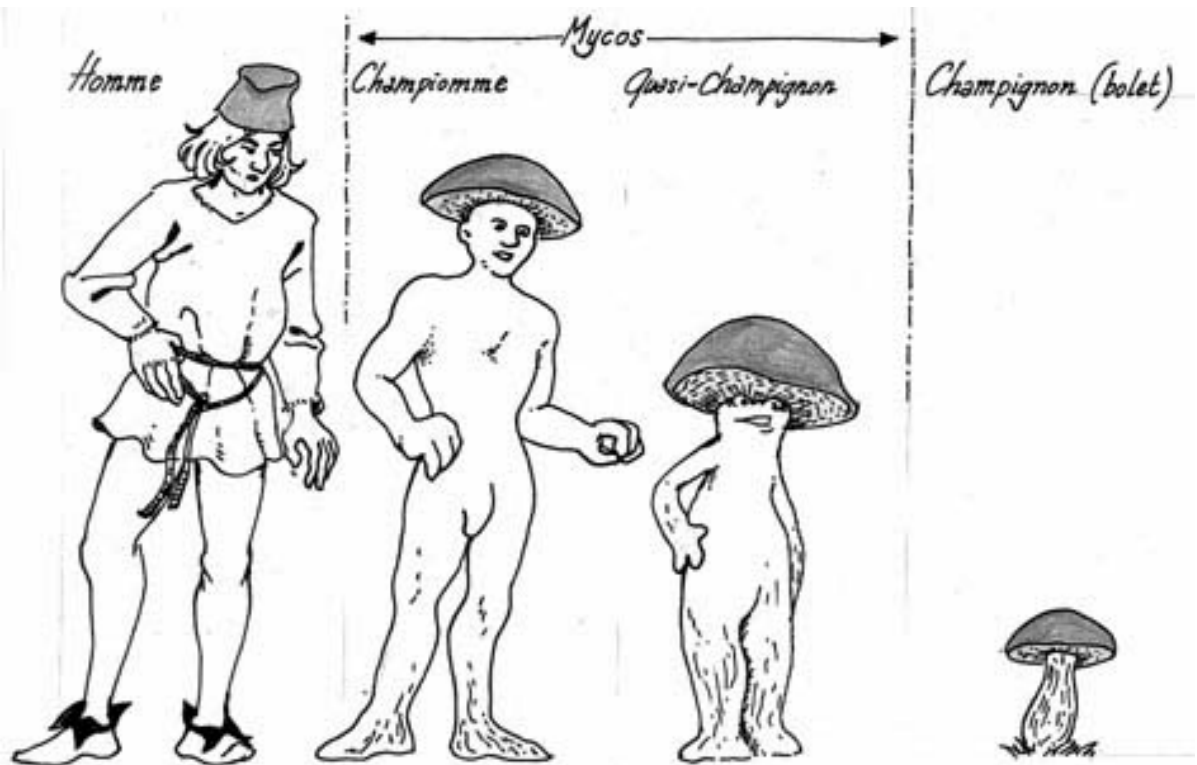
Regardez **Tomog**, le potier, qui prend un plaisir si visible à écraser les mouches d'un seul coup, et qui garde les cadavres dans une petite boîte. **Boutu**che, le charpentier ventru, gentil mais aussi dénué de conversation que satisfait. Voyez donc **Fistel** le boutonneux, ce jeune corniaud toujours dans les pattes des voyageurs. Au moins, **Cantille**, grande et élancée, la fille du père **Roussoul**, est fofolle mais agréable, toujours à chanter ou à jeter des regards gourmands... Les voyageurs ont peut-être visité le père **Oïdius**, grand vieillard avachi qui est le "saveux" du village (c'est-à-dire qu'il en sait, des choses). Oïdius est fier de déclarer qu'il a une petite bibliothèque, mais s'est affolé dès que les voyageurs ont souhaité y jeter un œil (il faut toujours fouiner dans les bibliothèques, c'est connu) : le savant s'est excusé, tout est dans un tel désordre, c'est beaucoup d'entretien, les voyageurs devront attendre un peu. Merci, au revoir...

Enfin, les Soularbois sont des couche-tôt. Pas de veillée, d'ailleurs, on ne parle pas de ses rêves à Soularbre – c'est comme ça.

Dès fin épées, tout le monde est chez soi et se barricade : c'est à cause des sylvains. On pousse le loquet de la trappe qui mène au grenier des voyageurs. Et avec la nuit vient un profond silence...

Il existe deux moyens de faire éclater l'abcès de mystère qui gonfle à Soularbre. Premièrement, un mot malheureux : parler de champignons met mal à l'aise ; parler d'en manger engendre un éclat. Par exemple, souhaiter une bonne soupe aux champignons (avec la pluie d'hier, il doit y en avoir !) ou se renseigner sur l'espèce consommée le soir de l'omelette. Les Soularbois se mettent en colère. Manger des champignons ! Leur regard s'emplit de haine et de peur. Vous n'êtes pas fous ? On ne mange pas de champignons à Soularbre, monsieur. Jamais. Oui, monsieur. C'est comme ça, monsieur ! Cet accès de fureur, joint aux nombreuses bizarreries du village, devrait permettre aux voyageurs de soupçonner l'atroce vérité.

Sortir la nuit est un autre moyen de comprendre : Soularbre est alors aussi désert que Gifoune. Si les voyageurs ont l'occasion d'observer les Soularbois à l'heure de la lyre, ils les voient se dévêtir entièrement, puis sortir par famille et se rendre tranquillement sous un arbre, près d'une souche, un coin de fougères, un dessous de rocher moussu...





Là, ils attendent, les pieds sur l'humus, que commence la métamorphose. Celle-ci vient plus vite si la rosée est abondante ou s'il a récemment plu. Impassibles, les Soularbois se tordent, se gondolent, se racornissent, rapetissent, pâlisent jusqu'à plus n'être que de simples champignons. Certains ont interrompu le phénomène à mi-chemin et sont à présent des créatures hybrides, mi-homme, mi-champignon, qui s'égaillent par petits groupes dans quelque but mystérieux. Une bonne trentaine de ces champignons-garous, de l'espèce plate qui pousse le long des arbres, se met à ramper en remontant la pente de la colline. Mais regardez ceux-là ! Cette poignée de champignons variés ne se dirige-t-elle pas vers le grenier où se terrent les voyageurs ? Il est possible en effet que les Soularbois aient décidé de mycoser les voyageurs la nuit-même où ceux-ci découvrent l'incroyable vérité. Terreur, bousculade, fuite éperdue !

## ◆ 1. Mycanthropes !

Qui sont les habitants de Soularbre ? Hommes ou champignons ? L'un et l'autre en même temps : les Soularbois sont des *mycanthropes*. Ils souffrent d'un mal magique, qui se transmet lorsque les spores d'un mycanthrope se mêlent au sang d'un homme. Les mystérieux assaillants de **La nuit de l'omelette**, des Soularbois bien sûr, n'avaient pas d'autre but que de *mycoser* les voyageurs. Les mycanthropes n'ont pas d'autre moyen de reproduction, et comme tout le monde, ils veulent se perpétuer... Il est donc possible qu'au moment où ils réalisent quel est le mal qui frappe Soularbre, certains voyageurs soient déjà atteints de *mycanthropie*.

Le mycanthrope se change en champignon de sa propre espèce (tout dépend des spores qui l'ont mycosé) à l'heure de la lyre et reprend forme humaine à l'heure du château dormant. Un mycanthrope apprend peu à peu à atteindre durant ce temps une forme intermédiaire appelée *mycos* : le mycanthrope a alors un corps de champignon, une taille humaine, le pied divisé en deux jambes, deux bras légèrement atrophiés, deux yeux dans l'ombre du chapeau et une petite bouche. Le mycanthrope peut alors parler, mais n'a plus le sens du goût ni de l'odorat. Les vieux mycanthropes sont capables non seulement de passer d'une forme à l'autre, mais aussi de contrôler leurs transformations et de créer de nouveaux intermédiaires.

Le *quasi-champignon*, qui a juste des yeux et une bouche ou encore le *championne*, être humain qui n'a du champignon que la chair et le chapeau. Il leur est aussi possible de devenir champignon de jour. Un mycanthrope peut aussi retarder sa transformation nocturne, mais il ne peut pas l'éviter tout à fait. Même un mycanthrope très ancien ne peut éviter de montrer quelques signes de métamorphose. Les soirs humides, l'appel de la terre est si fort que le mycanthrope risque de perdre tout contrôle... Une nuit d'automne tiède, juste après la pluie, le mycanthrope perd toute humanité. Même sous forme intermédiaire, il est loin de nous. Mais son pouvoir champignonin est d'autant plus redoutable.

Le mycanthrope a plusieurs particularités. Il n'a plus besoin de manger ni de boire, même s'il peut s'y forcer. Il devient stérile, mais, s'il est adulte, il peut se reproduire par sporisation. Le mycanthrope vieillit aussi vite qu'un homme. Sous forme humaine, il est vulnérable, mais résiste très bien aux maladies et aux divers empoisonnements. Sous forme champignon (ou tout intermédiaire), le mycanthrope régénère les blessures subies sous forme humaine. De plus, il est alors presque invincible aux coups qu'on lui porte (rappelez-vous les champignons rétifs de **La nuit de l'omelette** !), et il pourrit le bois...

Les insectes et les vers mangeurs de champignons ne sont généralement qu'un désagrément, pas un danger (les chrasmes et autres horreurs sont inconnus en ces bois), sauf pour le jeune mycanthrope qui ne sait pas encore devenir un mycos avec des bras pour écraser la vermine ! Le mycanthrope aime l'humidité et l'ombre : le sec et le lumineux le mettent mal à l'aise et provoquent une vraie souffrance si le séjour se prolonge, souffrance d'autant plus grande si le champignon est en lui à ce moment.

Au fil des ans, le mycanthrope développe certaines caractéristiques. Une vague odeur de renfermé ou de sous-bois l'accompagne. Sa personnalité tend à devenir paisible, voire vaguement végétative – on dit rarement d'un champignon qu'il est fougueux – et globalement se rapproche des traits propres au champignon dont il est fait. Avec l'âge, les modifications deviennent physiques. Rappelez-vous les bizarreries des Soularbois...

Il arrive que cela donne au mycanthrope certains pouvoirs.





La nuit de l'omelette, les attaquants mycanthropes étaient pour quatre d'entre eux des *pisse-l'eau*, espèce connue pour ses vertus diurétiques mais aussi pour leur effet hallucinogène. Les mycanthropes *primelunes* savent toujours exactement où en est le cycle lunaire même par nuit d'orage, les mycanthropes *cornes-de-rêve* ont des songes merveilleux, et ainsi de suite (voir **Livre III p. 24-25**, et n'importe quel dictionnaire mycologique !).

## ♦ 2. La mycanthropie

Tout humanoïde dont le sang est infecté par des spores contracte la mycanthropie. Chaque nuit, on joue CONSTITUTION à une difficulté égale au niveau de RÊVE du mycanthrope "géniteur", plus les points de mycanthropie, pour l'instant à 0 (dans le cas des voyageurs, le premier jet est donc à -3). S'il pleut durant cette nuit, la difficulté finale du jet est doublée. Un échec apporte 1 point de mycanthropie, 2 en cas d'échec particulier, 4 en cas d'échec total. Seule une réussite particulière permet de retirer 1 point de mycanthropie et, si ceux-ci sont à 0, d'échapper définitivement au mal. Dès que les points de mycanthropie dépassent le RÊVE de la créature, celle-ci devient un mycanthrope.

Le gardien des rêves doit prendre soin de décrire aux voyageurs en pleine métamorphose leur attirance irraisonnée pour la mousse mouillée de rosée, leur fringale d'humus, leur haine des asticots, l'envie de rester là planté dans l'ombre, tranquilles... Les Queues de Dragon qui surviennent peuvent être choisies en harmonie avec le bouleversement mycanthropique.

La nature des mycanthropes "géniteurs" est laissée au choix du gardien des rêves. L'idéal est que le champignon corresponde au physique et au mental du voyageur (voir **Livre III p. 24-25**) : un élégant deviendra un asper violet, une belle fille une jolie girolle, ce guerrier une brave morille, cet autre un honnête salsimir... Tous les haut-révants ne seront pas forcément des cornes-de-rêve ! Ne pas oublier qu'il ne devrait pas y avoir d'hallucinogènes, ni de véritables vénéneux – à la limite, un petit nanar...

Pour mycoser un humanoïde, il faut lâcher ses spores sur lui (à moins d'un mètre) alors qu'il souffre d'une plaie sanglante (blessure légère au moins). Un mycanthrope ne peut donner des spores qu'une fois par nuit.

La mycanthropie est une maladie magique, détectable comme telle mais impossible à exorciser (les **LECTURES D'AURA** indiquent le Fleuve, sans autre précision).

– **Sous forme humaine**, le mycanthrope est parfaitement semblable à nous. Il résiste aux maladies et aux poisons (bonus égal au double du niveau du Rêve du mycanthrope – voir tableau des entités, **Livre III p. 57**).

– **Sous forme champignon**, le mycanthrope est une entité de Rêve incarnée, de TAILLE 01. Cependant, contrairement aux entités classiques, le mycanthrope conserve ses niveaux de compétences propres. Il faut un jet de RÊVE pour le toucher, de difficulté *double*. Cela signifie qu'un mycanthrope ne souffre d'aucune blessure sous cette forme (seulement des pertes d'ENDURANCE, conservées sous forme humaine) à moins qu'il ne soit détruit (ENDURANCE à zéro). Le mycanthrope régénère les blessures subies sous forme humaine s'il est inactif : toute hémorragie s'arrête, la guérison commence comme s'il y avait "soins complets" et le mycanthrope élimine une blessure légère en 2 heures draconiques, une grave en 4 heures, une critique en 6 heures, puis 1 point de Vie par heure. Naturellement, sous cette forme, le mycanthrope ne fait rien et n'a que des compétences "passives" (connaissances, draconics – un mycanthrope peut parfaitement être haut-révant). Enfin, si un mycanthrope sous cette forme est blessé par une arme en partie en bois (flèche, lance, hache...), celle-ci subit ensuite des dommages au rythme de 2 points de Résistance par heure. Rien ne peut arrêter ce pourrissement accéléré.

– **Sous forme mycos** (ou autre intermédiaire), le mycanthrope est également une entité de Rêve incarnée, mais conservant sa TAILLE humaine et des possibilités d'action physique. À cela près, le mycos a les mêmes pouvoirs que la forme champignon.

Les nuits chaudes et humides, le RÊVE d'un mycanthrope augmente de +1 ou +2, ainsi que ses compétences physiques. Inversement, s'il fait sec, le mycanthrope est diminué et souffre de malus équivalents.

Le passage d'une forme à l'autre, le contrôle et la connaissance de la voie du champignon se fait grâce une compétence appelée Mycos, qui débute à -4.



Mycos s'utilise en général avec VOLONTÉ, mais on peut imaginer que pour reconnaître un type de mycanthrope sous forme humaine, on joue VUE ou ODORAT-GOÛT / Mycos, pour connaître la mythologie mycologique, INTELLECT / Mycos...

### Exemples :

Devenir Mycos au crépuscule, 0  
 Devenir Mycos durant la nuit, -2  
 Créer un Mycos intermédiaire, -4  
 Devenir Mycos de jour, -6 (-4 s'il pleut)  
 Devenir champignon de jour, -8 (-6 s'il pleut)  
 Résister à l'appel de la terre de nuit, à chaque heure -8 (-10 s'il pleut)...

#### Mycanthropes de Soularbre (par temps normal)

##### Sous forme humaine

PER 12 VOL 09 EMP 09 RÊVE 14  
 Mêlée 10 Tir 11 Lancer 11 Dérobée 10  
 Vie 11 END 21  
 Prot 1 +dom 0  
 Bâton, Dague ou autre Arme+1 (Init 06, +dom selon)  
 Certains Arc ou Javelot+2 (Init 07, +dom +2 ou +1)  
 Corps à corps+2 (Init 07, +dom0\*) Esquive+2  
 Bricolage+2 Course, Saut+2 Discrétion+4 Vigilance+5  
 Survie en Extérieur et Forêt+7  
 Botanique+1 Zoologie-3  
 Mycos+5

##### Sous forme mycos ou champiomme

TAI 10 RÊVE 14 ENDURANCE 22  
 Prot : Rêve à -6 +dom+1  
 Mêlée 12 Dérobée 12  
 Épée ou Lance 1 main +1 (Init 07, +dom+2 ou +3)  
 Corps à corps+2 (Init 08, +dom+1\*)  
 Les autres compétences sont les mêmes.

##### Sous forme champignon

TAI 01 RÊVE 14 ENDURANCE 15  
 Prot : Rêve à -6  
 Survie en Extérieur et Forêt+7, Botanique+1 Zoologie-3  
 Mycos+5  
 Pas d'autres compétences sous cette forme.

##### Sous forme de quasi-champignon

Voir ci-dessus, avec Vigilance+5

##### \* Coups non-mortels

Toutes les formes bénéficient d'un +6 de résistance aux poisons et à la maladie.

### ◆ 3. Parmi les champignons

La confrontation avec les Soularbois peut entraîner la fuite des voyageurs, probablement vers le chêne des sylvains (voir **Auprès de leur Arbre...**) – à travers bois, les voyageurs ne peuvent pas lutter avec les mycanthropes, qui sont dans leur domaine... Mais il n'est pas certain que les rapports soient hostiles.

Si les Soularbois ont la certitude (à tort ou à raison, mais il est rare qu'on y résiste) que les voyageurs seront bientôt des mycanthropes comme eux, ils se montrent très gentils. Chaque voyageur est invité dans la maison de son "géniteur", qui lui présente sa famille (de champignons), lui explique les transformations qui vont avoir lieu dans son corps et les moyens d'apprendre à contrôler l'appel des champignons, les pièges, les trucs, les différentes espèces, les bons coins pour pousser, et ainsi de suite.

Le "géniteur" organise même une petite sauterie entre champignons le soir où le voyageur se métamorphose pour la première fois. C'est finalement la meilleure voie pour apprendre tout ce que savent les Soularbois de leur étrange destin. Si les voyageurs demandent à voir la bibliothèque de maître Oïdius, les Soularbois rigolent. Oïdius ne doit plus avoir un seul livre intact. Le pauvre homme est terriblement embarrassé par sa nature de mycanthrope *nectoure* (INTELLECT / Botanique à -4), un petit champignon noir dont les fringales se réservent le papier et le parchemin !

*« Apprends, mon fils, que les mycanthropes ont toujours vécu ici et n'ont jamais été différents. D'où venons-nous ? C'est très simple. L'Humus qui nous rêve vit un jour le malheur des hommes, toujours affamés, et la détresse des champignons, seuls et muets. L'Humus sauva l'homme de la famine et le champignon de la solitude en les fondant en une seule créature parfaite : le mycanthrope. Et cela était bon. Oh oui. Mais tout n'est pas si aisé. D'abord, les mycanthropes eurent des ennemis : les hommes, qui voulurent soit les manger soit les brûler en les accusant de sourcellerie – les hommes sont étranges. Et aussi certains champignons qui, jaloux, proliférèrent autrefois et tâchèrent de voler l'Humus aux mycanthropes. Aujourd'hui, nous ne craignons ni les uns ni les autres, car ils ont disparu de nos bois – il vient juste assez d'hommes pour nous perpétuer. Mais les sylvains nous haïssent et veulent notre perte. Ils vivent dans les branches, comme les oiseaux, ils veulent manger les fruits de l'Humus comme les insectes, les livrer aux racines goulues de leur grand arbre. Il faut craindre les sylvains, ne jamais pousser seul la nuit, surtout auprès de leur arbre, dans lequel brillent des lueurs répugnantes. Heureusement, notre communauté est forte.*

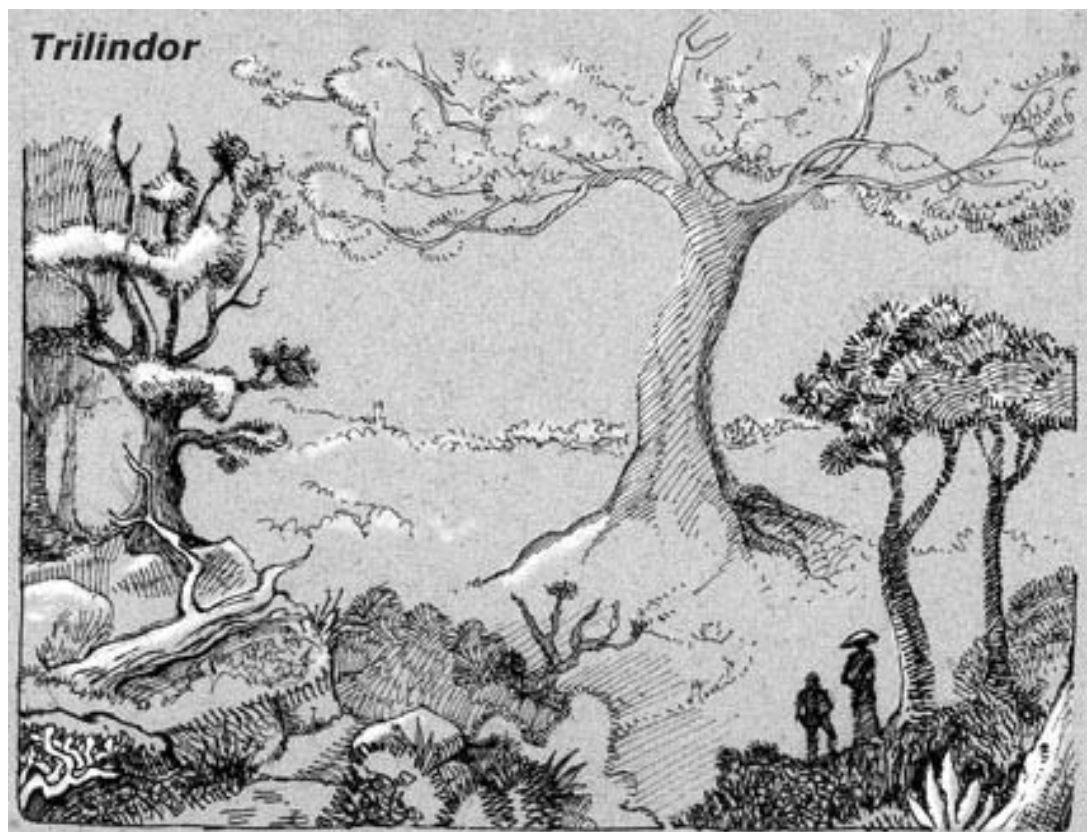
*Ce n'est pas toujours facile, car certains d'entre nous sont fous. Les champignons-qui-donnent-des-rêves ne sont pas raisonnables, mais sans méchanceté. Les champignons vénéneux, il faut s'en tenir à l'écart : ils ne vivent pas au village, ils préfèrent errer dans les sous-bois ingrats à la recherche de proies mycosables. Les pauvres vénéneux souffrent, car les spores qui sont dans leurs veines provoquent de grandes douleurs. Quand ils mycosent des hommes, ceux-ci n'y survivent que rarement... Il faut plaindre les vénéneux, et aussi éviter qu'ils ne nous mettent les hommes à dos. Il y a aussi la malédiction des langues-de-bœuf, ceux qui poussent le long des troncs. Depuis toujours, ils s'obstinent à se nourrir du grand chêne des sylvains. Cela, plus que tout, fait des sylvains nos ennemis, car leur chêne souffre beaucoup chaque nuit.*

*Les langues-de-bœuf ne peuvent pas s'écarter longtemps de ce grand chêne, ni se nourrir d'un autre bois malgré les efforts de nos bûcherons pour les satisfaire. Les langues-de-bœuf sont très voraces. Certains d'entre nous disent qu'elles nous mettent en péril et devraient être détruites. Ceux-là travaillent du chapeau. Les mycanthropes ne se nuisent jamais les uns aux autres, tous les mycanthropes sont frères quelle que soit la couleur de leur chapeau. L'Humus est à tous. Toi, jeune mycanthrope, tu es libre de pousser où tu veux, mais si tu es sage, tu resteras dans l'ombre de tes aînés. Ne va pas trop vers le couchant, car là-bas, il y a trop d'hommes. Évite la colline aux sylvains. Et ne musarde jamais au sud, car là-bas, les limaces prolifèrent et te mangeront tout cru. Je t'ai éveillé à la voie du champignon, mon fils. Que l'Humus soit avec toi. »*

## CHAPITRE 3 - AUPRES DE LEUR ARBRE...

Tôt ou tard, les voyageurs traverseront les bosquets touffus qui couvrent le sommet de la colline soularboise ; ils oseront aller vers ce qui pousse à son sommet... L'arbre s'élève à une septantaine de pieds. Ses racines s'enfoncent dans la colline comme dans une motte. Son feuillage est un lac de verdure aérienne.

Son tronc est presque nu jusqu'au tiers de la hauteur de l'arbre : ensuite, il se divise en trois grosses branches dont les ramifications innombrables et touffues voilent aux regards d'en bas le royaume des sylvains. C'est bien un chêne, antique et vigoureux, aux proportions gigantesques : les glands mûrs sont hauts d'un mètre, les branches servent de ruelles et les feuilles les plus épanouies pourraient servir de couvertures.



Il est cependant évident que l'Arbre est malade. Si les vingt premiers pieds du tronc sont aussi dégagés, c'est que les branches tombent, que l'écorce s'effrite, dévorée par une mousse verdâtre et dégoulinante. Comme un voyageur ami des plantes peut le dire,



(VUE / Botanique à -3), cette mousse n'est pas responsable des dégradations : elle profite de la pourriture qui résulte du travail des champignons de troncs, vous savez, *les cascadois, les pirelins, les langues-de-boeuf* et autres.

Ce qui est étrange, c'est qu'aucun de ces champignons n'est visible, sauf de nuit (voir plus haut Parmi les champignons)... L'arbre est très atteint, des failles et des cavités le rongent, les moignons laissés par les chutes de branches se corrompent, et ainsi de suite. On peut estimer (INTELLECT / Botanique à -1) qu'il n'a plus que quelques années à vivre, cinq, dix peut-être : une bagatelle pour un chêne douze fois séculaire !

L'arbre a une dernière particularité. Dès le coucher du soleil, certains glands se mettent à diffuser une vive lumière semblable à celle du jour : une multitude de petits soleils défend le sommet de l'arbre contre les mycanthropes.

#### Sylvains

PER13 VOL11 EMP12 RÊVE11  
 Mêlée11 Tir13 Lancer09 Dérobée14 Prot0 +dom-1  
 Lance+2 (Init07, +dom+1) Javelot+2 (Init06, +dom0)  
 Arc+4 (Init10, +dom+2) Corps à corps0 (Init05, +dom-1\*) Esquive+3  
 Bricolage+3 Course0 Saut+4  
 Discrétion+3 Vigilance+5  
 Survie en Forêt+6  
 Acrobatie+1  
 Botanique+2 Zoologie+2

#### \* Coups non-mortels

Les haut-révants (une douzaine, dont deux sont assez puissants) maîtrisent d'abord et surtout la sphère du bois (transmutations d'Oniros), ensuite seulement les jeux d'Hypos. Narcos et l'alchimie sont aussi privilégiés, car les sylvains espèrent y trouver un remède contre la mycanthropie. En vain.

Les sylvains (voir **Livre III p. 42**) font une garde vigilante autour de leur arbre-mère. La lumière suffit en général à écarter les mycanthropes nocturnes, mais par crainte des audacieux, des archers veillent jour et nuit, camouflés dans des glands illusoire ou par des branches habilement courbées.

Les voyageurs vont avoir quelques difficultés à se faire accepter comme des amis, surtout s'ils sont mycanthropes. Les sylvains ne peuvent rien pour les guérir et craignent comme la peste les fourbes champignons-garous, même s'ils ne sont pas de l'espèce qui poussent sur les troncs.

Aux voyageurs d'être convaincants.

Il est tout de même probable qu'au moins les non-mycanthropes pourront parvenir à séjourner dans l'arbre dès qu'ils auront été perçus comme tels par un des sylvains haut-révants (rituel de DÉTECTION D'AURA). Peu de sylvains parlent la langue des hommes, en une version abâtardie de gazouillis et vieillotte, mais il faut faire avec. Les sylvains appellent l'arbre **Trilindor**, et ils se considèrent comme ses rejetons. Ils n'ont pas d'autre roi. Les sylvains de Trilindor sont nettement moins gais et insouciant que ceux de leur race sont supposés être ; il faut dire qu'ils ont de gros soucis. Trilindor se meurt par faute des mycanthropes. Depuis d'innombrables saisons, les sylvains luttent, mais ils ne sont pas bons pour faire la guerre, ils ne sont pas nombreux – une petite centaine, et les mycanthropes sont bien quatre ou cinq fois plus nombreux – et leur art du haut-rêve a faibli, à force de magiciens tués, du temps qui passe et des soins oniriques permanents que nécessitent l'arbre et ses défenses. D'ailleurs, les mycanthropes sont pratiquement invincibles la nuit (les coups ne les atteignent pas) comme le jour (ils ne meurent que rarement de leurs blessures, qui guérissent sous forme champignon). Pire que tout, les sylvains infectés par des spores ne deviennent pas mycanthropes mais meurent dans d'atroces souffrances : fils du bois, ils pourrissent lentement (la mycanthropie accumulée agit comme un poison de force équivalente)...

À cause de cette menace horrible, les sylvains ne descendent pratiquement plus de leur arbre, à peine s'ils font des expéditions de branche en branche. Heureusement que Trilindor est généreux en glands, qu'il y coule une source miraculeuse (une élégante zone d'AIR EN EAU permanente), et que les sylvains ont encore des amis parmi le peuple des oiseaux et celui des écureuils, qui cueillent des fruits pour nourrir les sylvains et leurs enfants. La résistance des sylvains est aujourd'hui très faible. Trilindor meurt doucement, entraînant avec lui le dépérissement de ses fils, la lassitude de l'amour qui multiplie les naissances... Malgré la méfiance traditionnelle que les sylvains portent aux "*mangeurs de forêts*", le secours des hommes serait vraiment bienvenu.

Les sylvains savent bien d'où vient la malédiction des mycanthropes : c'est un nécromant appelé **Jarjamel** qui, des siècles plus tôt, invoqua ce mal dans le but de ronger Trilindor.



Jarjamel le Lunaire détestait les sylvains, car il était jaloux des beautés et du bien-être que créait leur magie. Après des poussées et des poussées de lutte, la malédiction est bien prête de porter ses fruits nauséabonds. Il est dit que lorsque Trilindor s'effondrera, pourri sur pied, la lune éclatera et couvrira toutes les forêts du monde de spores défoliants.

Oui, la lune. Ne savez-vous pas que Jarjamel détestait tant toute espèce de compagnie qu'il avait établi son laboratoire sur la face glacée de la lune ? Que la magie du thanataire a corrompu l'astre au point d'en faire l'horreur blême et boursoufflée que nous connaissons aujourd'hui ? Autrefois, au temps du Long Printemps, la lune était lisse, plate et dorée. Aujourd'hui, elle est si gonflée de pourriture qu'elle n'est plus qu'un gros champignon. Et les temps sont proches, soupirent les sylvains : la lune est un peu plus grosse à chaque saison humide (c'est exact, mais le phénomène est naturel et, qu'on se rassure tout de suite, la lune n'éclatera pas au cours de cette histoire).

Les sylvains se souviennent aussi comment Jarjamel enseigna la mycanthropie dans la forêt de Trilindor. D'abord en volant à l'arbre une large esquille, en son cœur : au centre des trois maîtresses branches de l'arbre se trouve en effet une mince faille de deux mètres, inguérissable, appelée la Blessure. Puis Jarjamel a envoyé une graine jetée de son antre sur la lune. Cette graine est tombée au midi de l'arbre, et là-bas, une horrible corruption a transformé la forêt en cauchemar. C'est de cette corruption qu'est née la race des mycanthropes, et au moyen du bois volé à la Blessure, Jarjamel leur a donné Trilindor comme proie. Les voyageurs ont peut-être bien entendu parler de Jarjamel (INTELLECT / Légendes à +1), mais pas de la malédiction des mycanthropes.

Le sorcier Jarjamel est un mauvais génie familier des paysans d'Ostarlath, maître des gelées qui foutent en l'air la récolte, de la moisissure qui pousse dans le cerveau des vaches et autres malheurs. Un voyageur se souvient l'avoir vu représenté sur un almanach ou une pierre levée : un homme maigre comme la famine, habillé d'une robe de pluie froide, et brandissant un long bâton tordu au bout duquel mûrit un vilain champignon de tronc... En cas de réussite significative, le voyageur se souvient aussi que certaines chroniques du Second Âge parlent d'un Jarjamel, misanthrope haïssant le bonheur et thanataire autodidacte.

C'était un génie en deux domaines : la nécromancie sub-aquatique (une spécialité snob du Second Âge) et la corruption des sept éléments. Non content de vicier l'air ou décomposer le granit, il parvenait même à faire pourrir les flammes...

On dit qu'il fut nommé docteur ès purulence par la sombre université de Scholomance uniquement à cause de sa réputation d'excellence, sans passer de diplôme ni assassiner aucun professeur. Un fait exceptionnel dans l'histoire de Scholomance (INTELLECT / Légendes à -1 : vous savez, la célèbre universitaire thanataire interonirique), qui indique à coup sûr que Jarjamel était vraiment très fort dans sa spécialité, et sûrement très méchant...

## ♦ 1. La vallée des limaces

Les voyageurs sont à présent libres de leurs actes. Vont-ils prêter main forte aux gentils sylvains, comme d'habitude ? Ou bien considérer les misères de mycanthropes, surtout que certains voyageurs devraient se sentir de plus en plus proches de la voie du champignon ? Il est en tous cas évident que le conflit qui déchire les deux peuples doit être étouffé, et, espérons-le, la mycanthropie guérie.

Il semble en tous cas que la malédiction de Jarjamel soit bien une réalité, qui affecte l'espèce des troncs appelée langue-de-bœuf, obstinée malgré elle à dévorer l'arbre. Les voyageurs devraient prendre sur eux et aller voir ce qui se trouve au sud de Trilindor et Soularbre, en cette contrée que les sylvains semblent autant redouter que les mycanthropes, et dont les hommes n'ont jamais entendu parler. Après tout, si c'était bien là qu'est née la malédiction...

Le voyage à travers la forêt sauvage va durer quelques jours. Ostarlath est plus touffue et puissante que jamais. Le relief est accidenté, semé de buttes, de failles et de roches amassées, comme des ruines gigantesques de bâtiments abandonnés en pleins travaux. Le gardien des rêves peut provoquer une rencontre avec les mycanthropes parias, les vénéneux, qui vagabondent dans cette désolation et ruminent leur haine non seulement des autres mycanthropes, mais aussi des hommes qu'ils rêvent de mycoser pour les voir souffrir comme eux.



Spectacle d'épouvante que celui de ces mycanthropes qui, la nuit, errent dans les ténèbres en glapissant la rage d'être et le martyr d'un sang empoisonné qui brûle, ronge mais ne tue pas... Les vénéreux n'ont pas besoin d'être nombreux (ils sont plutôt solitaires et sont difficiles à détruire), il suffit que leur menace soit constante. Il s'agira d'amanites thanataires (de très beaux mycanthropes) ou d'arrache-rêves (voir **Livre III p. 25**), peut-être de bolets de Thanatos. Cependant, même les pires vénéreux ne poussent pas très loin dans ce coin méridional de la forêt. C'est à cause des limaces.

### **Mycanthropes vénéreux**

*Prenez les caractéristiques des mycanthropes de Soularbre, avec un armement plus primitif et une méchanceté bien plus grande.*

*Si un voyageur est mycosé par un de ces mycanthropes, il souffre des attaques de la mycanthropie, mais aussi d'un empoisonnement équivalent à celui de l'espèce, avec un jet de CONSTITUTION par nuit. L'empoisonnement cesse si, par miracle, le voyageur devient mycanthrope avant de mourir.*

## ♦ 2. Gare aux limaces !

Les Soularbois ont dit vrai : ces gastéropodes sont anormalement nombreux au sud, se traînant par bandes et grouillant en vrais nids dans l'ombre fraîche des rochers. Les arbres en souffrent, moins cependant que le sous-bois, dévoré jusqu'à la tige. En revanche, les oiseaux et les bestioles insectivores (grenouilles, hérissons) sont contents et viennent ici faire des festins – au point d'en perdre la prudence : les voyageurs assistent à la chute d'un pivert gourmand dans une masse de plusieurs dizaines de limaces, dont il ne sort pas...

Les voyageurs mycanthropes vont avoir des sueurs froides : sans la vigilance de leurs compagnons ou une aide magique, ils risquent de se réveiller avec le nez ou un bras en moins !

Un voyageur logique (INTELLECT / Zoologie à 0) peut se demander comment les limaces survivent avec un tel déséquilibre naturel. Le manque de pâture et le nombre de prédateurs attirés par l'aubaine devrait engendrer une crise et réduire leur nombre. Mais ce n'est pas le cas, et cet état de choses, à en croire les Soularbois, dure depuis très longtemps...

Les voyageurs peuvent errer longtemps sans rien trouver s'ils ne prennent pas la peine de se demander d'où viennent toutes ces limaces. VUE / Zoologie à -3 (+1 si le voyageur pose la question de lui-même) peut permettre de noter, à force, que ces vermines semblent toutes provenir d'un même endroit, vers lequel elles se font de plus en plus fréquentes et nombreuses. Les traces de bave indiquent de vraies processions de limaces, émigrées d'un même côté. Peu à peu, les voyageurs se rapprochent. Il n'y a qu'une journée de voyage jusqu'au cœur de toute cette limacerie, mais la nuit risque d'être pénible pour nos héros mycanthropes. Les limaces, affolées par tant de champignons (une friandise dont elles ont oublié le goût depuis des générations), grimpent même aux arbres pour ronger pieds et corolles...

Sous forme humaine, un mycanthrope n'a rien à craindre des limaces, malgré la phobie qu'il en a. Mais sous forme champignon ou mycos, il risque d'être dévoré vif si les limaces sont en nombre. Chaque round passé dans un grouillement de limaces oblige le malheureux à un jet de Mêlée / Corps à corps ou Bouclier le cas échéant à – le nombre de centaines de limaces, faute de quoi il encaisse des dommages. Une réussite permet d'infliger des dégâts à la masse.

### **Masse de limaces (500)**

ENDURANCE 5 / centaine (25)

+dom+3 (contre les champignons...)

## CHAPITRE 4 - L'ANTRE DE JARJAMEL

Là où les limaces grouillent en troupes s'ouvre une clairière lugubre d'environ deux cents pieds. Elle est craquelée, dépourvue de végétation, ronde et creusée comme un cratère. La dénivellation est parfois rude et le gardien des rêves peut obliger les voyageurs à un peu d'escalade – difficile d'avoir le pied sûr avec toutes ces limaces qui glissent sous le pied...

Le cœur du cratère est une roche noire, ovale, basaltique, de quarante pieds de long, à demi-enterrée. Elle est curieusement visible dans la nuit sans avoir réellement de luminescence. Un examen rapide révèle que sa surface sur laquelle rien ne pousse, pas un lichen, prend par endroit un aspect lisse et vitreux, comme fondu.



Une pierre couleur de nuit, d'une nature inconnue, mais un astrologue suffisamment instruit (jet d'INTELLECT / Astrologie à -4) peut penser à l'une de ces légendaires et sinistres roches tombées du fond du ciel. Le silence est absolu, sauf, à la limite de l'audible, le subtil chuintement des limaces innombrables... Des vagues de limaces sont vomies sporadiquement par les failles obscures sur les flancs de la roche. C'est là qu'il faut aller, de jour bien sûr.

Une des failles, sur le flanc ouest, ouvre six mètres plus bas sur une caverne à l'intérieur de la roche. La faille est gluante, des filets de bave à demi séchée parfois aussi amples que des rideaux s'étendent d'une paroi à l'autre. Les parois ? Elles sont noires, brunes, visqueuses, et elles rampent sous les doigts. Limaces ! Limaces ! Grimace... Il faut avoir du cœur pour descendre là-dedans ! Surmontant leur répugnance (VOLONTÉ à +2), les voyageurs n'ont plus qu'à trouver un moyen de descendre sans tomber (la présence des limaces donne -4 à tous les jets d'Escalade sans pitons, mais fait tapis en cas de chute - diminuer le +dom de 2).

Une série de souterrains et sept cavernes ont été creusés dans la roche. Leur description précise n'a pas d'intérêt (voir plan), car tout y est limaces. Une étrange mousse arborescente bleutée pousse sur les parois, épargnée par les gueules de la vermine. Les fruits de cette plante inconnue émettent une brillance douce et pâle ; ils ont une forme apparemment ronde, mais qui, lorsqu'on force son regard, paraît plus exactement celle d'une *sphère à sept côtés*...

Un botaniste juge (VUE / Botanique à -5) que cette plante est proche de l'herbe de lune, sans en être. Elle n'a d'ailleurs pas d'effet onirique si elle est fumée, mangée ou bue en décoction. Est-ce là une plante venue de la lune ? Mystère. En tous cas, elle est bien utile pour y voir clair.

La pierre des cavernes indique un travail humain, lisse, angulaire, parfait et absolument pas usé malgré son ancienneté insondable (VUE / Maçonnerie à 0). Cependant, les portes, en pierre blanche, sont souvent brisées par gros morceaux, les murs et les plafonds bouleversés comme si un terrible choc avait eu lieu. Dans chaque caverne, on trouve des alcôves, des conduits et des fosses à l'utilité oubliée. Des débris de cuves et de tuyères en verre ou en cuivre émergent parfois sous les limaces. Ici, les restes concassés de ce qui devait être un remarquable laboratoire alchimique.

Du matériel de maître : tout alchimiste (niveau 0) identifie les restes comme tel. Rien de récupérable, malheureusement - à moins que le gardien des rêves ne veuille amuser ses voyageurs avec quelques gemmes tombées de matériels magiques, un ou deux outils alchimiques rares, des tables de recettes originales ou autres babioles...

En inspectant ces restes, les voyageurs vont vite comprendre que les recherches qui avaient lieu ici concernaient les champignons. Deux des cavernes sont étagées en **mycocultures** désertées (on trouve gravés sur les murs les noms savants des espèces). Dans cette autre, les voyageurs découvrent une dizaine de cuves intactes, taillées dans le cristal de roche. En écartant les limaces, on peut deviner qu'à l'intérieur de chaque cuve flotte, dans un liquide jaune-vert, une créature hybride et monstrueuse : hommes-girolles, femme à mamelles-champignons, nourrissons-vesses-de-loup... Tous ces êtres sont, sans doute, morts depuis longtemps. De toutes façons, les cuves sont indestructibles (sauf par magie ou... voir juste après).

Les voyageurs peuvent aussi avoir la malchance d'exhumer deux bocalux intacts, clos et marqués d'une rune de garde dont la magie est morte. L'inscription sur le sceau qui sert d'étiquettes signifie (INTELLECT / Écriture à -2) "**guenille**". C'est le nom d'un champignon microscopique inventé par Jarjamel (voir ses carnets de notes, ci-après), plat et brunâtre, dont la croissance est semblable à un feu : tant qu'il a de la matière, il s'en nourrit et se multiplie. La guenille ne se nourrit pas de chair ni d'eau pure, mais ce sont les seules exceptions (et les voyageurs ne le savent peut-être pas s'ils n'ont pas encore pris connaissance des carnets de Jarjamel) - tout le reste, cheveux, poils, tissus, bois, fer, pierre, les autres champignons eux-mêmes, tout est rongé à une vitesse phénoménale.

Espérons que les voyageurs n'ouvriront pas un des bocalux avant de savoir ce qu'est la guenille ! Sinon, seul le tapis de limaces empêchera que toute la roche ne soit rongée, créant un cataclysme dans la forêt d'Ostarlath. Le seul moyen de préserver ses biens est de s'en séparer à temps (jets d'AGILITÉ ou DEXTÉRITÉ à -2) avant que le reste ne soit contaminé. La guenille meurt dès qu'elle ne s'étend plus, mais les dégâts restent.



Dans une nouvelle caverne, au bout d'un éboulis dangereux, émerge un écritoire de pierre figurant un dragon à tête de crâne. Là, les voyageurs désolés trouvent les restes d'une bibliothèque. Les limaces ont tout mangé ! Néanmoins, en se mouillant les mains, les voyageurs dégagent des miraculés : peut-être quelques tablettes de pierre gravées (l'occasion d'offrir aux voyageurs avides des formules, sujets de méditation, opuscules de philosophie thanataire, etc.), mais surtout trois livres enchaînés les uns aux autres, enfermés dans des coffres de fer scellés.

Ils ne sont pas difficiles à forcer. Les limaces n'ont pas pu s'y introduire, mais l'humidité a si bien gâté le contenu que les grimoires qui s'y trouvent sont pratiquement illisibles. Il s'agit des carnets dans lesquels Jarjamel (ou quel qu'était son nom) a noté les résultats de ses expériences et l'évolution de ses recherches. Outre la rareté des passages conservés, le style est crypté, et l'écriture de Jarjamel, semblable à une ribambelle de minuscules araignées hargneuses, n'aide en rien ; néanmoins, les voyageurs peuvent en tirer quelques renseignements (INTELLECT / Écriture à -6, périodicité 2 heures, chaque point de tâche donne une information - il y a deux informations par tome) :

1. *Le fluide primordial de méta(...) ne prend pas facilement. Penser à ajouter l'essence lunaire, malgré les risques d'allergie et (...). Pépins de non-argent pur : 13,2. 24,7. 36,7. Baisser à 33,3. Mes (...) vont (...) l'argent ! J'ai (...) dans l'annexe.*

2. *Les spécimens de tierce génération sont (...) Celui (...) trop affreux. L'ajout du poison est une cruauté inefficace, on n'y survit pas. (...) corbeille limbaire pour les vénéneux. Cela m'épargnera du moins le commerce de ces insupportables faux-jetons d'empoisonneurs de Vénéneuse.*

3. *(...) amoureux de l'amanite thanataire. Incontrôlable (...). Mise au point du baume que j'appellerai JARJAGEL, en l'honneur de (...). Recette : [en suit la description, en notes alchimiques totalement inconnues des voyageurs] (...). Coûteux. Changer de fournisseur pour les ingrédients.*

4. *Le mycanthrope guenille (...) très cher. Tout y est passé. Seul le septième élément, la bonne vieille chair (...). Je me suis fait peur, c'est drôle, ça ! (...) enchantements, voir avec les gnomes des Cracombres.*

5. *Eurêka ! Ces lutins merdiques vont enfin apprendre ce qu'est la vie. Le spécimen langue-de-bœuf est parfait, obéissant et (...). Le focus (...) avec mon bâton d'étudiant (...). Puis (...) un simple envoûtement de tâche et (...) rébellion !*

6. *(...) des ennuis. (...) par le choc (...) dispersés dans la nature (...). Nouvelles recherches pour (...). Les mycanthropes sont trop fertiles et peuvent se croiser (...) d'autres espèces inutiles à ma vengeance. Commande : 315 pépins de métal (...). (...) en attendant, Elle gardera (...) voir annexe pour les détails de l'invocation.*

Évidemment, les annexes sont introuvables. Digérées depuis longtemps par les limaces. Aux voyageurs de méditer ces débris.

## ◆ 1. Derrière la porte d'argent

Le pire se trouve dans la septième caverne. Son entrée est barrée par une haute grille croisée qui, s'avère être, ô miracle, en acier recouvert d'une bonne couche d'argent pur (VUE / Métallurgie à +1) ! Cette porte n'a ni serrure ni mécanisme d'ouverture, sans doute était-elle assujettie à un mot magique, avec les dragons savent quelles protections. Mais ces enchantements, comme tous ceux de l'ancre, se sont évanouis (Jarjamel n'était sans doute qu'un narcocien à la petite semaine, ou ses fournisseurs étaient des escrocs).

Il suffit donc de la desceller (DEXTÉRITÉ / Maçonnerie à -1, périodicité 1 heure, 10 points de tâche avec les outils nécessaires) ou plus probablement d'utiliser une transmutation élémentaire : TERRE EN \*\*\* sur la pierre - ou MÉTAL EN \*\*\* sur la grille, mais quel gâchis ! En effet, si les voyageurs prennent le temps de gratter l'argent de la grille (DEXTÉRITÉ / Métallurgie facultativement à -3, périodicité 1 demi-heure, 1 point de tâche pour l'équivalent de 2 sols), ils sont riches : il y en a pour 500 sols, au prix d'heures entières de grattage, il est vrai. Cela irait plus vite dans un vrai atelier de bijoutier, mais il faudrait desceller et emporter une grille de trois cents livres...

La grille peut aussi être vaincue par une utilisation mesurée de la guenille (voir plus haut L'ancre de Jarjamel). En présence de la grille d'argent, les voyageurs mycanthropes sont mal à l'aise, sans qu'ils puissent définir pourquoi. Ce sentiment va devenir pure terreur s'ils s'engagent au-delà de la porte...



Dans cette caverne ronde s'élève une colline uniquement faite de limaces. Elles sont si nombreuses qu'aucun lichen bleu ne permet d'éclairer l'endroit, il faut faire confiance aux torches, et elles ne permettent pas de voir le sommet de la colline. Qu'est-ce qu'on a voulu cacher dans cette salle ? Il faut avoir le pied léger pour attaquer la pente du pandémonium de limaces. Naturellement, un mycanthrope sous forme champignon (ou mycos) n'y survivrait pas, mais même un humain risque de périr étouffé s'il s'enfonce...

Il faut réussir **Dérobée** / **Acrobatie** facultativement à 0 et accumuler 3 points de tâche pour parvenir au sommet sans problème. Chaque point d'encombrement au-delà de 4, rajoute un malus d'1, et le gardien des rêves peut octroyer des bonus en cas d'idée ingénieuse (comme le bricolage de raquettes à limaces !). Si un voyageur accumule autant de points de tâche négatifs que son **Seuil de TAILLE**, le pauvre s'enfonce entièrement dans la boue limaceuse et commence à étouffer si personne ne l'aide (voir **Asphyxie**, **Livre I p. 53**).

Enfin, les flammes révèlent qu'un bâton est fiché au sommet de la colline grouillante. Un grand bâton de marche tordu, où pousse une unique champignon... Un gros spécimen d'une espèce commune, la langue-de-bœuf (**INTELLECT** / **Botanique** à +2 si les voyageurs n'ont pas observé cette espèce de champignon à Soularbre, sans quoi, ils le reconnaissent aussitôt...). Le bon moment pour une **DÉTECTION D'AURA**, qui révèle que le bâton est magique, et que la langue-de-bœuf possède une double aura, magique et de rêve. Toutes sont impossibles à analyser, perdues dans le Fleuve, mais la **LECTURE** révèle tout de même que l'aura magique du champignon est beaucoup plus forte que son aura de rêve, et l'aura du bâton encore plus forte, lié à celle du champignon... Les voyageurs remarquent aussi que le bâton est fiché sur un gros rocher brun, luisant de bave. Non, tiens. Ce n'est pas de la roche. Lorsqu'un flanc grumeleux roule sur la masse des limaces, semant derrière lui des centaines d'œufs translucides, qu'une tête informe darde vers les intrus des cornes comme des pylônes, qu'une gueule molle s'ouvre dans la masse en

découvrant une multitude de dents aiguës, alors seulement les voyageurs réalisent que le bâton de Jarjamel est planté dans la peau d'une limace grosse comme deux éléphants. S'ils veulent le bâton, les voyageurs doivent vaincre la bête qui fut invoquée des siècles plus tôt pour tenir les mycanthropes à l'écart du bâton. Le combat va être titanesque. Ou alors, il va falloir arracher le bâton (attaque de Corps à corps non contrée pour le saisir, puis FOR à -6) et courir vite !

### La Mère de toutes les limaces

Née à l'heure du serpent

TAI 66 CONST 24 FOR 20 PER 09 VOL 06 RÊVE 13

Vie 30 END 60 Vitesse 10/20 Prot 10

Écrasement mou 20 à +6 (étouffement)

Morsure 15 à +6 (+dom+10), Esquive 11 à +6, Vigilance+3, Résistance à la magie+6

Le monstre a le contrôle de toutes les limaces dans un rayon équivalent à son RÊVE. Elles peuvent faire glisser un voyageur, essayer de l'aveugler, etc.

### Masse de limaces furieuses (par 1 000)

ENDURANCE 50

+dom+3 (contre les champignons)

Chaque round passé dans un grouillement de limaces oblige le malheureux à un jet de Mêlée / Corps à corps ou Bouclier à - le nombre de centaines de limaces, faute de quoi il a un malus équivalent pour toutes ses actions du round. Un échec total double le malus.

Une réussite permet d'infliger des dégâts à la masse.

Sous forme champignon ou mycos, un voyageur risque d'être dévoré vif si les limaces sont en nombre (il encaisse alors, avec +5 en cas d'échec total).

Notez que les limaces n'ont pas besoin d'un jet de Rêve pour faire des dégâts à un mycanthrope !





## ◆ 2. La morale de cette histoire

Les voyageurs tiennent dans leurs mains l'avenir de Soularbre, de Trilindor et même de Gifoune. La lecture des carnets de Jarjamel a dû leur apprendre qu'il y avait un bon moyen de vaincre les mycanthropes : l'argent, mais c'est bien sûr !

Avec la grille, ils disposent d'une masse d'argent pur qu'ils peuvent utiliser pour eux-mêmes ou offrir à qui ils veulent. Une arme recouverte d'argent est fatale pour le mycanthrope... Ce secret permet de faire triompher les sylvains ou les hommes des mycanthropes, en peu de temps (tous ou seulement certaines espèces : les champignons de tronc, les vénéneux...).

Les sylvains peuvent rapidement fabriquer des armes en argent grâce à leur magie élémentaire. Si on ajoute à cela le secret du **JARJAGEL**, pommade qui est un vrai poison pour les mycanthropes (Malignité 7, 3 points de Vie ou 6 points d'ENDURANCE par round), ce peut être un massacre. Les voyageurs ne sont pas capables de fabriquer eux-mêmes ce baume (voir **L'antre de Jarjamel**) dont ils ignorent la recette, sauf si le gardien des rêves est d'humeur pour une bonne vieille quête d'ingrédients. En revanche, les sylvains peuvent déchiffrer et réaliser la recette, aussi bien qu'un bon alchimiste de **Balène**. Mais les voyageurs préfèrent peut-être provoquer la défaite des sylvains, qui meurent tous avec le Trilindor si les voyageurs encadrent les mycanthropes par un bon plan d'attaque (trahison, destruction des glands-soleils, magie, nuage de spores...). La mort de l'arbre délivre les langues-de-bœuf de leurs obligations magiques. Vive la mycanthropie ! Bref, une bataille finale. Qui l'emportera ?

## ◆ 3. L'effet de l'argent

Un mycanthrope éprouve du mal-être en présence d'une certaine quantité d'argent pur, sans aller jusqu'à la peur. En revanche, le mycanthrope est facilement et cruellement blessé par les armes couvertes d'argent : celui qui frappe d'une arme d'argent un mycanthrope sous forme humaine a un bonus aux dommages égal à son niveau de RÊVE. Si le mycanthrope est sous forme champignon (ou mycos), le porteur a le même bonus pour le jet de RÊVE destiné à lui infliger des dommages, comme à toute entité incarnée.

Tout n'est pas peut-être pas si simple. Après tout, ce qui pose problème, ce n'est pas tant les mycanthropes eux-mêmes que la malédiction jetée par Jarjamel, qui oblige les langues-de-bœuf à se nourrir exclusivement du bois de l'arbre. Pour les délivrer de cette tâche, il faut agir sur le **focus**, c'est-à-dire le bâton de Jarjamel où pousse le premier des mycanthropes. Le bâton est fait en chêne, celui de la Blessure de l'Arbre, bien sûr. Quant à l'antique mycanthrope langue-de-bœuf qui y pousse, jaune, sclérosé et pustuleux, il ne prend jamais forme humaine, au plus celle d'un intermédiaire mycos : un œil pour pleurer, une bouche pour gémir.

Le premier mycanthrope se nourrit sans trêve du bois indestructible du bâton, obligeant tous les descendants de son espèce à en faire autant. Les autres espèces de mycanthropes, nées de mutations incontrôlées, sont libres. Le symbole magique est clair : si on sépare la langue-de-bœuf du bâton de chêne, la malédiction qui pèse sur ces champignons de tronc sera levée.

On peut alors envisager de détruire ou le bâton, ou le mycanthrope. Tuer le premier mycanthrope est très difficile, car il se défend féroce, et les voyageurs mycanthropes répugnent naturellement à ce parricide. Quant au bâton, il est à l'abri de toutes les attaques physiques et magiques, sauf une : la terrifiante guenille, justement (voir **L'antre de Jarjamel...**).

On peut aussi vouloir séparer bâton et mycanthrope sans détruire l'un ou l'autre : cette simple opération s'avère délicate, le focus bâton-champignon paraît protégé de tout. Mais les voyageurs, malins, savent bien comment faire : il suffit d'une lame d'argent pur pour couper délicatement le pied du champignon et l'enlever enfin du bâton de chêne. Une simple cueillette ; aux conséquences immenses. Le premier mycanthrope devient un court instant un homme nu incroyablement âgé, avant de soupirer "*Enfin...*" et de s'effondrer en poussière sèche en même temps que le bâton.

Le maléfice a été brisé ! Cela ne veut pas dire que la tâche des voyageurs soit finie, à moins qu'ils ne veuillent fuir leurs responsabilités (ce qui est très vilain). Le prestige qu'ils ont acquis tant auprès des mycanthropes (surtout les langues-de-bœuf) que des sylvains les posent en arbitres naturels dans les conflits qui vont inévitablement surgir.



On n'efface pas d'un seul coup de lame d'argent des siècles de défiance et de guerre ! C'est aussi l'occasion pour les voyageurs de tirer leur épingle du jeu. En supposant la paix (fragilement) établie par la levée du maléfice, il faut encore que mycanthropes et sylvains se mettent d'accord pour vivre en bon voisinage.

Les mycanthropes ne sont pas voyageurs et n'ont pas envie de migrer loin de leurs sous-bois et de leurs vieilles maisons. Les sylvains voient d'un mauvais œil que les champignons de tronc continuent à se nourrir des arbres, même si ce n'est pas de leur chêne. Il faut parvenir à un accord et éviter une colère fatale, au cours de palabres animées où le moindre problème ne sera pas les difficultés de langage ! Un voyageur vif d'esprit et bon siffleur ferait un interprète idéal pour les sylvains. Malgré leur rancune amère envers les mycanthropes, les sylvains sont prêts à faire des efforts pour assurer une vie paisible à tout le monde, y compris en offrant aux champignons de tronc un tribut régulier de bois obtenu par transmutation (ce qui épargne la forêt). Ils peuvent aussi faire pousser des maisons de bois aux champignons de tronc, pour qu'ils puissent vivre confortablement ailleurs.

Les mycanthropes sont plutôt benoîts et veulent juste être sûrs qu'on les laissera tranquilles – seuls les bûcherons n'apprécient guère qu'on veuille les empêcher de faire leur métier. Peu de mycanthropes vont profiter de leur liberté tranquille pour aller vivre ailleurs dans l'immense Ostarlath. Un champignon, c'est plutôt sédentaire. La question des champignons vénéneux (et, à moindre titre, des hallucinogènes) est un vrai point de discorde entre sylvains et mycanthropes : les premiers sont favorables à leur élimination, les seconds invoquent la fraternité de l'Humus. Grave problème !

Naturellement, les voyageurs devraient bien se garder de révéler aux sylvains le secret du JARJAGEL ou de l'argent, car nos gentils lutins des bois seraient trop tentés d'utiliser ces armes pour dominer les mycanthropes et garantir ainsi la protection de leur chère forêt.

Les négociations ne se feraient plus sur un pied d'égalité... Et les hommes ? Ils ne sont pas encore là, mais les voyageurs sont bien placés pour savoir qu'ils ne vont pas tarder à venir. Les mycanthropes ne s'en affolent pas trop (il faut bien se reproduire !), mais les sylvains, qui n'ont entendu que de vagues rumeurs, se cabrent d'indignation à l'idée qu'on veuille tailler dans la forêt ! La forêt, c'est eux. Ils vont résister aux défricheurs, et leur magie leur donne un grand atout pour peu que la paix avec les mycanthropes leur laisse les mains libres. Les sylvains sont un obstacle aux projets du baron Mirmid et de ses semblables, donc à la récompense promise aux voyageurs. D'un certain point de vue, ceux-ci gagneraient beaucoup à éliminer les sylvains rebelles à la civilisation bouffeuse d'arbres. Puis, ensuite, les mycanthropes... Ce serait immoral, bien sûr, mais qui sait ? On trouve de tout sur les routes.

Les mycanthropes font d'ailleurs des alliés de choix pour le défrichage, à commencer par les espèces de tronc. Si efficaces que le baron nouvellement des Quatre-Clairières serait prêt à oublier l'aspect notoirement magique de la chose. Mieux vaut avoir les esprits de la forêt avec soi, fussent-ils champignons-garous... Ce n'est pas invraisemblable, car pour peu qu'on les laisse se reproduire (et ça, il faudra le cacher !), les mycanthropes sont de bonne volonté, faciles à berner, si innocents, coupés de tout, un rien légumineux. De la tarte.

Enfin, les voyageurs peuvent vouloir utiliser la fameuse guenille pour défricher en un temps record. Ce serait une grave erreur : le défrichage à la guenille, si on ne trouve pas moyen de le délimiter, dépasserait toute espérance et toute mesure, en dévorant les arbres, mais aussi la terre, les maisons, sans trêve ! Si les voyageurs préfèrent décidément le parti des gentils habitants de la forêt, ils ne gagnent pas de richesses, mais la reconnaissance éternelle de tous les mycanthropes, voire l'amitié des sylvains. Ces derniers ont des savoirs précieux et adorent faire des cadeaux à ceux qu'ils aiment : fleurs à signes draconiques, savoirs magiques, chansons enchantées...



## ÉPILOGUES

Ainsi cette histoire mygolote ouvre-t-elle vers bien d'autres aventures. Outre ce qui a été dit plus haut, voici quelques suggestions. Si les voyageurs restent quelque temps parmi leurs amis de la forêt, il peut survenir une étrange affaire : de jeunes mycanthropes comestibles (chanterelles, agarics, fricortilles, tricollets...) disparaissent sans explication. Une bande d'aventuriers sans scrupules, conseillés par un magicien gourmet, a mis sur pied un affreux trafic. Ils enlèvent les pauvres comestibles la nuit, soit par force, soit en leur promettant de beaux prés (ça fait rêver les jeunes), avant de les vendre à prix d'or à des hobereaux cossus qui les consomment pour leurs dîners aux chandelles, avec des couverts en argent... D'authentiques champignons féeriques en sauce, quel délice pour les snobs ! Aux voyageurs de conjurer cet esclavagisme cannibale, et de punir les méchants (un bon nuage de spores vénéneux paraît tout choisi).

Ensuite, le problème de la mycanthropie demeure. Il est presque sûr que tout ou partie de la bande des voyageurs est désormais constituée de champignons vagabonds. Les Soularbois sont heureux comme ça, mais les voyageurs ? À moins de se promener toujours avec son petit pot d'humus, ou de ne jamais quitter longtemps la forêt, c'est une drôle de vie. Il faut donc trouver un remède.

Herboristes, médecins, rebouteux, mycomanciens, enchanteurs essayeront en vain leurs remèdes. Il faut remonter à la source du mal : Thanatos. Des entrevues furtives avec des nécromants nerveux le confirmeront : **Scholomance, Vénénisse, Cracombres**, ces noms égrenés dans les notes de Jarjamel mènent tout droit vers les indicibles terres du Cauchemar. Les maîtres de conférences de la sombre université interonirique possèdent-ils le secret de la guérison ? Les voyageurs devront-ils s'enfoncer au plus profond des terres honnies de tout Rêve ? Le sinistre repaire de Jarjamel comporte-t-il un passage, quelque part sous la masse ignoble des limaces ? Ou possède-t-il encore – s'il l'a jamais possédée – la vertu de s'élever jusqu'à l'astre lunaire, vers cette face cachée qui ouvre vers les terres du Cauchemar et abriterait les tours glacées de Scholomance ? Quel combustible sans nom est nécessaire pour réveiller les enchantements éteints de l'onironef ?

Nous ne le dirons pas, c'est le gardien des rêves qui le sait.

Il est aussi possible (vraiment ?) que le gardien des rêves et ses voyageurs aient soupé des champignons. Auquel cas une pirouette onirique finale est toute indiquée. Après le final de cette histoire de champignons (bataille, parlement, coucher de soleil, banquet...), les voyageurs se réveillent dans la forêt. Un reste d'omelette achève de se carboniser sur le feu de camp à demi-mort. Les voyageurs sont effondrés de-ci de-là, ils ont mal au crâne, des frissons, les tripes malmenées, des impressions bizarres. D'après le désordre du campement, ils ont dû beaucoup s'agiter. Vraiment, ils n'auraient pas dû manger de ces champignons prétendument comestibles. C'était sûrement des *pisse-l'eau*, des champignons hallucinogènes... Bien sûr, toute l'expérience acquise lors de ce rêve halluciné demeure. Mais les voyageurs vont-ils oser continuer leur exploration de la forêt ? Si oui, vont-ils trouver Soularbre ? Leur rêve a-t-il quelque réalité, toute indigestion mise à part ?

**Scholomance**, la plus fameuse des écoles de nécromancie, forteresse inexpugnable, bibliothèque en spirale, œuvre céleste faite de pierre de nuit où fermentait le pire de l'art sombre Thanatos et dont les professeurs comme les étudiants n'avaient plus rien d'humain, sauf peut-être les classes de première année. Affolant dédale interonirique dont les multiples portes ouvraient – et, dit-on, ouvrent parfois aujourd'hui encore – vers les recoins les plus maussades, les plus maugres de chaque rêve.

Les terres du Cauchemar, part ténébreuse du Rêve que les mages de l'Empire Blanc ont jadis enfermé derrière les étendues grises de la Mer de l'Oubli et vers lesquelles tendent les songeries scabreuses des plus exaltés. Pays de folie, d'absurde, de merveilles et de terreurs, où le soleil ne se lève ni ne se couche. Royaume redoutable où se cachent bien des secrets et où les errants découvriront la puissance... Ou iront de mort en mort jusqu'à l'épuisement limbaire de leur archétype maudit.

**Si le gardien des rêves souhaite entraîner les voyageurs vers ces sombres sentes, il se réfèrera utilement aux Grimoires des Gratteurs de Lunes :**



Tome 5 « **Soixante marches vers l'Oubli** », 108 pages illustrées, contenant :

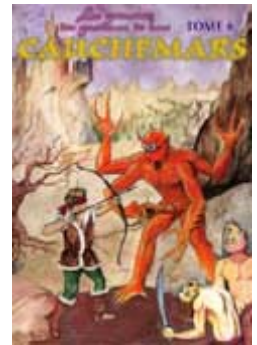
- « *L'Arbre qui pleure* » un scénario de 38 pages suivi de ;
- « *Soixante marches vers l'Oubli* » un scénario de 48 pages où les voyageurs en apprendront beaucoup sur l'antique lutte d'Oniros et du Cauchemar, de Scholomance et de l'Empire Blanc ;
- « *Le grimoire de l'invocateur : Thanatos* » une

aide de jeu de 11 pages de nature à remonter le moral des nécromants en variant leur menu : il n'y a pas que les zombies et les squelettes dans la vie.

mais surtout

Tome 6 « **Cauchemar** », 108 pages illustrées, contenant :

- « *Le Maître des cauchemars* », un long scénario de 38 pages qui mettra les voyageurs aux prises avec le débris de Scholomance et leur découvrira les pouvoirs de la sombre voie ;
- « *L'Encyclopédie des terres du Cauchemar* », 63 pages, tout ce que le gardien des rêves a voulu savoir, et que les voyageurs auraient préféré ne jamais apprendre sur les fameuses terres du Cauchemar.



© Ghislain Thiery