

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://www.eastenwest.net>



SCENARIO REVE DE DRAGON

Les yeux de Turul

Le Turul, une statue en forme d'oiseau, prend vie tous les 50 ans pour défendre la ville de Bravbarg de l'attaque des groins. L'heure de l'invasion arrive mais les yeux qui animent l'oiseau ont été dérobés...

SCENARIO AD&D

« La frayeur se lisait sur leurs visages épouvantés »

Un masque, une fois au visage, matérialise les peurs et les phobies les plus terrifiantes de son porteur. Au beau milieu de tous ces faits effrayants, les PJs de niveau moyen (3 à 5) devront garder la tête froide.

SCENARIO DD3

« Votez Le Baine »

Un petit village paisible où toutes les passions vont naître autour d'un couple impossible. L'amour sortira-t-il vainqueur des haines raciales ?

NOUVELLE

... Suspect ...

Mission : détruire tout vaisseau suspect sans soumission. Les pensées d'un jeune pilote

AIDE DE JEU FADING SUNS

Notre Père l'Univers

Vous croyez sans doute que l'Univers est à vous, que vous êtes libres d'y circuler et de l'utiliser... Mais vous vous trompez lourdement ! Craignez sa Vengeance !

AIDE DE JEU REVE DE DRAGON

Allegretto et Manontropo de Temporie

Partis de Temporie, leur pays natal, ces deux jumeaux qui ne se ressemblent décidément pas battent la ville et la campagne pour vivre de leur passion et de leur art : la vente d'espace et de temps.



©Ghislain Thiéry

Sommaire

DOSSIER « L'Espace et le temps »

- 3 **Les yeux de Turul**
Scénario Rêve de Dragon par Guillaume Gallais
- 32 **« La frayeur se lisait sur leurs visages épouvantés »**
Scénario AD&D par Pitche
- 38 **« Votez Le Baine »**
Scénario DD3 par Pascal Rivière
- 47 **... Suspect ...**
Nouvelle de Jean-Marc Dumartin
- 57 **Notre Père l'Univers**
Aide de jeu Fading Suns par Mario Heimbürger
- 63 **Allegretto et Manontropo de Tempore**
Aide de jeu Rêve de dragon par Benjamin Schwarz
- 66 **Star Frontiers, Alpha Dawn, version française**
Un jeu méconnu par Jean-Marc Dumartin
- 69 **Herbier, Tome 17**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 70 **Les recettes de l'Apothicaire – 13^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benjamin Schwarz
- 71 **Inspirations**
Des livres présentés par Armand Buckel

Conquérir l'espace et maîtriser le temps sont deux grands rêves que l'homme tente de réaliser depuis toujours ; Jusqu'où tendra-t-il dans ses conquêtes et dans ses limites ?

En attendant, dans nos parties de JDR, tout est possible. Nous pouvons réaliser nos rêves les plus fous. Pas besoin de beaucoup d'espace, une table et quelques chaises confortables suffisent ainsi que quelques longues soirées pour passer le temps à s'éclater.

Dans ce nouveau numéro d'EastenWest auquel ont participé de nouveaux collaborateurs que nous remercions, nous espérons que vous passerez un agréable moment.

Bonne lecture et bonnes parties.

La rédaction

Prochain Numéro

« L'Art de la guerre »

Sortie fin juin 2005

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos propositions d'articles à l'adresse eastenwest@hotmail.com

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://www.eastenwest.net>

Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Elisabeth Thiéry

Ont participé à ce numéro : Armand Buckel, Jean-Marc Dumartin, Guillaume Gallais, Mario Heimbürger, Benoît Martin, Pitche, Pascal Rivière, Benjamin Schwarz

Illustrateurs : Pior Oberson, Benjamin Schwarz, Elisabeth Thiéry, Ghislain Thiéry- *Correcteurs* : Olivier Dupuis, Yannick Le Bret

Techniques utilisées : Microsoft Word 2000 et Adobe Acrobat 5.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP et Macromedia Dreamweaver MX pour le site – Adobe Photoshop 7 pour le traitement graphique.

Tous les articles présentés dans ce webzine restent la propriété intellectuelle de leurs auteurs. N'hésitez pas à nous contacter pour nous raconter comment vous avez utilisé les articles présentés.

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation.
Contact : EastenWest@hotmail.com

Pour ne manquer aucun numéro, inscrivez-vous sur la liste de diffusion du webzine.

Les Yeux du Turul

Un scénario Rêve de Dragon écrit par Guillaume Gallais et illustré par Benjamin Schwarz

Il est des rêves de dragon si intimement entremêlés qu'on ne parvient plus à les distinguer les uns des autres. C'est à cette bizarrerie onirique que les voyageurs vont être confrontés dans ce scénario à double entrée.

Comme bien souvent, la présence d'un haut-rêvant est de bon ton sans être absolument indispensable. De l'empathie des personnages vis-à-vis des personnages non joueurs dépend l'issue du scénario mais pas forcément sa réussite stricto sensu.





L'HISTOIRE DANS LES GRANDES LIGNES

♦ Les dragons jumeaux

Au Second Âge (car c'est souvent là que tout commence), deux dragons rêvaient ensemble un même rêve bien à eux. Ils s'avéraient toujours d'accord sur tout bien que l'un soit plutôt sucré, l'autre plutôt salé – simple affaire de goût.

Au début du Troisième Âge, les aléas du rêve étant ce qu'ils sont, les deux dragons ne rêvèrent plus ensemble mais séparément. De par leur nature, les rêves étaient strictement identiques aussi bien dans leur contenu que dans leur intégration avec l'extérieur. Ce qui revient à dire que les voyageurs qui pénétraient dans l'un des deux rêves, parvenaient simultanément dans les deux mondes – rêver deux créatures distinctement ne représentant pas une difficulté majeure pour les grands dragons. Une seule exception : la place du sucre et du sel dans l'histoire rêvée. Orbag, le boulanger du village de Bravbarg, au cœur du rêve des dragons, confectionne chez Ludérane (le petit nom de notre premier Grand Rêveur) de délicieuses tartelettes à la citruse, et chez Boromir¹ (le second dragon) de savoureuses galettes aux topinambours de Kah. Voici un détail qui pourrait apparaître insignifiant de prime abord mais dont on verra toute l'incidence par la suite.

Un jeu de déchirures relie les deux univers et permet de transiter de l'un dans l'autre et réciproquement : une déchirure d'entrée au cœur des marais de l'un des rêves permet d'aboutir dans la forêt de l'autre rêve et réciproquement : il est ainsi possible de faire le voyage entre les deux rêves, dans un sens comme dans l'autre.

Il est à noter que dans le tumulte du Grand Réveil, tous les dragons ne se sont pas rendormis en même temps. Tel est le cas de nos deux rêveurs, Ludérane ayant pris un peu d'avance. Il en résulte un décalage temporel de deux jours entre les deux univers.

♦ Un brin d'histoire

Le rêve des deux dragons est centré sur la ville de Bravbarg, où est regroupée la majeure partie des habitants humains. Cette ville est malheureusement la proie tous les cinquante ans d'une terrible invasion grouine qui dévaste la contrée et force les survivants à reconstruire sur un champ de ruines jusqu'à la prochaine invasion. Ce cataclysme « héli-séculaire » est lié à l'apparition, au cœur des collines, d'une éphémère déchirure entre le rêve de nos deux dragons et celui des groins.

Cette affaire aurait pu continuer pendant très longtemps si un voyageur haut-rêvant n'avait décidé de se mêler de cette affaire. Cet homme, que nous appellerons Fadagorn, conçut un gigantesque oiseau de pierre, le Turul, dont la vocation était de s'animer à l'approche des groins pour défendre la ville. Ainsi, plus jamais la ville ne connaîtrait la peur du retour des groins. Il tint parole et la ville put enfin croître et embellir au fil des ans, l'arrivée des groins étant désormais plus perçue comme un spectacle que comme un cataclysme. Seulement, voilà, au bout de quelques siècles, un grain de sable est venu gripper les rouages...

Ce grain de sable prit la forme d'un second haut-rêvant, Kronophil. Celui-ci, prisonnier des groins de l'autre côté de la déchirure, parvint à négocier sa libération contre un moyen de se débarrasser définitivement du grand oiseau de pierre. La déchirure ne s'ouvrant que pendant une heure draconique, il s'agissait de permettre à la prochaine tentative d'invasion (dans cinquante longues années) d'être la bonne. Kronophil emprunta donc seul la déchirure vers le rêve de Bravbarg comme il en avait convenu avec les groins. Les villageois furent bien étonnés à cette date anniversaire de ne voir aucun groin arriver, ni le Turul s'animer. Rien n'obligeait notre haut-rêvant, narcosien et thanatosien de surcroît, à tenir parole. Pourtant, il jugea opportun de le faire, par sympathie peut-être, ou bien par pitié pour les pauvres créatures porcines, à moins que ce ne soit tout simplement par méchanceté. Ayant compris que le pouvoir de l'oiseau résidait dans ses yeux, et souhaitant laisser aux villageois le moins de temps possible pour se retourner, Kronophil chercha quelqu'un qui puisse dérober les bijoux à l'approche de l'heure fatidique. Il jeta alors son dévolu sur Orbag, le fils unique du boulanger du village, âgé de 8 ans à l'époque. Après avoir envoûté et rendu sa mère aveugle (sort de cécité), le thanatosien alla voir le jeune garçon pour lui proposer ses services. Il était possible de guérir la femme du boulanger, mais il faudrait pour cela que le jeune Orbag s'engage à empêcher le Turul de se réveiller à la date prévue de la prochaine invasion, en lui retirant ses yeux. « Les Yeux du Turul pour les yeux de ta mère, mon petit. C'est bien là le prix que les Grands Rêveurs ont fixé pour que ta mère retrouve la vue. Si tu ne fais pas ce qu'ils demandent... Ils pourraient bien se réveiller et détruire le monde. Ce n'est pas ce que tu veux, n'est-ce pas ? »

Les enfants sont influençables à cet âge et le marché fût bien vite conclut. Comme promis, la femme du boulanger retrouva la vue et Orbag prêta serment : il accomplirait son destin à la date fatidique, comme le lui avait fait promettre le gentil voyageur haut-rêvant. Celui-ci reprit bientôt la route, son forfait accompli.

¹ A noter que les véritables noms de ces deux dragons sont Bohoromomihir et Luduludréladérane, on comprendra dès lors que l'auteur du poème se soit permis d'abréger, pour épargner ses alexandrins. Nous en ferons de même tout au long de ce scénario.



♦ Et le miroir se brisa

Les années passèrent et l'heure de l'invasion est à nouveau venue : Orbag est devenu le maître boulanger de Bravbarg, reprenant la boutique et la charge de son père et les villageois attendent avec impatience le spectacle de l'éveil du Turul, spectacle qui n'eut lieu qu'un siècle auparavant, au lieu des cinquante années dont parlent les légendes. À l'approche de la date fatidique, Orbag est tourmenté par ses vieux démons. Il a conclu un marché et le temps de payer sa contribution est venu : s'il ne déroge pas les yeux du Turul, il aura manqué à sa parole et c'est au village tout entier qu'il fait courir un risque. S'il les déroge et qu'il se fait prendre, le village n'hésiterait pas à le condamner sans chercher à comprendre ses motivations. Si seulement, quelqu'un pouvait le faire à sa place...

Et c'est là, où les deux rêves diffèrent : dans les deux rêves, Tirelin, voyageur fraîchement arrivé à Bravbarg, a le profil qui conviendrait pour entreprendre cette sale besogne, ô combien

répréhensible. Ironie du sort, ledit voyageur est un gourmand impénitent dont le goût pour la citruze n'a d'égal que ses talents d'acrobate et d'escamoteur. S'il ne fréquente guère la pâtisserie d'Orbag dans le rêve salé de Boromir, il la visite avec assiduité dans le rêve sucré de Ludérane et s'avère particulièrement intéressé par l'achat d'un plant de citruzier – dont seul le pâtissier dispose dans tout Bravbarg. C'est donc avec logique qu'un accord se conclut entre les deux hommes dans le rêve de Ludérane – le citruzier contre les yeux du Turul – et échoue dans le rêve de Boromir, laissant le malheureux pâtissier, seul avec sa conscience et ses angoisses – incapable qu'il est de tenir la promesse faite à Kronophil.

C'est le moment qu'ont choisi (sans le savoir) les personnages pour pénétrer dans le rêve de nos deux dragons où un rêve d'archétype les pousse à assister au spectacle de l'éveil du Turul et à son combat contre les groins.

UN PARTI PRIS : LA VERSION SALEE DU SCENARIO

Étant donné qu'il y a deux rêves - devenus différents - et donc que les personnages apparaissent dans ces deux univers, vous - gardien des rêves - êtes confronté à un choix cornélien : faire jouer l'un ou l'autre des deux groupes (les joueurs n'étant pas par nature schizophrènes, à l'opposé de nos Grands Rêveurs) :

- Les personnages du rêve sucré auront droit à une enquête classique qu'ils pourront éventuellement mener à bien sans même quitter le village, le voyage entre les rêves n'étant qu'une des voies vers l'accomplissement du rêve d'archétype. Le scénario est donc potentiellement plus simple que le suivant mais peut-être plus libre également.
- Les personnages du rêve salé connaîtront une aventure par nature trans-onirique puisque les yeux ne sont plus dans leur rêve d'origine. Il devront comprendre ce qui s'est passé et le rôle de leurs doubles dans l'affaire mais auront droit – du moins dans un premier temps – à un « fil d'Ariane » sous la forme des traces que leurs doubles leur auront laissées.

Étant donné la nature quelque peu répétitive des deux scénarios (la version des personnages du rêve sucré et celle des personnages du rêve salé), il n'est pas possible de les détailler toutes deux ici. Du fait de sa nature par essence trans-onirique (eut égard au

thème de ce numéro d'Eastenwest), c'est la version salée de ce scénario double qui vous est présentée ici dans son intégralité. Le synopsis de la version sucrée vous est toutefois présenté à la fin du présent scénario et sera rapidement jouable au prix de quelques efforts.

Comme nos grands rêveurs l'ont bien compris : sucré-salé, tout n'est ici qu'affaire de goût !

Un peu de terminologie

L'existence de ces deux rêves jumeaux rend toute forme d'explications rapidement très complexe. Pour faciliter votre lecture, il convient de se mettre d'accord dès à présent sur les termes employés.

- **Le rêve de Ludérane**, aussi dénommé **rêve sucré**, est l'univers où la spécialité d'Orbag sont les tartelettes à la citruze, douceurs des plus rafraîchissantes. C'est également le rêve où Tirelin déroge les Yeux du Turul pour le compte d'Orbag.

- **Le rêve de Boromir**, aussi dénommé **rêve salé**, est l'univers où la spécialité d'Orbag sont les galettes aux topinambours de Kah, mets des plus appréciables. C'est également le rêve où ce sont les personnages – ou plus précisément leurs doubles du rêve sucré – qui dérobent les yeux du Turul pour remplacer ceux volés par Tirelin dans le rêve de Ludérane.

Ayant pris le parti de détailler la situation connue par les personnages du rêve salé (que nous dénommerons simplement « **les Personnages** »), ces mêmes personnages issus du rêve sucré seront dénommés tout au long du scénario, les doubles du rêve sucré ou plus simplement « **Les Doubles** ».

BRAVBARG : SES PATISseries, SES SCULPTURES ET SA PROPHÉTIE !

♦ L'arrivée des voyageurs

Au début de l'heure de l'araignée, les joueurs émergent du gris rêve pour se découvrir au sein d'une vaste forêt. À la densité du feuillage et à la présence d'arbres abattus ici et là, il ne leur faudra que peu de temps pour réaliser que l'orée du bois n'est pas loin. Une fois sortis de la forêt, ils aperçoivent à une demi-heure draconique en contrebas les lueurs d'une cité fortifiée derrière laquelle on distingue nettement la silhouette lointaine d'innombrables sommets enneigés. Fourbus et affamés, les personnages ne pensent qu'à se restaurer au plus vite avant de sombrer dans les bras de Morphée (en termes de jeu, considérez qu'ils ont accumulé l'équivalent de quatre segments de fatigue). Fort heureusement, ils trouveront non loin de là, un chemin praticable en terre battue qui les mène directement à la ville.

En chemin un pisteur habile (jet) pourra remarquer des traces de pas se dirigeant vers la ville. Une réussite significative permettra de dater le passage à quelques heures draconiques tandis qu'avec une particulière on sera même capable d'évaluer le nombre de traces distinctes, un nombre égal à celui des personnages. Rien d'étonnant en outre que ces traces ressemblent à celles laissées par les voyageurs : il s'agit de celles laissées par leurs doubles. Les voyageurs peuvent décider malgré leur fatigue de remonter les traces à leur origine au lieu de les suivre. Au prix d'un nouveau jet de pistage, ils auront la surprise de retourner dans la forêt d'un côté différent de celui par lequel ils sont arrivés et après y avoir parcouru une demi-lieue, d'aboutir, au pied d'un vieux chêne, à une surface jaune moirée, caractéristique d'une déchirure d'arrivée.

Pour sa part, le chemin qui mène à la ville aboutit à un grand portail fermé de deux battants de bois. Quelques coups portés sur sa surface suffisent à réveiller l'un des gardes de faction à ce qui n'est

autre que la porte des Voyageurs qui se fera un plaisir de leur ouvrir les portes de la ville non sans les avoir embarrassés à leur tour de quelques questions (voir le Guide de Bravbarg).

♦ La Légende du Turul

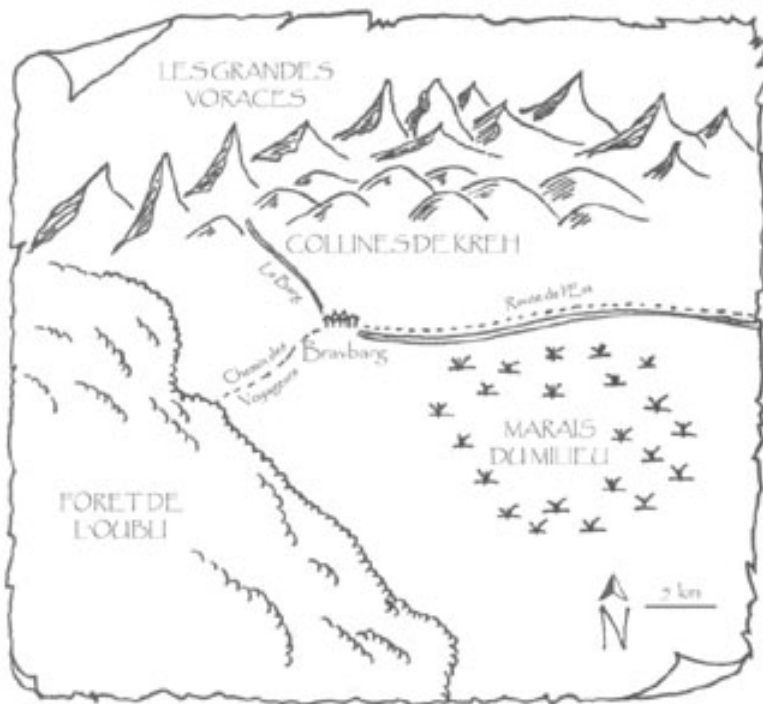
En arrivant en ville, les voyageurs ont la mauvaise surprise de constater que la maison des voyageurs affiche complet pour ce qui est du gîte, obligeant nos héros à errer dans les rues de la ville. Le jour va se lever dans quelques heures et déjà les effluves des galettes aux topinambours de Kah, la spécialité locale, viennent chatouiller les narines de nos personnages. Au gré de leur ballade fortuite dans la ville, ils découvrent l'art bravbarget et notamment

un énorme vautour de granit de plus de 20 mètres de haut que tous connaissent ici sous le nom de Turul (prononcer "touroul").

Après avoir fait la connaissance de mendiants locaux, les voyageurs apprennent l'existence d'une taverne ouverte toute la nuit sur les bords du tumultueux fleuve Barg : l'auberge de Polyphème (voir le Guide de Bravbarg). C'est ainsi qu'ils pourront enfin souper tout en écoutant bavarder les derniers

consommateurs de la soirée. Ceux-ci, passablement éméchés, commentent le discours visiblement récent du bourgmestre, qui a tenu à rappeler à tous les habitants l'avènement de la prophétie dans les jours qui viennent.

Si les personnages s'avèrent curieux, on leur racontera la légende suivante : "Depuis la nuit des temps, tous les demi-siècles à la même date une horde de créatures maléfiques descend des sinistres collines de Kréh pour assaillir la plaine et Bravbarg dont il ne reste alors plus que ruines fumantes. Un jour, il y a de cela des siècles, un haut-rêvant voyageur vint à Bravbarg, l'éternelle reconstruite, peu de temps avant que la prophétie ne s'accomplisse à nouveau. Il enchantait le grand Turul



avec des gemmes d'une pureté exceptionnelle. Lorsque les colonnes démoniaques pointèrent à l'horizon, la statue du Turul s'éveilla et l'oiseau géant s'envola. Il se précipita sur les monstres, les réduisant en charpie jusqu'à ce qu'ils s'enfuient tous, la peur au ventre. Il revint alors se poser sur la grande place, redevenu figure de pierre. Le Turul s'anime ainsi tous les cinquante ans à la même date pour protéger la ville. C'est du moins ce qu'affirme la légende car les vieux Bravbargois présents lors de la date fatidique, qui attendaient tout comme nous, n'ont assisté ni à l'attaque de créatures maléfiques, ni au réveil du grand Turul."

Après cette petite causerie, les trois hommes rentrent chez eux non sans l'aide du tavernier, pressé de fermer boutique. Une fois menés dans leurs « quartiers », nos voyageurs sombrent rapidement dans un profond sommeil où un rêve étrange, stigmate d'une expérience passée vient les hanter...

♦ La bataille de Bravbarg

Les personnages sont dans une large plaine sous un soleil ardent, ils sont tous en livrée de combat et lourdement armés. Face à eux, les collines vomissent une cohorte impie de groins, équipés de bric et de broc mais visiblement pressés d'en découdre. Les voyageurs peuvent en effet lire sur leurs visages une hargne féroce doublée d'une détermination sans faille.

Prestement, les voyageurs se placent dos à une large roche à l'étrange forme de crâne, et s'apprêtent à affronter les assaillants. Les personnages luttent inlassablement, frappant de taille et d'estoc à travers chairs, chacun usant de ses propres moyens. Mais la



montagne continue de déglutir des flots entiers de créatures malveillantes et il semble bien que les défenseurs ne tarderont pas à succomber sous le nombre. C'est alors qu'un crissement étrange attire l'attention des belligérants sur les cieux : un gigantesque oiseau gris au long cou aride traverse les airs juste au dessus d'eux et se dirige vers le point même où les groins jaillissent des collines. L'oiseau se cabre en arrivant à destination et, tout en se maintenant en l'air de ses ailes interminables, frappe mortellement de ses serres les quelques groins amassés là. Le sang commence à couler et la peur se lit sur les visages des créatures porcines. La débâcle, insidieuse, se fait de plus en plus sentir au fur et à mesure que l'oiseau – le Turul – ravage les rangs des groins. Nombreux sont ceux qui battent en retraite afin de ne point connaître une fin atroce entre les serres du grand Turul. Les personnages qui sentaient leur dernier moment venu, voient ainsi leurs

opposants pâlir d'effroi et brusquement leurs flots se tarir. Le Turul les a sauvés. Une fois achevée son œuvre de mort, le grand oiseau de pierre s'en retourne à la ville, passant au-dessus du champ de bataille et des villageois survivants. Les personnages ne peuvent manquer d'admirer ses yeux, des gemmes couleur de sang dans lesquelles ils semblent se refléter à l'infini.

BRAVBARG : SES GEOLES, SES MATONS ET SON GRAND CONSEIL !

♦ Les Yeux dérobés

Les voyageurs sont sortis en sursaut de leur rêve : le soleil perce déjà à travers les volets et des voix s'élèvent depuis la rue : "Les yeux du Turul ! Quelqu'un a volé les yeux du Turul ! Malédiction !". Les personnages arpenteront certainement les ruelles encombrées par des habitants sous le choc de la disparition des pierres. Ils seront alors rapidement victime d'une incompréhensible délation. À quelque distance d'eux, un gamin en haillons entouré d'hommes en armes pointe un doigt accusateur dans leur direction "c'est eux ! c'est eux !". Aussitôt les

miliciens se précipitent vers les voyageurs dans la ferme intention de les arrêter. Notons que si les personnages tardent à quitter l'auberge, les miliciens viendront les y trouver : difficile de passer inaperçu à Bravbarg lorsqu'on est voyageur !

Quoi qu'il en soit, l'un des membres de la milice prend alors la parole et s'adresse à eux dans ces termes : « Au nom du Grand Conseil bravbargois, je vous arrête. Vous êtes accusés de dégradation de monument public, de vol de pierres précieuses et d'atteinte à la sécurité de la cité. Veuillez déposer vos armes et nous suivre. »



Devant cette invitation à se rendre, les personnages ont un choix à faire : soit ils se rendent à la justice bravbargeotte (solution raisonnable étant donnée la suite des événements), soit ils s'indignent et sortent leurs armes pour empêcher leur emprisonnement. Les miliciens ne sont pas des va-t-en-guerre : si les personnages les intimident (démonstration à l'appui), ils fuiront pour chercher du renfort. Néanmoins, dans ces conditions la survie dans la cité va rapidement devenir problématique et leur la reddition inévitable. De plus, s'ils causent la mort d'un des miliciens, leur négociation avec le Grand Conseil risque d'être fortement compromise. Étant donné toutefois que rien n'est plus frustrant pour un groupe de joueurs que de sentir qu'il n'y a aucune autre issue au scénario que de se rendre, n'hésitez pas à poursuivre l'aventure avec des personnages en cavale, pourvu qu'ils se montrent malins. Finalement, ils disposent déjà d'une accroche via la quête souvenir. L'enquête risque juste d'être plus difficile et plus périlleuse. À eux de choisir et d'assumer les conséquences de leurs actes. Du fait de l'écart de temps extrêmement réduit entre les deux rêves, il s'agit là de la meilleure voie à suivre pour réaliser la quête souvenir dans l'autre rêve.

Les Miliciens
[Cadre1]

♦ Rencontres derrière les barreaux

Une fois arrêtés, les personnages sont dûment fouillés et dépossédés de leurs effets. C'est sous les huées de la foule que les voyageurs sont conduits aux prisons de la ville, en attente d'être entendus par le Grand Conseil. La faute est grave, aussi ne faut-il attendre aucune clémence de la part des villageois et des gardes, et clamer son innocence ne servira pas à grand-chose. Les personnages ne sont pourtant pas les seuls à la garnison en cette matinée... Déjà, les autres voyageurs pensionnaires du Turul Aveugle (Arlaan, Tirelin, Claudébel et Isilune – voir Guide de Bravbarg) ont été mis en garde à vue et attendent d'être interrogés. Installés dans les cellules adjacentes à celles des personnages, ils en sortiront les uns après les autres pour être interrogés puis relâchés. Les personnages n'en ont pas moins l'occasion de lier connaissance et d'en apprendre un peu plus :

- ❑ Arlaan a croisé les doubles des personnages la veille au soir à leur arrivée au Turul Aveugle. Il agit d'ailleurs comme s'il les connaissait (« Je ne sais pas bien dans quel pétrin vous vous êtes fourrés mais ça a l'air sérieux. Les gens ne plaisantent pas ici avec leur Turul. »). Si les personnages lui demandent de s'épancher sur les événements, il leur racontera qu'il les a vus brièvement la veille au soir (en parlant des doubles). Ils sont partis se coucher de bonne heure après un rapide souper. Ils n'avaient pas

l'air très causant (et pour cause, ils connaissaient déjà les pensionnaires du Turul Aveugle pour les avoir rencontrés dans le rêve sucré).

- ❑ Tirelin, qui a le sommeil très léger, a entendu des gens descendre de l'étage du Turul Aveugle et quitter l'auberge tard dans la nuit, une heure draconique ou deux avant que le soleil ne se lève et que l'on vienne les chercher. Étant le dernier à être interrogé. Il leur dira d'un air « complice » que ce n'était pas très malin de rester en ville après avoir organisé un tel coup. « C'est toujours les voyageurs les premiers soupçonnés dans des moments pareils ». Interrogé sur ses connaissances en matière de cambriole, il reconnaîtra avoir fréquenté ce milieu mais s'être rangé depuis quelques temps déjà pour s'adonner - tout au long de ses voyages - à son péché mignon : la gastronomie.

On pourra laisser les joueurs phosphorer avec le peu d'éléments qu'ils ont pu déjà rassembler et éventuellement établir un plan d'évasion si le cœur leur en dit. Lorsqu'ils n'en peuvent plus, offrez-leur une lueur d'espoir. Un gardien viendra les voir pour leur annoncer que leur entrevue avec le Grand Conseil aura lieu à l'heure de la couronne et que le châtiment qu'ils méritent ne tardera pas à suivre.

♦ La réalité des faits

Les doubles des voyageurs sont arrivés en ville, la veille dans l'après-midi, par la déchirure située dans la forêt de l'Oubli. Comprenant qu'ils étaient arrivés dans une copie onirique du monde d'où ils venaient, ils se mirent à la recherche de Turul et constatèrent que les yeux de rubis y étaient présents. Épuisés par leur voyage dans les marais et leur sortie du souterrain, les doubles voulurent mettre à profit la nuit pour se reposer avant d'emporter les yeux et de les ramener dans le « Bravbarg » qu'ils avaient quitté. C'est ainsi qu'ils prirent la dernière chambre disponible au Turul Aveugle et s'accordèrent quatre heures draconiques de repos. À leur réveil, à l'heure du château dormant, les doubles partirent pour la place du Turul et le plus habile des personnages (à votre discrétion), grimpa sur l'animal pour desservir les deux joyaux. Désireux de parvenir dans les plus brefs délais dans leur rêve d'origine et conscients des risques liés à leur « emprunt », les voyageurs ont pris la poudre d'escampette sitôt les portes de la ville ouvertes (c'est-à-dire aux premières lueurs de l'aube) dans la direction de la déchirure des marais dont ils connaissent l'emplacement pour l'avoir longuement recherchée la veille. À l'heure où commence le Grand Conseil, ils ont une sérieuse avance sur les personnages - de près de trois heures draconiques - et ils sont plus ou moins prêts à traverser à la déchirure pour retourner dans leur rêve. Il reste une journée avant l'invasion grouine

dans le rêve des doubles et trois jours avant celle du rêve des personnages.

♦ Devant le Grand Conseil

S'ils n'ont pas pris la poudre d'escampette, les personnages sont menés à l'heure de la couronne devant le conseil des sages. Celui-ci, composé des personnalités les plus influentes de la ville, se tient dans le vieil hémicycle de la cité. Les juges se tiennent aux places les plus haut perchées, face à la scène. De part et d'autres, quelques villageois amateurs de spectacle sont regroupés sur les marches de pierre. Les voyageurs quant à eux, entravés et entourés de miliciens, sont placés d'un côté de l'hémicycle sur les marches les plus basses. Un simple coup d'œil permettra aux voyageurs de se rendre compte que l'une des places qu'occupent les juges est vide : un membre du Grand Conseil est absent. Un jeune mendiant viendra se placer juste derrière eux et leur proposera de leur présenter les membres du grand conseil moyennant la modique somme de 5 sols (il se contentera de la promesse des personnages de le régler, compte tenu de leur situation). Si les personnages acceptent le marché, offrez-leur les « commentaires » liés à chacun des membres du Grand Conseil (voir le Guide de Bravbarg).

Le don de Keuss-le-gnome

Keuss-le-gnome a pas mal roulé sa bosse avant d'aboutir à Bravbarg et au cours de ses aventures, il y a glané le don de « sentir le mensonge ». Les membres du conseil sont au courant du don du gnome qui l'a démontré à plusieurs reprises lors de précédents jugements. En termes de jeu, pour chaque boniment proféré par les personnages, octroyez à Keuss-le-gnome un jet d'Empathie à 0 (40% de réussite) pour déterminer si le mensonge a été découvert. Comme expliqué dans les règles, ce don ne s'applique pas au mensonge par omission (d'où la question finale de Keuss-le-gnome) ou au mensonge involontaire (par ignorance).

Dès que tous sont installés, Visselatte, le bourgmestre prend la parole :

« Nous sommes réunis aujourd'hui pour déterminer la culpabilité de ces voyageurs. L'heure est grave : les yeux du Turul qui protège notre ville ont été dérobés. De source sûre (il échange alors un regard avec Keuss-le-Gnome), la ville n'est, aujourd'hui, plus protégée par le grand oiseau de pierre alors qu'est prévue dans quatre jours, heure pour heure, l'invasion des collines, qui a lieu comme chacun sait tous les cinquante ans. Nul ne sait si les créatures apparaîtront belles et bien à cette occasion mais le risque existe sans doute. Ces « yeux » ne sont pas de simples pierres précieuses : elles sont la sécurité de notre ville. (Regardant les voyageurs.) Nous pouvons comprendre qu'il est des trésors qui attirent bien des convoitises et nous pouvons également comprendre que des voyageurs, dans l'ignorance des

mœurs et coutumes de Bravbarg, aient pu méconnaître la gravité de leurs actes. Aussi, si la faute est avouée et si ces pierres nous sont rendues, nous sommes prêts à nous montrer magnanimes et à laisser quitter la ville aux coupables sans autre forme de procès. Maintenant, si nous sommes obligés d'employer la force, c'est la potence qui attend les coupables, qui iront se balancer sous le bec même de notre Turul. Vous voilà prévenus. Comme le veut la tradition, nous allons tout d'abord entendre les témoins avant d'entendre les accusés. (En s'adressant aux personnages.) Sachez que chacun d'entre vous - comme chacun des membres du Grand Conseil - se voit offrir la possibilité de poser une question (et une seule) ou de faire une remarque (et une seule) à chacune des personnes qui se présenteront devant le Grand Conseil. Ceci étant dit, qu'on fasse entrer les témoins ! ». Sur ces mots, le bourgmestre se rassoit et c'est sous les six paires d'yeux des membres du conseil présents, que commence le jugement des personnages :

- ❑ Le premier témoin est le **jeune mendiant**



qu'ont pu entrevoir les personnages. Il déclare non sans avoir plongé ses mains dans le traditionnel baquet rempli de floume bien floumée (entendez, bien pourrie), avoir vu, pendant la nuit, les personnages faire le guet autour du Grand Turul tandis que l'un d'entre eux escaladait l'oiseau une dague entre les dents. Il les observait depuis son lieu de travail habituel quand l'un des personnages le découvrit (qu'il désignera expressément) et commença à se jeter à ses trousses. Il prit alors ses jambes à son cou et profitant de sa



connaissance de la ville, lui faussa compagnie. Il n'ose imaginer ce qui lui serait arrivé s'il avait été rattrapé. Il a bien entendu vu les doubles des personnages et sera donc capable à la stupéfaction des joueurs de décrire en détails la tenue et l'équipement qu'ils portaient, s'ils posent des questions à ce sujet.

- ❑ Un **second témoin**, qui rentrait chez lui après une soirée officiellement passée chez un ami (officieusement, chez sa maîtresse) déclare avoir croisé les personnages au petit matin près de la place du Turul. Ils étaient apparemment pressés de quitter les lieux et il a remarqué que l'un d'entre eux (qu'il désignera) tenait entre ses mains une petite bourse visiblement bien remplie qui aurait fort bien pu contenir les gemmes. Là encore son témoignage est recevable à moins que les joueurs ne fassent valoir le côté très arrosé de la soirée ou ne l'interroge sur la nature de ladite soirée (auquel cas ses déclarations se feront plutôt embrouillées).
- ❑ Après ce témoignage, l'un des juges demande à ses collègues s'il est utile d'aller plus avant. Mais sous l'impulsion du président du conseil, on passe au troisième témoin qui n'était autre que **Misha Gris-de-Pierre**, la propriétaire du « Turul Aveugle », l'auberge des voyageurs locale. La vieille femme indique que les voyageurs ont séjourné dans son établissement et l'ont quitté dans la nuit. Elle n'a pu que constater leur départ au petit matin. Elle les présente comme des voyageurs aimables et polis et souligne le fait qu'ils avaient payé leur nuit à l'avance. « Ils ont été très corrects avec ma fille et moi » déclare-t-elle. Elle s'étonne que des individus aussi charmants aient pu se rendre coupable d'un tel acte mais sa déclaration n'est en rien contradictoire avec celles des précédents témoins.
- ❑ Les pensionnaires du « Turul Aveugle » rappelleront au Grand Conseil, ce qu'ils ont déjà raconté aux personnages dans la matinée : le fait qu'Arlaan ait vu les personnages la veille au soir et que Tirelin les ait entendus quitter la chambre vers la fin de la nuit.

Au moment où les personnages semblent définitivement condamnés, trois nouveaux témoins sont appelés à la barre :

- ❑ Le premier n'est autre que l'aubergiste chez lequel les personnages ont séjourné : **Polyphème**, figure de la ville s'il en est. Son témoignage est sans aucun doute, la meilleure planche de salut des voyageurs. En effet, il se rappelle fort bien avoir accueilli les personnages à une heure tardive leur offrant un peu de viande séchée, un peu de « rhum » et une place improvisée dans son cellier. Il se rappelle que les personnages avaient l'air bien fatigués

en arrivant chez lui et qu'ils ont mangé de bon cœur. Étant donné qu'il ferme systématiquement son établissement à clef et que les seuls « hublots » que l'on peut trouver chez lui sont trop petits pour laisser passer un homme. Il ne voit pas comment les personnages auraient pu ressortir de son auberge et revenir au petit matin sans qu'il l'ait remarqué. S'il est pressé par les personnages, ils précisera que trois de ses clients étaient encore là lorsque les personnages sont arrivés (les malheureux susnommés prendront cher lorsque leurs épouses apprendront où ils ont passé la soirée).

- ❑ Viennent ensuite **Visselonne** et **Latachra**, les deux miliciens chargés de monter la garde nocturne à la porte des Marais. Un jet d'Empathie/Vigilance à -2 permettra de reconnaître un air de famille assez saisissant entre le dénommé Visselonne et le bourgmestre (et pour cause, il s'agit de son fils). Les deux hommes déclarent avoir constaté le départ des voyageurs au petit matin. Il leur semblait qu'ils suivaient la route de l'Est mais avouent ne les avoir suivis du regard qu'un instant. Aux joueurs de s'infiltrer dans la faille et de s'étonner qu'on ait pu les voir quitter la ville alors que, dans l'heure, ils étaient arrêtés par la milice.
- ❑ À la suite de ses hommes, Le capitaine **Sassari** ajoutera qu'il a lui-même parcouru la route de l'Est à cheval ce matin (à l'heure de la sirène) par mesure de sécurité sans voir âme qui vive. Selon lui, soit les personnages sont retournés en ville peu après en être sorti soit ils ont confié les pierres à des complices qui se sont sans doute cachés dans les marais.

À ce stade, les personnages sont conviés à conter à leur tour leur version de l'histoire (après avoir plongé leurs mains dans la floume bien floumée, gage de leur bonne foi).

Au regard des témoignages, ils pourront concevoir que trop de charges pèsent sur eux et être tentés de chercher à négocier à partir d'éléments qu'ils n'ont pas. Rien ne les empêche d'avouer ce crime qu'ils n'ont pas commis en cherchant à négocier le retour des pierres précieuses contre leur liberté. Cette voie est extrêmement dangereuse mais peut les conduire plus rapidement sur les traces de leurs doubles. Le plus simple serait néanmoins certainement de raconter les événements tels qu'ils ont eu lieu.

Les questions suivantes seront posées par les différents membres du conseil si elles n'ont pas été abordées spontanément dans la défense des personnages :

- ❑ Y a-t-il quelque individu coupable de haute-révanterie parmi vous ? (Capitaine Sassari) / Pourquoi avoir cherché à fuir lors de votre



arrestation ? (uniquement si tel est le cas – Capitaine Sassari)

- ❑ Supposons que nous vous croyions : pouvez-vous nous expliquer tous ces témoignages contradictoires ? À défaut de savoir, pouvez-vous faire des suppositions ? Il doit bien y avoir une explication à tout ceci ! (Equenol)
- ❑ Êtes-vous sûr de nous avoir bien dit toute la vérité et rien que la vérité ? Humm... (Keuss-le-gnome)
- ❑ Il ne fait aucun doute à mes yeux que vous êtes lié à cette affaire. Vous n'avez pas les yeux, soit. Mais où sont-ils ? Où sont vos complices ? (Visselatte, légèrement psychorigide)
- ❑ Et si, comme vous le dites, vous êtes innocents ? Que feriez-vous à notre place pour retrouver ces pierres ? Pourriez-vous nous apporter votre aide ? (Tiphaine)

Après avoir entendu tous les témoins, le bourgmestre reprendra la parole pour annoncer que le conseil va délibérer en privé, quittant les étages de l'amphithéâtre pour la maison des voyageurs qui leur prête la salle commune pour l'occasion. Comme pour l'entracte du théâtre, quelques villageois quittent les marches de l'amphithéâtre pour aller se désaltérer à l'auberge de Polyphème. Les personnages sont ramenés à leurs places, dans l'attente du retour des six sages.

Chaque membre du conseil est sensible à différents types d'arguments :

- ❑ **Orbag** votera innocent quoi qu'il arrive sauf s'il est le seul à porter ce jugement (il n'a aucune idée de savoir si les personnages sont innocents ou coupables mais sachant ce que lui a dit Kronophil il y a une cinquantaine d'années, il a toutes les raisons de défendre les personnages car le voleur aurait bien pu être lui-même ! D'autre part, il est plutôt satisfait de la tournure que prennent les choses).
- ❑ Le découpeur de groins **Tiphaine** votera innocent sauf si un milicien a été tué par les personnages lors de leur arrestation ou si les personnages ont refusé devant le conseil d'aider la ville à retrouver les yeux.
- ❑ **Equenol** votera innocent si les personnages parviennent à compter une histoire même farfelue qui justifie l'ensemble des témoignages présentés.
- ❑ **Keuss-le-gnome** votera innocent sauf s'il a identifié un mensonge lors de la défense des personnages.
- ❑ Le capitaine **Sassari** votera coupable si les personnages ont sorti les armes lors de leur arrestation, si l'un d'entre eux avoue être haut-révant (le capitaine nourrit comme tous les Astharéens une crainte à l'égard des haut-

révants en dehors des membres de l'Académie des Sciences Oniriques²) ou si Keuss-le-gnome a reconnu le mensonge lorsque les personnages ont déclaré ne pas être haut-révant.

- ❑ Le bourgmestre **Visselatte** votera coupable sauf s'il est le seul à porter ce jugement (à ses yeux, la preuve de la culpabilité est plus importante que la preuve de l'innocence).

À votre discrétion, n'hésitez pas à pondérer ces jugements si les personnages se sont montrés particulièrement habiles dans leur défense ou s'ils se sont embourbés dans des déclarations mensongères.

Il ne reste plus qu'à faire les comptes :

- ❑ **Si les 6 membres du conseil votent l'innocence**, les personnages sont relâchés mais tout le village compte sur eux pour partir à la recherche des yeux du Turul. Nous sommes à la **fin de l'heure du dragon**. S'ils le souhaitent, ils peuvent quitter la ville aussi sec en direction des marais (ou d'une autre direction d'ailleurs) ou entamer une enquête sur place.
- ❑ **Si seuls 4 ou 5 d'entre eux les jugent innocents**, le Grand Conseil annonce qu'un doute persiste sur l'innocence des personnages mais qu'en l'absence de preuves, ils sont déclarés libres de se déplacer comme bon leur semble dans l'enceinte de la ville et peuvent éventuellement quitter Bravbarg à condition d'être accompagnés par un volontaire parmi les membres du conseil. Si les voyageurs acceptent ces conditions (ont-ils seulement le choix ?), personne n'apparaîtra vraiment motivé pour les accompagner. On leur conseille plutôt d'attendre le retour du septième sage, Frappad. Lui seul connaît quelque chose aux marais du milieu dont la réputation de dangerosité n'est plus à faire. De plus, il s'agit d'un pisteur habile qui saura peut-être remonter des traces laissées dans un tel environnement. À cela, il faut ajouter qu'ils auront à peine le temps d'arriver dans les marais avant la nuit, ce qui ne facilitera pas leur progression. S'ils insistent, et uniquement dans ce cas, seule Tiphaine acceptera de jouer le rôle de gardien des personnages et de voyager avec eux (départ possible dès la **fin de l'heure du dragon**). Pour sa part, Frappad fera son entrée en ville dans la matinée du lendemain. Une fois informé, il acceptera d'emmener les personnages dans les marais à partir du **début de l'heure de la sirène**.
- ❑ **Si seuls 3 d'entre eux les jugent innocents**, le Grand Conseil annonce préférer attendre le retour du septième membre du conseil (Frappad) pour prendre une décision.

² Voir le supplément « L'Unirève » pour plus de détails



Celui-ci devant l'urgence de la situation et après avoir mûrement écouté les autres sages, votera en faveur des personnages (si vous le souhaitez, vous pouvez faire jouer une rencontre-interrogatoire entre lui et les personnages, avant sa prise de décision, pour leur faire sentir que leur destin est entre leurs mains). Frappad sera disposé à les accompagner dans les marais, s'ils le désirent (voir cas précédent).

- **Si 2 ou moins des membres du conseil les jugent innocents**, les personnages sont jugés coupables et envoyés dans la prison de la garnison en attente de l'application de la sentence qui ne « saurait tarder » (le bourgmestre a insisté pour attendre au cas où les personnages changeaient d'avis et avouaient où les pierres étaient cachées). Ils ont le droit à une visite nocturne de Keuss-le-gnome le **lendemain à l'heure de la lyre** dans leur cellule. Le gnome leur fait part de son talent et selon que ceux-ci aient menti ou non (et que Keuss s'en soit rendu compte), leur demande « pour la dernière fois » de leur livrer l'entière vérité (si les personnages s'entêtent à mentir, il ne leur restera plus qu'à attendre dans leur cellule que les groins ne rasant la ville). Une fois certain que les personnages sont innocents, Keuss-le-gnome leur annonce qu'il pense que le Grand Conseil a commis une erreur en enfermant ceux qui ont sans doute le plus de chances de retrouver les yeux. Il leur ouvre leur cellule, les enjoignant d'aider le village. « Personne en ville n'est au courant de cette proposition. Il s'agit d'un accord entre vous et moi. Dès que le capitaine Sassari apprendra votre évasion, il partira à votre recherche. Je pense que vous devriez partir sur la piste de vos imposteurs dans les marais... J'imagine que les traces seront difficiles à suivre mais je ne vois guère d'alternatives. Laissez-moi un instant pour distraire les gardes et filez aussi vite que vous pourrez. Bonne chance ! »

♦ Avant de partir...

Concernant le vol, tous les témoins des faits se sont déjà exprimés mais ils peuvent s'enquérir de ce qui se trouve au-delà de la ville dans les marais : n'importe qui au village sait que les marécages sont insalubres et qu'ils ont la réputation d'être hantés. Personne au village ne s'y rend à part Frappad qui y pêche des poissons de vase dont la peau fait un cuir des plus admirables. Un jet de INTELLECT\Zoologie à -4 permet de reconnaître ici la description de la rosoire (cf. Eastenwest n°10), poisson typique des mares et des marais qui filtre l'eau à l'aide de sa trompe, une réussite significative permet de savoir qu'il est souvent présent là où apparaissent des vaseux et une réussite particulière permet de savoir

qu'un fort attroupement de ces poissons indique qu'un vaseux ne tardera pas à émerger de la vase.

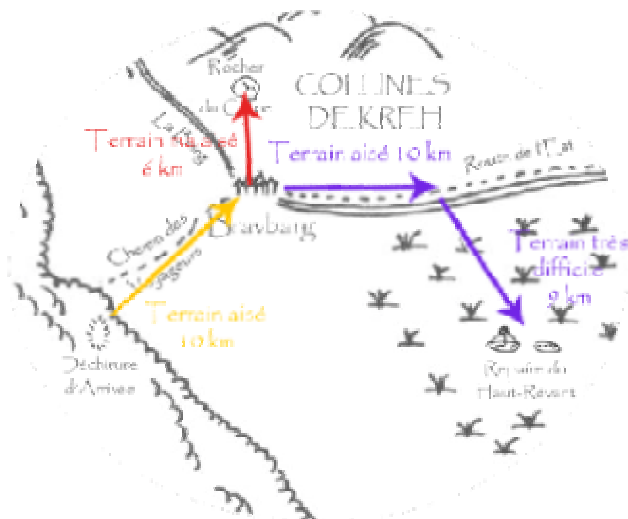
Ils peuvent également poser des questions sur l'origine du Turul (au-delà de la légende de l'invasion que tout le monde connaît) et se voir rapidement orienté vers Equenol, l'intellectuel de la ville qui détient en effet quelques documents attestant de la vie de Fadagorn, le haut-rêvant. Il a en effet mis la main sur le roman d'un lettré contemporain de Fadagorn : « Voir Bravbarg et survivre » qui raconte les événements qui suivirent le premier envol du Turul.

Extrait de « Voir Bravbarg et Survivre » par Foudanssat le magnifique

Tout le monde l'avait pris pour fol à son arrivée en pays bravbargeot. Il faut dire qu'avec ses grands airs, ses objets bizarres et son étrange petit animal à fourrure jaune mi-chien mi-lapin³, nous l'avions tous soupçonné de pratique de haute-révanterie... à juste titre. Il posait des questions à tout bout de champ sur de vieilles légendes qu'il aurait entendu à propos du pays, d'histoires de dragons sans queue ni tête... L'homme était tout juste toléré dans la ville, et des rumeurs terribles courraient à son propos. Cependant tout changea du tout au tout lorsqu'il accomplit un exploit en sauvant la ville d'un destin funeste, en créant le Turul. Les mauvaises langues se turent soudain à son propos : qu'importe qu'il soit haut-rêvant, sa science avait fait de lui le héros de Bravbarg, un héros qu'on ne savait comment remercier. Il donna lui-même à la ville l'occasion de le gratifier quelques semaines après les événements en demandant à ce qu'une demeure soit construite pour lui. Il avait une idée très précise sur la question puisqu'il choisit l'endroit le plus inhospitalier de la région pour s'installer : au plein cœur des marais. Le bourgmestre de l'époque ne sut que faire sinon accepter : les fantaisies de Fadagorn devaient être satisfaites. Demander à une poignée d'ouvriers, triés sur le volet, de faire le déplacement ne fut pas chose facile mais Fadagorn promit d'assurer leur sécurité pendant toute la durée des travaux. Il estimait qu'ils pourraient être de retour en ville dans un à deux mois. Et c'est avec un relatif engouement que le haut-rêvant emprunta la route de l'est. Comme convenu, les ouvriers revinrent à Bravbarg racontant qu'ils avaient aidé le vieil homme à construire une demeure souterraine dans les marais à une dizaine de kilomètres au sud de la route de l'Est. Nombreux étaient ceux qui pensaient qu'il reviendrait bientôt : personne ne pouvait décemment préférer à la douceur de vivre de la cité, la pestilence des marais ! En effet, quelques semaines plus tard, il revint en ville par la porte des voyageurs, avec un sourire ému, s'étonnant de tout ce qui l'entourait : « J'ai réussi ! J'ai réussi ! » S'écria-t-il, en embrassant les passants médusés. Il séjourna quelques jours en ville puis repartit vers les marais. On ne revit jamais plus le héros à Bravbarg mais la création du fou magicien est restée et j'espère bien que nos enfants la verront à nouveau s'animer.

³ Un jet d'INTELLECT\Zoologie à -6 permettra de reconnaître dans la description de l'animal de Fadagorn, celle du doudache (voir descriptif en annexe) créature notamment utilisée pour rechercher des déchirures.

Enfin, les personnages peuvent aussi s'enquérir des éléments de leur rêve et notamment de cet étrange rocher en forme de crâne humain : très rapidement les villageois pourront leur indiquer son emplacement. En effet, cette structure d'une dizaine de mètres de haut à l'aspect étrange se trouve au beau milieu de la plaine qui sépare le village des collines de Kreh. On peut même l'apercevoir depuis les remparts de la ville. Pour les villageois, c'est un peu le symbole du passé funeste de Bravbarg, à l'heure où le Turul n'existait pas encore.



◆ Timing et déplacements

Comme vous avez pu le constater, l'impact principal de la conclusion du Grand Conseil porte sur le temps. Ce scénario est particulièrement contraint par cette dimension puisque les personnages jouent sans le savoir contre la montre (une fois vis-à-vis de

l'invasion dans le rêve sucrée et une seconde fois dans le rêve salé). Nous verrons que les personnages vont être amenés à faire plusieurs fois les mêmes trajets au cours du scénario :

- ❑ **La route vers le repaire du haut-rêvant (depuis Bravbarg)** : comme indiqué en mauve sur le schéma ci-joint, ce chemin comprend 10 km à prendre le long de la route de l'Est (terrain aisé) puis 9 km dans des conditions très difficiles (marécages). En supposant que l'on connaisse la route, il faut environ 12 heures draconiques pour faire le chemin en prenant son temps (V1) et au minimum 4 heures draconiques à pleine vitesse (V6). À vous de faire sentir la pénibilité aux personnages.
- ❑ **La route vers Bravbarg (depuis la déchirure de la forêt de l'Oubli)** : chemin pratiquement identique à celui parcouru par les personnages à leur sortie du gris-rêve. Le chemin de terre qui mène à Bravbarg permet de traverser ces 10 km en moins d'une heure draconique (V6). En marchant sereinement, compter 2,5 heures draconiques.
- ❑ **La route vers le rocher du Crâne (depuis Bravbarg)** : C'est la route (ou plutôt l'absence de route) à travers la plaine que les personnages devront prendre pour rejoindre le fameux rocher en forme de crâne que les personnages ont vu dans leur rêve et auprès duquel leur rêve d'archétype pourra (espérons-le) être satisfait. Il faut entre ½ heure draconique (V6) et près de deux heures draconiques (V1) pour parvenir sur les lieux.

LES MARAIS : LEURS SABLES MOUVANTS, LEURS FEUX FOLLETS ET LEURS VASEUX !

◆ Sur la route de l'Est

Chercher les traces est encore possible : un jet de VUE\Survie en Extérieur à -2 (-4 si nous sommes le lendemain du départ des doubles) permet de découvrir des traces sur la route de l'Est qui mènent jusqu'aux marais. Suivre ce chemin qui mène vers les marais s'avère parfaitement paisible pendant la première heure draconique (sur les quatre à cinq heures que dure le voyage) que compte le voyage : il s'agit de suivre la Barg qui coule d'est en ouest dans une relative violence au milieu de paysages ruraux bucoliques : de grands champs cultivés, ici de blémoud, là de blédièze, de vergers et de grands potagers. Et puis, peu à peu, les cultures s'effacent pour laisser place à une nature sauvage, humide et inquiétante. Un brouillard épais occupe par petites touches les vallons du sentier, avant de s'étaler sur

l'ensemble du paysage au fur et à mesure de la progression des voyageurs. Suivre les mêmes traces dans les marais deviendra bien plus difficile : comptez un jet à -6 (-8 si nous sommes le lendemain du départ des doubles) par heure de marche dans les marais. Une fois la piste perdue, seul un autre « pisteur » peut la retrouver au prix de quelques efforts. Si tous les personnages échouent, ils ne leur reste plus qu'à fouiller les marais au petit bonheur la chance (techniquement, demandez leur combien de temps, ils souhaitent poursuivre les recherches. Offrez leur un jet de CHANCE\survie en Extérieur à (-6-vitesse des voyageurs) toutes les heures draconiques pour retrouver les traces (ou s'ils ont atteint la zone où se trouve le repaire du haut-rêvant pour trouver son emplacement). Si les personnages sont accompagnés par Frappad, considérez que tous les jets sont réussis automatiquement. Par défaut,

Frappad propose de voyager à V3 ou V4 selon l'heure du jour et de s'arrêter à la nuit tombée par mesure de précaution.

♦ Au cœur des marais

Les marais sont un endroit lugubre où l'humidité est omniprésente : depuis la boue dans laquelle les jambes s'enfoncent jusqu'au genou, à la moiteur de l'air ambiant qui empêche les vêtements. L'endroit n'est guère confortable et la brume ne facilite pas les recherches des personnages. Il existe pourtant par endroit des zones où la terre est moins meuble et permet d'établir un campement pour la nuit. Différentes « joyeusetés » attendent les voyageurs avant d'atteindre le lieu où les traces de leurs doubles aboutissent :

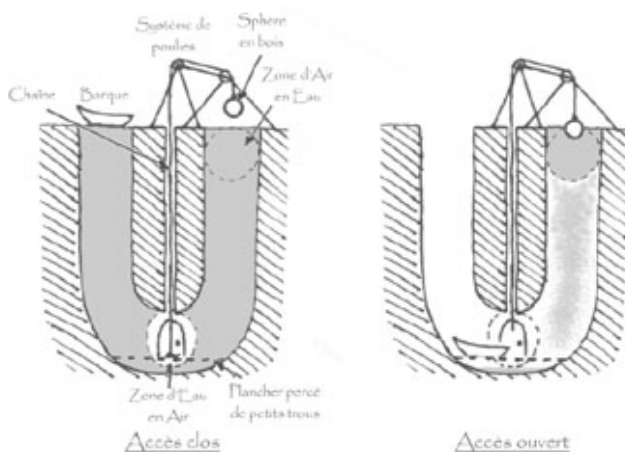
- **Sables mouvants** : un problème qui n'en sera pas vraiment un si les personnages ont pris la précaution de s'encorder. Faites faire un jet de CHANCE\Survie en Marais à x (où x est le degré de vitesse des voyageurs) toutes les heures de route à chaque joueur. Un échec total se conclut par un passage involontaire dans des sables mouvants. Faites faire tous les rounds un jet d'AGILITE\Survie en Marais à -2 à la malheureuse victime pour éviter de s'enfoncer. Il suffit de trois échecs consécutifs pour s'enfoncer jusqu'à la tête et commencer à s'étouffer (utilisez ici les règles d'asphyxie). Pour ramener à la terre ferme le malheureux, il faudra obtenir (2 points de tâche + 1/échec de la victime) sur la base de jets FORCE\Survie en

Marais à -2 (périodicité : 1 round). Considérez que seules deux personnes peuvent unir leurs efforts. Si le nombre de points de tâche devient négatif, l'une des personnes venues au secours de la victime est également victime des sables mouvants compliquant énormément la situation.

- **Vaseux** : les marais sont infestés de ces entités de cauchemar. Heureusement, pour les personnages, leur périple dans les marais ne comprendra pas plus d'une rencontre avec l'une de ces créatures (à moins que vous n'en décidiez autrement). Tout commencera par la découverte dans les eaux saumâtres de poissons à l'allure étrange : les rosoires. Ceux-ci apparaissent de plus en plus nombreux au fur et à mesure de l'approche des personnages. À moins de quitter les lieux au pas de course, les personnages sont bons pour affronter l'entité de vase qui s'élèvera de la boue à leur approche (voir descriptif p. 228 du livre des règles /p. 60 du livre des mondes si vous avez l'édition originelle de la seconde édition). Si les personnages sont accompagnés de Thiphaine ou de Frappad, cette rencontre est l'occasion de forger une amitié et une confiance entre les personnages et les représentants de la ville. Idéalement, Frappad ou Thiphaine sont sauvés par les personnages, les mettant en de bonnes dispositions pour la suite des événements.

Les Vaseux
[Cadre2]

Le Repaire du Haut-Révant



L'entrée souterraine est accessible grâce à un ingénieux mécanisme qui allie magie raffinée et technologie balbutiante. Une zone d'Air en Eau (part d'Oviroa) communique via un conduit en U avec une zone d'Eau en Air d'un diamètre légèrement inférieur. La conséquence en est que le conduit est totalement immergé à l'exception de la zone d'Eau en Air, incapable d'absorber le flux de liquide généré. L'immersion dans la zone d'Air en Eau d'une sphère de bois, conduit ladite zone à être plus petite que la zone d'Eau en Air qui se met progressivement à vider le conduit. Cette baisse du niveau de l'eau permet à une petite barque de descendre jusqu'à l'entrée souterraine (sitée dans la zone d'Eau en Air). Une chaire permet, par l'entremise d'un jeu de poulies, de sortir la sphère de l'eau et donc de relever à nouveau le niveau des eaux dans le conduit. Il suffit alors de prendre place dans la barque, qui joue le rôle d'ascenseur flottant pour rejoindre la surface.

- **Feux follets** : Petit bonus pour ceux qui auraient la bonne idée de traverser de nuit les marais : ils verront à la nuit tombée des lueurs colorées parfois jaunes, d'autres fois bleues ou rouges, qui voltigent dans l'air à peu de distance du sol. De loin, ces lueurs ressemblent à des torches ou des lanternes qui seraient brandies par d'autres voyageurs. Un jet d'INTELLECT\Légendes à -3 permet de les identifier comme des feux follets⁴ (voir ci-dessous). Si les personnages cherchent à s'en approcher ou à attirer leur attention, ils sont bons pour un nouvel affrontement.

Les Feux Follets
[Cadre3]

⁴ Ces créatures sont une création originale de Dominique Prévôt (scénario « La Belle et le Feu » - initialement paru dans le Tinkle Bavard n°32 et accessible depuis le site de la scénariorthèque www.scenariortheque.org)

♦ Le repaire du haut-rêvant

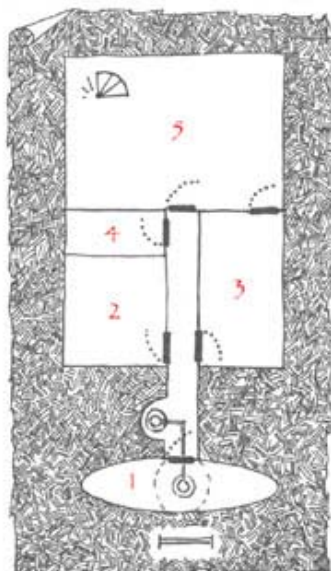
D'extérieur, on aurait du mal à reconnaître l'entrée de quoi que ce soit, pourtant une construction mécanique d'aspect ancien attire l'attention autour de deux points d'eau. Ces deux bassins à la circularité parfaite constituent des puits verticaux aux parois de pierre intégralement remplis d'une eau pure qui tranche avec boue et vase croisées jusqu'ici par les voyageurs. Au-dessus de l'un de ces puits, une structure métallique soutient une boule de bois parfaitement sphérique (que l'on penserait constituée de sapin). Cette sphère relativement dense est reliée par un jeu de poulies avec un système de crémaillère, à une chaîne qui s'enfonce un peu plus loin dans un conduit de pierre de cinq centimètres de diamètre. Un jet d'INTELLECT\Oniros à 0 permet de reconnaître dans la sphère, la résultante d'un sort d'Air en Bois. À quelques mètres des deux bassins, une petite barque en bois est retournée comme pour sécher. Elle date visiblement de la même époque.

Deux méthodes permettent d'accéder dans le sanctuaire de Fadagorn, la première est la plus sportive pour ne pas dire la plus risquée. Si l'on descend à environ 10 mètres sous terre, les deux « puits » se rejoignent autour d'une zone d'Eau en Air permettant à un nageur courageux de se retrouver devant une porte de chêne massif : le véritable pas de porte du repaire. Pour cela, jouer ENDURANCE\Natation à -4 pour parvenir sur les lieux. La seconde méthode consiste à immerger la sphère dans l'eau. Le niveau de l'eau dans le second puits se mettra automatiquement à baisser. Il ne reste plus qu'à plonger et attendre que le niveau baisse... (ENDURANCE\ Natation à 0). Les frileux pourront préférer descendre à l'aide de la petite barque. Au bout de quelques minutes de descente, les personnages se retrouvent sur une grille de métal percée de petits trous en dessous de laquelle, se trouve un bassin d'eau. Accueilli par le vacarme de trombes d'eau qui déferlent dans le conduit voisin, sans toutefois les atteindre, les personnages devinent dans la pénombre du souterrain une porte en chêne rivetée qui semble n'avoir nullement souffert de l'humidité.

Le Repaire du Haut-Rêvant



- 1 - L'entrée souterraine
- 2 - La cuisine
- 3 - La chambre
- 4 - Les commodes
- 5 - Le laboratoire
- 6 - La salle de la déchirure



qu'ont pu voir les voyageurs à l'entrée du repaire en surface. En tirant sur la chaîne, l'eau remontera (voir diagramme), permettant aux voyageurs de remonter dans la barque pour retourner à la surface ou (s'ils décident de rester devant la porte), de voir les puits se remplir d'eau sous leurs yeux alors qu'eux restent au sec (ils sont dans une zone d'Eau en Air permanente) : un spectacle rare des plus magnifiques. Un œil exercé remarquera une rainure large de quelques centimètres, creusée dans le revêtement métallique, qui disparaît sous la porte. Si l'on suit la rainure, (la porte n'est pas verrouillée) on aboutit à un petit renforcement ou attend une sphère de bois de grande largeur. Celle-ci est utilisée pour être placée dans la zone d'Eau en Air pour isoler le repaire lors de la présence de son propriétaire, ou en l'occurrence de ses visiteurs. En effet, cette sphère de bois placée dans la zone d'Eau en Air permet de dissimuler l'entrée du repaire en remplissant le conduit d'arrivée.

2. **La cuisine** : il s'agit plus d'une réserve que véritablement d'une cuisine même si une petite table et deux tabourets permettent d'y prendre une collation. On y trouve des réserves de nourriture sagement conservées ici dans des bocaux, là dans des tonneaux etc. Quelques jambonneaux fumés pendent au plafond de la pièce mais leur état, comme d'ailleurs l'état de la majorité de ce qui se trouve dans ce local, est impropre à la

consommation (un jet de GOÛT\Cuisine à -2 permettra de trouver quelque chose de mangeable dans ces lieux, si les voyageurs y tiennent). Toujours est-il que ce local prouve que l'endroit était un lieu de vie, il y a quelques années (pour ne pas dire quelques centaines d'années).

3. **La chambre** :

un lit sans drap, plusieurs meubles destinés au rangement (coffre, armoire, étagères) pour la plupart vide. Visiblement, l'occupant des lieux a simplement plié bagages laissant derrière lui ce qu'il ne pouvait ou ne voulait emporter. On trouvera ça et là -

Faisons donc le tour du propriétaire :

1. **L'entrée souterraine** : cette petite pièce elliptique, point de croisement des deux puits, est l'endroit où débouche la chaîne



soigneusement pliés – quelques vêtements masculins simples et fonctionnels.

4. **Les commodités** : autrement dit les latrines. Rien à dire, sinon qu'un trou permet de se soulager dans une mare d'eau stagnante (probablement réalisée également avec une zone d'Air en Eau). Quelques pages manuscrites de ce qui ressemble à un conte pour enfant trônent sur une chaise non loin du trou (preuve que notre haut-rêvant s'adonnait à la lecture de l'équivalent onirodraconique des bandes dessinées en allant aux toilettes).
5. **Le laboratoire** : véritable lieu de travail du « repaire », la pièce ne donne l'impression d'être un laboratoire qu'en devinant ce qui a pu s'y trouver : les étagères sont vides à l'exception de quelques bocaux. Le seul vestige flagrant est une grande table de bois brûlée et colorée par endroits qui témoigne que quelque chose avait lieu ici correspondant au travail de la matière et à la constitution de potions. Mais l'élément le plus étonnant pour toute personne ayant séjourné à Bravbarg est une maquette à taille humaine du Turul intégralement sculptée dans le bois (il s'agissait d'un modèle témoin précédant la construction de celui qui orne la ville). Sa beauté et la précision de la gravure sont à couper le souffle. Dans un coin de la pièce, un escalier en colimaçon mène au clou de la visite.
6. **La salle de la déchirure** : pièce aux murs creusés dans la roche (et non plus proprement taillés comme précédemment) baignée dans une lueur crépusculaire mauve, la pièce abrite une déchirure violette de 2 m de diamètre à hauteur d'homme. Au niveau du plafond, juste au-dessus de la déchirure, un linteau porte gravée le mot « Ludérane » (si les personnages empruntent le même chemin dans l'autre rêve, il porte bien entendu la mention « Boromir ». A la lecture de ce nom, offrez aux joueurs un jet d'INTELLECT/Légendes à -2 pour se remémorer un poème qui contient ce nom (voir encadré). Devant la déchirure, une décision doit être prise : doivent-ils la traverser ? Visiblement, tout a été fait pour mettre en valeur la déchirure indiquant que c'était un point de passage possible donc – contrairement à la majorité des déchirures de

départ – une déchirure fiable. Quels que soient les arguments des voyageurs, leur accompagnateur ne souhaitera pas les accompagner : les déchirures, c'est bon pour les voyageurs pas pour les sédentaires. Tout dépendra ici de leur relation avec Frappad / Tiphaine : s'ils se sont montrés sous leur meilleur jour pendant le voyage et ont fait preuve de courage dans la rencontre avec les vaseux, leur chaperon les laissera libre de partir avec leur promesse de revenir aider la ville. Tiphaine ira jusqu'à leur confier Hubfaël, sa hache de bataille magique (voir caractéristiques dans le Guide de Bravbarg), si les personnages lui ont sauvé la vie dans les marais. « Jusqu'à l'heure des groins, vous en aurez sans doute plus besoin que moi » déclarera-t-elle. Si au contraire, ils n'ont pas brillé par l'esprit d'entraide lors du voyage, il faudra fausser compagnie à leurs accompagnateurs après quelques passes d'armes s'il le faut : les yeux du Turul sont à ce prix.

Le poème

Il était une fois dans le monde véritable,
Deux êtres éveillés, deux jumeaux nés dragons,
Nullement différents et en tout point semblables,
Boromir, Ludérane tels étaient leurs prénoms.

Il n'était qu'un domaine où tous deux s'opposaient,
Celui du goût des choses, et de l'art culinaire.
L'un n'aimait de la mer que son bouquet iodé ;
L'autre appréciait des fruits leur saveur éphémère.

Ils sommeillaient sans cesse comme tous ceux de leur sang,
Joignant leurs rêves ensemble et les entremêlant.
Le lendemain d'un jour nommé le Grand Réveil,
Leur création commune fut comme lune et soleil.

Leurs esprits résonnants, deux mondes virent le jour,
Identiques, traits pour traits, ornés d'un même contour.
Toutefois ces reflets, reflets de rêves frères,
Divergeaient à l'image de leurs propriétaires.

Deux univers siamois, un lien imperceptible,
Telles étaient les lois en cette étrange coterie.
N'est unique pour l'un que ce qui vient d'autrui,
Par le pont de l'étrange, le passage invisible.

Ce miroir des songes, si parfait, si limpide,
Ne saurait se briser qu'en son infime défaut,
Comme par son talon droit succomba le héros
Du moins si l'on en croit la prophétie sordide.

DE L'AUTRE COTE DU MIROIR

♦ Bis repetita

En traversant la déchirure du rêve, les personnages se retrouvent dans une épaisse forêt tempérée étonnement semblable à celle qu'ils avaient traversée

pour parvenir à Bravbarg. S'ils commençaient à ressentir un effet de déjà vu, c'est normal et la vision de cette cité qui ressemble trait pour trait à Bravbarg et de ces sommets enneigés qui ne paraissent pas différents des collines de Kréh ne va pas les faire



déchanter. Ce monde est en effet identique à celui qu'ils viennent de quitter à quelques différences près. Tout d'abord, il est décalé dans le futur d'environ trois jours en termes d'événements. D'autre part, Orbag - le boulanger - ne confectionne plus d'irrésistibles galettes aux topinambours de Kah mais de succulentes tartelettes à la citruse. Les autres différences, comparativement plus nombreuses, découlent des deux premières et ont la particularité d'être le fruit de nos voyageurs ou plutôt de "doubles" de ceux-ci ! À noter que si les personnages traversent la déchirure de nuit, l'effet de déjà vu sera saisissant au point de se demander s'ils ne sont pas en plein paradoxe temporel.

- Si les personnages arrivent avant l'ouverture de la déchirure aux groins, c'est l'occasion d'un face à face étonnant entre les personnages et leurs doubles. Comme indiqué dans la chronologie (voir plus loin), ces derniers auront été acclamés en héros pour avoir retrouvé les yeux du Turul et attendent, impatients, l'ouverture de la déchirure des collines pour voir arriver les groins. Les personnages n'ont plus qu'à s'expliquer avec leurs doubles qu'ils trouveront sans doute à la maison des voyageurs (avant l'heure de la sirène). À vous de jouer les personnages de vos joueurs dans leur plus pur style et de mener ce dialogue ubuesque. N'oubliez pas que le comportement des doubles doit être cohérents par rapport à leur propre comportement (s'ils sont sans vergogne, les doubles auront volé les yeux sans plus de réflexion. Si les personnages n'auraient pas dérobé les yeux, les doubles auront cru que l'autre rêve n'était qu'un rêve et non pas une réalité). Les personnages voudront avoir le détail de ce qu'il s'est produit. À vous de reprendre la chronologie de l'autre rêve et de la présenter vue par les doubles eux-mêmes. Par la suite, il devient évident que les personnages et leurs doubles vont faire jeu commun et se rendre ensemble au rocher du Crâne pour satisfaire ensemble leur rêve d'archétype (voir la Bataille de Bravbarg).
- Si les personnages arrivent à l'heure pile à Bravbarg, c'est-à-dire à l'heure de la couronne, ils verront de loin la bataille de Bravbarg sans être au bon endroit pour satisfaire leur rêve d'archétype... À moins que les personnages ne grimpent sur le Turul avant qu'il ne s'anime et ne descendent de son dos à son arrivée au rocher de Bravbarg (séquence frissons garantis).
- Dans le cas le plus probable où les personnages arrivent après, on les prendra pour leurs doubles et ils seront accueillis en héros (leurs doubles ont sauvé la ville) mais on s'étonnera toutefois de les voir car on les croyait partis vers Branquigne il y a quelques heures de cela peu après la bataille. Quoi qu'il en soit, une

chambre est bien entendue à leur disposition et repas et couvert leur seront gracieusement offerts. Les personnages arrivent donc trop tard pour assister au réveil du Turul mais les yeux sont bien au village : accrochés sur le Turul local. Il ne reste plus aux personnages qu'à comprendre où ils sont et à prendre une décision.

♦ Les événements dans ce rêve

Pour les habitants du village, les choses étaient relativement claires : les yeux du Turul ont été dérobés il y a de cela deux ou trois jours par Tirelin, un voyageur qui séjournait au Turul Aveugle. C'est du moins ce que l'on a supposé car il a disparu dans la nuit où les pierres ont été volées. Les doubles des personnages ont été interrogés à l'époque, soupçonnés comme l'ont été tous les voyageurs, avant que l'on en vienne à cette conclusion. Les doubles des personnages ont toutefois offert leur aide pour trouver une solution et conscients que les pierres avaient probablement quitté la ville, ont cherché un autre moyen pour rendre la vie au Turul. Ils sont partis pour les marais, à la recherche de l'ancienne demeure de Fadagorn dans l'espoir d'y trouver le secret du Turul... C'est au bout de deux jours qu'ils sont revenus en possession des pierres pour permettre au Turul de s'envoler. La plupart des villageois ne savent pas vraiment où et comment ils les ont récupérés et n'en ont d'ailleurs cure. Les doubles ont raconté au bourgmestre, qu'ils avaient réussi à remonter la trace de Tirelin qui s'était enfuit dans les marais, et découvert une besace contenant les pierres. Ils n'avaient alors pas cherché à retrouver le voleur, compte tenu de l'échéance qui s'approchait. Quoi qu'il en soit, tout le monde est bien content que les Yeux aient été retrouvés car le village a, selon les propres mots du Grand Conseil, frôlé la catastrophe...

♦ Vers la résolution

Compte tenu de leur moralité et de leur compréhension des faits, plusieurs voies leur sont offertes pour satisfaire leur rêve d'archétype.

DES YEUX POUR DEUX

La première idée qui peut venir aux joueurs après qu'ils aient compris la logique des deux mondes (le fait qu'il s'agisse de deux rêves distincts décalés dans le temps), serait de négocier avec le bourgmestre le prêt des Yeux du Turul pour sauver l'autre rêve (vision altruiste) et satisfaire leur rêve d'archétype (vision égoïste). Le bourgmestre les recevra bien sûr, louant leurs services et leur aide. Que les personnages se présentent comme les doubles de l'autre rêve ou inventent une autre histoire, le bourgmestre s'opposera formellement au départ des Yeux... « Non, je ne peux pas mettre mes concitoyens dans une fâcheuse posture. Que se passera-t-il dans cinquante ans si vous ne revenez pas ? Non, non,



n'insistez pas... Ce n'est pas négociable ! » Il leur faudra déployer une force de conviction sans précédent et s'appuyer sur les bons arguments : que l'autre ville comprend les mêmes personnes que celle de ce rêve, le même Visselatte, son même fils... Tous les mêmes villageois qui vont périr si l'on ne fait rien. Si le bourgmestre se laisse apitoyer, il réclamera obligatoirement une preuve de l'existence de ce monde parallèle, une preuve indiscutable. Les personnages sont sans doute bons pour un autre voyage aller et retour s'il leur reste assez de temps à moins qu'ils ne disposent de quelque chose d'indiscutablement unique comme la hache de Tiphaine (le seul objet magique du village) qu'elle leur aurait confié avant de traverser la déchirure. S'ils ne sont pas prêts à refaire le voyage et à affronter à nouveau vases, feux-follets et autres dangers, il leur faut trouver une autre solution.

VOLEURS UN JOUR / VOLEURS TOUJOURS

L'autre solution se résume à reproduire ce que les doubles ont fait dans leur rêve d'origine : dérober les yeux à la nuit tombée. Ce n'est peut-être pas la spécialité des personnages mais si leurs doubles l'ont réussi, ils peuvent le faire aussi sans doute... La chose s'avère plus difficile si les personnages ont tenté précédemment de rencontrer le bourgmestre. En effet, dans ce cas, il aura pris les devants et averti le capitaine Sassari et ses hommes que le Turul devait être gardé, à tout hasard. Grimper sur le Turul réclame un jet de FORCE\Escalade à -3 et un second jet de DEXTERITE\Dague à -1 permet de retirer les yeux de leur gangue de pierre. Le reste est à improviser en fonction de l'habileté des personnages. Quoi qu'il arrive, une fois les marais gagnés, les personnages ne seront plus inquiétés par les forces de Bravbarg bien qu'il leur reste alors à affronter les hôtes des marécages.

FINIS LIMIERS

Une solution particulièrement élégante serait de chercher à comprendre ce qu'il s'est passé dans ce rêve : pourquoi Tirelin s'est-il enfuit dans ce rêve et pas dans l'autre ? Il est sans doute coupable mais quel élément a pu le pousser au crime : le village est identique à celui de l'autre rêve... Véritablement identique ? Les joueurs pourront se rappeler à cet instant précis cette odeur de sucré qui flotte dans l'air au petit matin qui n'était pas la même que celle qu'il avaient humée à leur première arrivée à Bravbarg. En outre, ils pourront se souvenir que Tirelin, tel qu'il l'ont rencontré dans l'autre rêve, ne tarissait pas d'éloge sur un met sucré à base de citruze (note au meneur : évitez de leur fournir cette information sur un plateau, il serait bon qu'ils parviennent à ce raisonnement seuls. Il s'agit là du point d'orgue du scénario).

Si l'on commence à interroger le malheureux Orbag dont l'étal est couvert de tartelette à la citruze, il s'embrouillera très vite dans ses explications : le malheureux ne sait pas vraiment mentir (jet d'EMPATHIE\Vigilance à -1 pour s'en rendre compte). Et très rapidement, la vérité éclate... Oui, c'est vrai... C'est lui qui a dérobé les yeux... C'était pour sa maman... Le haut-rêvant le lui avait fait promettre... Les sanglots se mêlent à ses aveux et, conscient d'être démasqué, il indiquera où sont cachés les pierres : au beau milieu d'un tas de farine dans son échoppe. Libre aux personnages de dénoncer Orbag ou, pris de pitié pour lui, de trouver une autre explication pour le laisser reprendre sa vie... Après tout, il n'est lui aussi qu'une victime. S'il est démasqué, il sera jugé par le Grand Conseil et condamné à la pendaison au bec même du Turul : une bien cruelle et triste fin pour ce pâtissier de renom, ancien enfant trop crédule.

Quoi qu'il en soit, pourvus d'une paire d'yeux pour chaque village, les personnages ont la clé de l'histoire entre leurs mains. Il ne reste plus qu'à partir pour l'autre rêve et la satisfaction du rêve d'archétype.

LA SECONDE BATAILLE DE BRAVBARG

♦ Retour à Bravbarg

Vous connaissez la route, comme les personnages. À vous de voir ce que vous êtes prêt à leur faire subir compte tenu de leur état de fatigue et de votre trop grand(e) bonté/machiavélisme (rayez la mention inutile). Quoi qu'il en soit, en arrivant à la Bravbarg du rêve salé, ils sont accueillis avec inquiétude : ont-ils retrouvé les yeux et ceux qui les ont dérobés ? Si les personnages sont partis comme des voleurs, ils seront attendus comme tels et ils auront à rendre des comptes. Au fil des jours, le village s'est plus ou moins

divisé en deux camps comptant à peu près autant de membres l'un que l'autre :

- ❑ **Les prudents** (que l'autre camp appelle les trouillards) qui préconisent de quitter la ville afin d'éviter un massacre. Certains pensent que le voyage est une solution (et ont choisi la forêt de l'Oubli), d'autres se penchent plutôt vers Branquigne malgré les risques liés aux cynoferox en maraude. Les prudents sont toutefois tous d'avis de ne partir qu'au dernier



moment puisque chacun sait à quel moment les groins débarqueront.

- ❑ **Les confiants** (que l'autre camp appelle les inconscients) qui ne croient pas au retour des groins. C'est au sein de cette faction que l'on retrouve les téméraires qui croient en réalité au retour des groins mais pensent que le village est capable d'y faire face. Le camp des confiants compte surtout des jeunes qui pensent que la légende de l'invasion n'est qu'une faribole racontée à leurs parents tandis que les anciens tendent à se retrouver parmi les prudents.

C'est dans ce maelström d'idées, de peurs et de convictions que les personnages arrivent avec peut-être de quoi calmer toutes les ardeurs et être reconnus comme de véritables héros, sauveurs de Bravbarg.

À noter que si les personnages arrivent trop tard, c'est dans un village fumant et en ruines que les personnages aboutissent avec pour comité d'accueil une armée de groin qui s'avérera beaucoup moins clémentine que les villageois. Gageons qu'ils feront tout pour éviter cette issue fatale.

♦ L'invasion des groins

Une fois les yeux retrouvés et mis en place, les personnages n'ont plus qu'à attendre la date fatidique. En partant à l'heure de la sirène, ou au plus tard à l'heure du faucon, ils seront au pied des collines non loin du rocher en forme de crâne de leur rêve d'archétype (n'importe qui au village aura pu leur donner sa position). Plusieurs volontaires dont Tiphaine et Sassari proposeront de les rejoindre pour assurer leur protection et attendre l'ouverture de la déchirure des collines. À vous de mettre en scène l'arrivée des groins à l'heure de la couronne et de placer les personnages aux premières loges. Prévoyez les choses en grand pour ce final épique où un doute peut persister dans l'esprit des personnages sur le réveil du Turul et où ils devront, de toute façon, affronter pendant quelques rounds les premières créatures avant que le grand oiseau n'arrive et qu'ils ne se voient se refléter dans ses yeux couleur rubis. Comme lors de leur rêve, les groins seront vite mis en pièces et se replieront auprès de la déchirure (la déchirure en question est une déchirure changeante qui passe du jaune au mauve et vice-versa toutes les trois minutes) avant que celle-ci ne se referme à la fin de l'heure de la couronne pour cinquante autres longues années.

Les Groins
[Cadre4]

♦ Conclusion

Outre les festivités qui ne tarderont pas à suivre la bataille de Bravbarg, les personnages sont les éternels invités de la ville et trouveront quand ils le souhaiteront le gîte et la table prêts à les accueillir. À eux de décider quand ils préféreront reprendre le voyage. En terme de récompenses plus matérielles, tout dépend de l'issue du scénario :

- ❑ Pour avoir réalisé la quête souvenir, les personnages reçoivent 30 points d'expérience chacun à répartir dans les compétences inférieures au niveau de l'archétype au choix des joueurs. Réaliser deux fois la quête souvenir – ce qui est techniquement possible – ne rapporte pas deux fois cette récompense en expérience.
- ❑ Si les personnages ont trouvé une solution pérenne permettant aux deux villages de lutter à chaque anniversaire contre les groins, ils bénéficient de 10 points d'expérience supplémentaire par rapport à la simple résolution de la quête. Les personnages peuvent bénéficier de ce bonus en démasquant Orbag ou, en organisant un pèlerinage bi-annuel entre les deux mondes pour prêter pour quelques jours les Yeux du Turul.
- ❑ Enfin, pour avoir compris le fin mot de l'histoire, retrouvé les deux paires d'Yeux de Turul et ainsi permis aux deux dragons de rêver à nouveau de concert, les personnages reçoivent une tête de dragon bien méritée en complément des récompenses précédemment citées.

♦ Remerciements

Un petit mot pour remercier en vrac :

- ❑ Les membres de la mailing list RDD pour avoir partagé avec moi leur savoir et leurs croyances concernant l'univers de rêve de dragon.
- ❑ Dominique Prévôt pour m'avoir autorisé à reprendre l'une de ses créations dans ce scénario.
- ❑ Benjamin Schwarz pour ses magnifiques illustrations, pour le temps passé à écouter, commenter et critiquer à bon escient ce scénario (même si toutes les parenthèses et les listes n'ont pas disparu) ainsi que pour son adresse dans le maniement du fouet dans les derniers efforts (outil indispensable – s'il en est – à la complétude de tout bon scénario).
- ❑ Ma très charmante épouse qui a entendu parler du Turul en long en large et en travers pendant des semaines et des semaines de ce qui devaient être des vacances. Je lui dédie ce scénario, coloré par touches d'éléments magyars.
- ❑ Les lecteurs qui seront venus à bout de ce scénario-fleuve. S'il ont le temps et l'envie de

me faire connaître ce qu'ils en ont pensé (ou même mieux, ce que leurs joueurs en ont

pensé) ou de me poser quelques questions, je me tiens à leur disposition.

ALTERNATIVES ET REBONDISSEMENTS ULTERIEURS

♦ Et la version sucrée ?

Si vous faites jouer la version sucrée en lieu et place de la version salée, voici quelques éléments pour vous aider à monter cette variante de l'aventure.

Dans la version sucrée, les personnages sont dans la peau des doubles. Ils vont donc être menés au Grand Conseil après leur première nuit à Bravbarg mais plus en tant que témoins que véritables inculpés. Ils seront libérés quand le Grand Conseil aura appris que Tirelin s'est enfuit. En tant que voyageurs, le Grand Conseil leur demandera d'apporter leur concours au village potentiellement menacé. Les personnages peuvent alors enquêter en ville et potentiellement découvrir la culpabilité d'Orbag sans traverser les marais (difficile) ou partir à la recherche de l'ancre du haut-rêvant pour chercher une solution de secours. Frappad pourra les aider comme dans la version salée du scénario à traverser les marais du milieu (toujours emplis d'entités de cauchemar). Arrivé dans l'autre Bravbarg (dont le problème est moins urgent), les personnages ont la possibilité de voler les yeux ou de suivre Tirelin pour comprendre ce qu'il a fait dans leur rêve. Bien sûr, Tirelin non décidé à commettre de vol, ne fera rien et les personnages devront comprendre que c'est la différence entre les deux rêves qui est la cause de tous ces maux. À eux, de prendre les décisions qui s'imposent.

♦ Pour quelques Turuls de plus...

Si les joueurs ont aimé la douceur de vivre bravbargoise, il y a une suite à ce scénario à faire jouer après d'autres parties : une sorte de retour à Bravbarg.

Après avoir connu quelques aventures intermédiaires, les personnages ont l'opportunité de revenir au pays de Bravbarg. Là, ils découvrent dans l'un des deux rêves que la ville existe toujours mais qu'elle est aux mains de cynofores malveillants et esclavagistes. Que s'est-il donc passé ?

Frappad a simplement décidé de les aider à s'approprier la ville en volant les yeux (ou en empêchant leur retour si les joueurs ont organisé un passage de relais entre les deux rêves). En échange de la neutralisation du protecteur de Bravbarg, Frappad a négocié avec les cynofores de partir avec autant de richesses qu'ils pourraient en emporter... Avec cet argent, il a tout simplement rejoint son double dans l'autre rêve et ainsi redoré le blason de sa famille et fait reconstruire son château. L'arrivée des personnages sera peut-être l'occasion de mettre fin à ses ambitions s'ils parviennent à démasquer l'odieuse vérité.



CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

En gras, les événements impliquant directement les personnages.

Chr. Bor	Chr. Lud	H.	Rêve de Ludérane	Rêve de Boromir
J	J-2		Arrivée des doubles à Bravbarg + recherche d'un abri pour la nuit + rêve d'archétype	
J	J-2		Vol des Yeux par Tirelin / fuite du voleur	
J+1	J-1		Réveil en sursaut / mise aux arrêts des doubles	
J+1	J-1		Interrogatoire des doubles devant le Grand Conseil de la ville	
J+1	J-1		Tirelin soupçonné / les doubles relaxés mènent l'enquête	
J+2	J		Les doubles partent pour les marais avec le soutien de la population	
J+2	J		Affrontement entre les doubles et des vaseux dans les marais	
J+2	J		Découverte du repaire du haut-rêvant / traversée de la déchirure	Les doubles aboutissent dans la forêt de l'Oubli à moins d'une heure de route de Bravbarg
J+2	J			Arrivée des doubles en ville / accueil au Turul Aveugle
J+2	J			Arrivée des personnages à Bravbarg + recherche d'un abri pour la nuit + rêve d'archétype
J+2	J			Les doubles dérobent les Yeux du Turul et quittent la ville
J+3	J+1			Réveil en sursaut / mise aux arrêts des personnages
J+3	J+1			Interrogatoire des personnages devant le Grand Conseil de la ville
J+3	J+1		Les doubles retournent à Bravbarg où ils sont accueillis en héros	
J+4	J+2		Les doubles se rendent au rocher du Crâne pour accomplir la quête d'archétype	
J+4	J+2		La déchirure des collines s'ouvre / l'heure de vérité sonne pour Bravbarg	
J+6	J+4			La déchirure des collines s'ouvre / l'heure de vérité sonne pour Bravbarg

GUIDE DE BRAVBARG

♦ Cartographie

Voici un petit croquis qui devrait vous aider à vous retrouver dans la fière cité de Bravbarq.

avant d'ouvrir la grande porte pour laisser entrer les voyageurs et de partir se recoucher. Chose curieuse, ils ne réclament aucun paiement pour pénétrer dans la ville.



♦ La porte des Voyageurs

Donnant tout droit sur la forêt de l'Oubli à une petite heure draconique en surplomb de la ville, la porte des voyageurs doit son nom au fait que tous les voyageurs arrivant à Bravbarg semblent en provenir après une longue période de voyage qui ne laisse pas grand souvenir (d'où le nom de la forêt, par ailleurs). L'entrée dans la ville (intégralement ceinte d'un double jeu de palissades) se fait par une porte charretière (suffisamment large pour laisser passer un chariot) fermée à la nuit tombée par deux grandes portes de chêne rivetées. De jour, deux gardes de la milice officient à la porte de la ville, surveillant dans un demi-sommeil les allées et venues des paysans. L'affaire se corse à la nuit tombée car, à moins de se sentir l'envie d'escalader la palissade de rondins acérés (Jet d'AGILITE/Escalade à -2 sans matériel, en cas d'échec, jet de dommages à +4), il faudra toquer à la porte, chose à laquelle les deux gardes de faction de nuit ne sont guère habitués. Il leur viendra alors quelques questions d'usage (Qui êtes-vous ? D'où venez-vous ? Que venez-vous faire à Bravbarg?)

♦ La maison des voyageurs

Dénommée sobrement le «Turul Aveugle», petit pied de nez draconique à la suite des événements, la maison des voyageurs accueille gratuitement pour les premières nuits à Bravbarg les marcheurs des rêves en quête d'hospitalité. Tenue par la vieille **Misha Gris-de-Pierre** et sa petite fille non-voyante **Éléanne**, cet établissement est reconnu pour son confort et le soin tout particulier accordé aux voyageurs. Il faut dire que la cité vit pratiquement en autarcie et que bons nombres d'habitants apprécient l'animation et les légendes colportées par les voyageurs.

À l'heure où arrivent les personnages, trois des quatre chambres de l'auberge sont occupées (quatre au début de la version sucrée du scénario : les doubles ayant choisi de s'y installer). Voyons à quoi ressemblent les occupants :

- ❑ **Tirelin** est un petit homme calme au visage poupin et à la petite taille. Amateur de bonne chair et de bon vin, il n'est point avare de paroles. Il s'épanche régulièrement sur les récits de ses voyages au long cours et sur les étonnantes découvertes gastronomiques qu'il a pu y faire. Il ne manquera pas de citer à plusieurs reprises son goût immodéré pour les fruits du citruzier, qu'ils soient en salades, sorbets, confits ou – ô délice ! – sous forme de petits gâteaux. Selon qu'il est employé ou non par Orbag, le pâtissier, il s'épanchera plus ou moins longuement sur ses talents de cambrioleur patenté – sans toutefois faire directement étalage de sa disgracieuse profession.
- ❑ **Aarlan** est presque un vieillard dans l'univers de rêve de dragon. En effet, âgé de près de 60 ans, c'est un vieux briscard de la route. Vêtu de magnifiques toges et de divers atours dignes du

Second Âge, c'est un être précieux et fier d'un savoir engrangé au fil des années. Contrairement aux autres voyageurs de l'auberge, il n'est pas arrivé à Bravbarg par le hasard des chemins. À la fois membre de la grande guilde des cartographes de Fine-sur-goutte – sa cité d'origine – et conteur historien renommé de la même localité, il est venu jusqu'ici pour assister au réveil du grand Turul afin d'en faire une chanson prestigieuse à adjoindre à son répertoire. Bien que doué en botanique, comme dans l'ensemble des voies de la connaissance, il ignore tout des topinambours de Kah / citruzes si l'on en vient à en parler.

- **Claudébel et Isilune** sont un charmant petit couple pour lequel rien ne compte plus que le fait d'être ensembles. Arrachés à leur rêve d'origine par les caprices des dragons, ils s'adaptent aux usages des lieux qu'ils traversent, profitant de la vie autant que faire se peut. Claudébel est un jeune artiste qui vit de ses talents de peintre et de poète et Isilune est à la fois sa muse et sa première admiratrice. Elle a d'ailleurs quitté sa vie modeste mais sédentaire de jeune fille paysanne pour le suivre sur les chemins. Deux amoureux transis qui vivent une existence très « bohème » sans se soucier du lendemain.

Misha et Éléanne Gris-de-Pierre sont là pour accueillir au mieux les voyageurs. Elles sont aimables et respectent en tout point la tradition du voyage (sans doute ont-elle une pensée émue pour un de leurs parents parti lui aussi). Si sa mère est une vieille femme un peu sèche et bourrue. Éléanne est la douceur et la bonté incarnée ; une perle rare malgré son infirmité qui, rappelons-le, justifie à la fois la dénomination énigmatique de l'auberge et l'absence d'une certaine confusion entre les voyageurs et leurs doubles (si les personnages viennent à toquer au Turul Aveugle lors de leur arrivée – version salée du scénario). Ah, ce que les dragons ensommeillés peuvent être tortueux !

Quant aux quatre voyageurs d'ores et déjà présents à l'arrivée des personnages, ils ont chacun leur rôle à jouer vis-à-vis d'eux. Le voleur est bien entendu notre coupable dont l'appétit pour les agrumes rares causera les plus grands tourments à nos voyageurs. Et pourtant, il n'a rien d'un individu foncièrement malhonnête ou mauvais : il n'est ici rien d'autre que le jouet du destin, des dragons et... de son estomac ! L'historien est l'occasion pour les personnages de rencontrer un véritable « puits de science » à même de les éclairer sur les mystères du voyage et de leur fournir d'éventuels coups de pouce : il connaîtra ainsi sans doute le poème des deux dragons. Les amoureux sont là pour brouiller les pistes.

♦ La pâtisserie d'Orbag

L'unique boulangerie-pâtisserie de Bravbarg est un commerce très prisé des bravbargéots. Adossée au four de la ville – dont il est le principal client – et non loin du moulin communal, la petite boutique à l'étal bien fourni dégage tout au long de la journée un délicieux parfum de sa spécialité locale qui met inmanquablement l'eau à la bouche de ceux qui la respirent. L'organisation locale est la suivante : les cultivateurs céréaliers de Bravbarg, dont les champs entourent la ville, amènent leurs récoltes de blémoud (équivalent draconique du froment) et autres graminées au meunier municipal qui prélève paiement de ses services. La farine est ensuite vendue à la pâtisserie qui se charge de la transformation et de la commercialisation, pour le plus grand bonheur des affamés et des gourmands. Au menu de sa boulangerie-pâtisserie, on trouve mêlé divers noms évocateurs : mille-feuilles aux douze senteurs, éclairs de rêves, nougat chromatique, croque-voyageur, beignets d'aisance (poisson des rivières), et autant d'autres que votre fantaisie et votre créativité vous suggéreront... sans oublier la spécialité locale, particulièrement bien mise en valeur : Les **tartelettes à la citruze** (rêve sucré de Ludérane uniquement) ou les **galettes aux topinambours de Kah** (rêve salé de Boromir uniquement).



Le propriétaire, Orbag est un individu sympathique aux larges épaules et à la bedaine développée. Perpétuellement vêtu d'un débardeur blanc un peu trop ajusté et d'un tablier de la même couleur, il accueille citadins et visiteurs dans sa boutique aux délicieux effluves. Son attitude sera très variable selon l'univers dans lequel nos personnages se trouvent. Au pays de Boromir, où il ne sera pas intervenu pour dérober les yeux du Turul, il s'avérera



peiné : trop lâche pour respecter sa promesse faite au thanatosien, il attend avec inquiétude et passivité la suite des événements. Au pays de Ludérane, Orbag est partagé entre la crainte d'être découvert, la satisfaction d'avoir tenu sa promesse et l'incertitude des événements à venir. Quoi qu'il en soit, il essaiera de maintenir sa bonhomie légendaire mais ne s'avérera pas très résistant à la pression (s'il a quelque chose à se reprocher, bien sûr).

Orbag

Né à l'heure du poisson acrobate, 1,76 m, 83 kg
[Cadre5]

◆ Le Grand Turul

Haute d'une douzaine de mètres, cette statue taillée dans un bloc de granit massif représente un gigantesque oiseau de proie, mi-aigle mi-vautour, souvenir d'une créature mythique que les dragons rêvaient au Second Âge (et qu'ils rêvent peut-être encore dans quelques songes isolés).

La statue est située près de la porte du Turul qui fait face aux collines de Kréh d'où sont censées venir les invasions. La tête de l'animal ainsi que l'extrémité de ses ailes déployées dépassent symboliquement des murailles. Ses serres enchâssent une épée sorde à ses proportions (élément purement décoratif de la sculpture).

Une grande place met en valeur l'habile construction aux yeux couleur de rubis. Deux échoppes s'y trouvent :

- Une boutique d'artisanat poterie dont la spécialité est la reproduction sous forme de miniatures de cire de la célèbre statue, un must que tous les habitants et tous les voyageurs de Bravbarg se doivent de posséder. Son propriétaire, **Tyxitros**, se fait toujours une joie de raconter la légende du Turul de manière quelque peu romancée, il est vrai.
- Un marchand de fruits secs et d'épices pour qui la place tient lieu de marché primeur. Ledit marchand, **Esgourd**, n'aura rien entendu la nuit de la disparition des yeux, trop occupé à recompter en rêve les bénéfices de la journée. Si on en vient à lui parler de Tirelin ou de citruze, il pourra affirmer que le jeune homme était fort intéressé par ce fruit sans qu'il ne puisse en aucune manière l'aider. Il n'a d'ailleurs pas plus en stock les topinambours de Kah que d'éventuelles citruses : visiblement, Orbag est autosuffisant sur cet aspect des choses.

Un mendiant, Sélophane, ancien voyageur (on voit où cela conduit), et bossu de surcroît, est le vacataire principal de la place de jour comme de nuit et s'avère particulièrement insistant avec les nouvelles têtes (« garnissez ma modeste sébile, mes seigneurs ! »).

◆ La garnison

Petit bâtiment de pierre grise au nord de la ville, à l'orée du bois des Morts, le poste de garnison (grand mot pour désigner le lieu de rassemblement de la milice) ne paye pas de mine de l'extérieur et l'intérieur n'est guère plus reluisant. On y trouve un corps de garde qui peut accueillir une dizaine de personnes (généralement, deux gardes revenus de leur affectation aux portes de la ville y dorment ou y jouent aux cartes), un réduit où sont amassées les armes et armures de service (fort peu nombreuses et de qualité médiocre), le bureau du « capitaine » (voir plus loin) et les geôles, deux petites salles grillagées de 3 mètres sur 4 que les personnages auront sans doute l'occasion de visiter à leur grand dam.

Le **capitaine Sassari** est un ancien chevalier d'Asthar qui a malencontreusement traversé une déchirure du rêve lors d'une mission confiée par son ordre. Du fait de ses compétences martiales ainsi que de sa résistance au brandevin (fruit d'un long entraînement), il est rapidement devenu le chef de la milice locale qui malgré tous ses efforts reste essentiellement composée de paysans peu motivés et mal entraînés. De quoi servir d'auxiliaire de justice mais certainement pas de quoi défendre la ville en cas d'agression.

Bien que son bureau se trouve à la garnison, on le trouvera plus volontiers à l'auberge de Polyphème sur les rives du tumultueux fleuve Barg. Il est à noter que bien qu'il se fasse appeler « capitaine », il n'est en réalité que simple « chevalier », soit le grade le plus bas de son ordre (il s'est octroyé une petite promotion en compensation de son voyage involontaire).

Deux de ses hommes gardent en permanence les deux portes de la ville : celle du Marais (aussi appelée porte du Turul) et celle du Voyage situées respectivement à l'est et au sud-ouest de la ville.

Capitaine Sassari

Né à l'heure de l'araignée, 47 ans, 1,80 m, 89 kg
[Cadre6]

◆ L'hôtel de ville

Bâtiment construit dans la même pierre de taille blanche que l'hémicycle de la ville (et pour cause, peu après la « naissance » du Turul, le bourgmestre de l'époque a décidé de sacrifier le dernier étage de l'amphithéâtre pour s'offrir une demeure à la hauteur de ses ambitions, maintenant que la ville « ne risquait plus rien ». Les obligations du bourgmestre sont assez restreintes : quelques discours aux grandes fêtes de l'année, quelques mariages, quelques éloges funèbres, quelques décisions de justice et pas mal de temps libre. Un titre honorifique assez agréable à porter en temps normal dans cette petite ville, finalement assez tranquille... Seulement

voilà, les prochains jours vont s'avérer plutôt stressants pour le bourgmestre en titre.

Visselatte est son nom. C'est un homme d'une soixantaine d'années - soit un fort bel âge pour un habitant du Multirêve - qui n'a jamais vu le Turul s'envoler pas plus que les groins descendre des collines. Pourtant, il se souvient de l'attente inquiète d'il y a 50 ans, des visages de ses parents qui puisaient tous leurs espoirs dans le grand oiseau de pierre. Ce dont il se souvient le mieux, c'est l'étonnement de tous les villageois lorsqu'à l'heure de la couronne, nulle armée n'apparut à l'horizon. Il fallut bien qu'une semaine se passe pour qu'on ne s'inquiète pas d'une ruse des groins (à peine croyable) ou d'une facétie calendaire des dragons. Toujours est-il que Visselatte ne considère pas à la légère cette date anniversaire, et n'exclura pas l'éventualité d'un retour des groins. Son mandat tranche relativement avec celui de ses prédécesseurs. Avec son franc-parler et ses édits municipaux qui viennent « révolutionner » la petite vie tranquille de Bravbarg, il bénéficie d'un certain crédit vis-à-vis de ses concitoyens. Outre ses responsabilités liées à la gestion de la cité, Visselatte préside le conseil des sages, ou Grand Conseil, qui constitue la cour de justice locale.

Visselatte

Né à l'heure de la couronne, 61 ans, 1,76 m, 68 kg
[Cadre7]

♦ L'armurerie

Un écu sur lequel viennent se croiser deux épées dragonnes stylisées, des étendards de tournoi aux couleurs vives. L'armurerie de la ville ne manque pas d'attirer les regards. « Armurerie » est un bien grand mot pour ce qui n'est qu'une petite forge dont l'activité est plus composée par les divers outils de la ferme que par les besoins de la guerre. Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi rappellera Tiphaine, la maîtresse des lieux, fière de son titre héréditaire, faisant référence au lointain passé où le Grand Turul ne protégeait pas la ville. Pour les voyageurs au tempérament belliqueux, l'échoppe ne regorge pas de véritablement de matériel : tout au plus on peut y trouver quelques haches, hachettes, dagues et boucliers mais pour un prix modique, Tiphaine veut bien s'atteler à un ouvrage plus entreprenant qui ne lui prendra qu'une petite semaine ou deux (dont les voyageurs ne disposent pas avant l'ouverture de la déchirure : dommage, dommage...).

Tiphaine est un tout petit bout de femme, dont les talents de forgeron sont inégalés au sein du village. Il faut dire qu'elle compense largement en adresse, ce qui pourrait lui manquer en force. Reconnaisable à son tablier composé d'écailles de poisson des vases, Tiphaine est également l'heureuse propriétaire du seul objet magique du village (si l'on exclut le Turul, bien sûr) : Hubfaël, sa hache magique. Cette arme,

que portait avant elle son père, est le prix d'un tournoi réservé aux hommes (du moins avant la candidature de Tiphaine - voir le Grand Conseil) organisé au décès de l'ancien porteur. Le vainqueur du tournoi prend le titre de « découpeur de groins » du fait de l'efficacité supérieure supposée de cette arme contre les créatures porcines.

Tiphaine

Né à l'heure de la couronne, 17 ans, 1,62 m, 55 kg
[Cadre8]

Hubfaël

Magnifique hache de bataille au pommeau sculpté de scènes de batailles stylisés, à la double lame légèrement bleutée au tranchant toujours impeccable (Tiphaine, comme son père avant elle, en prend grand soin) est enchantée d'une écaille d'efficacité lui octroyant un +dom de +4/+5 et un bonus de +1 à l'initiative. Certes, il s'agit là d'un tout petit bonus mais l'idée de combattre avec une arme magique a toujours galvanisé ses porteurs successifs.

♦ L'auberge de Polyphème

Plus taverne qu'auberge, Polyphème ne louant le plancher de son respectable établissement que pour accueillir les voyageurs surnuméraires, habitués ayant abusé de l'alcool local et autres maris évincés de chez eux par leur mégère d'épouse, ce lieu a d'insolite d'être bâti de part et d'autres de la Barg.





Polyphème est un homme bourru d'une quarantaine d'années. Il cultive savamment un « look » et une attitude de pirate typique, cachant derrière un bandeau son strabisme divergent. Il accueillera les bras ouverts les « moussaillons » qui passeraient le pont de son navire et leur offrira - contre monnaie sonnante et trébuchante de son meilleur brandevin, qu'il nomme abusivement « rhum » (force -5), commandé au verre (20 cl soit 2 doses) ou au « géant » - la spécialité de la maison (50 cl soit 5 doses). Pas méchant et pas marin pour un sou, le « capitaine » risque bien d'être leur seule planche de salut s'ils en viennent à être confronté au Grand Conseil (version salée uniquement).

Au chapitre des spécificités, l'auberge de Polyphème est une auberge en sous-sol : en effet, seul le maître des lieux habite l'étage supérieur. Les visiteurs séjournent dans ce que Polyphème appelle « la cale », qui n'est autre qu'une cave située sous la salle commune et séparée par une grande grille en fer forgé qui fait office de trappe. Des hamacs, roulés dans un coin de cette grande pièce permettent d'offrir un confort relatif malgré l'humidité ambiante. À noter, pour ceux qui souhaiteraient prolonger la fête à la nuit tombée, que la réserve à caractère éthylique de messire Polyphème est séparée de cette salle commune par une solide porte rivetée dont l'aubergiste garde en permanence la clef autour du cou (pas folle, la guêpe !).

♦ L'amphithéâtre du Grand Conseil

Ce gigantesque hémicycle creusé au centre de la ville et recouvert de pierre de taille est sans conteste le bâtiment le plus impressionnant de Bravbarg. C'est sans doute le plus ancien également, puisqu'on a coutume de dire qu'il était le seul épargné après l'invasion bi-centenaire des groins (le fait qu'il n'y ait rien qui puisse brûler ou s'effondrer explique ce phénomène). Il sert plusieurs fois par an au divertissement des Bravbargéots, généralement pour quelques spectacles initiés par les plus créatifs des villageois ou plus régulièrement par des baladins de passage en ville. Mais son usage principal est séculier : il sert à réunir tout Bravbarg où presque lorsqu'un crime à été commis pour que le procès ait lieu en place publique. À cette occasion, le Grand Conseil de la ville, composé de sept membres influents de la cité, se réunit pour rendre la justice. L'occasion de ces rassemblements est suffisamment rare pour qu'effectivement une grande partie des villageois fassent le déplacement. De nos jours, le Grand Conseil comprend :

1. TIPHAINE, L'HEROÏNE

- **Description** : Petit bout de femme au grand tablier de cuir brun. Cette brunette aux long cheveux lisses ne doit pas avoir plus de seize ou dix-sept ans et présente un physique plutôt agréable malgré un visage et des mains

marquées par de traces de charbon et quelques brûlures éparses.

- **Commentaires** : Comment vous ne connaissez pas Tiphaine ? Oui, c'est vrai, vous n'êtes pas d'ici, forcément. Elle s'est faite remarquer l'an passé en gagnant le tournoi du découpeur de groins. C'est un concours très dur destiné à déterminer le nouveau "découpeur" du village lorsque le précédent vient à mourir ou décide de remettre son titre en lice. Qu'est-ce qu'un découpeur ? On ne parle que DU découpeur, personnage unique, héros de la ville en période de guerre. Cela date du temps où le Turul ne protégeait pas la ville : le découpeur avait la charge de mener les défenseurs contre les envahisseurs groins (une charge qui l'amenait à coups sûrs à périr, certes glorieusement, sous les coups des dits groins). Aujourd'hui, il s'agit plus d'un titre honorifique que d'autre chose quoiqu'il s'accompagne de l'attribution de la seule arme magique présente au village : **Hubfaël**, une hache, qui aurait été spécialement conçue pour décimer les rangs des créatures porcines. La nomination de Tiphaine, elle-même, fille du précédent découpeur de groin - Tolde le Forgeron - a déclenché un émoi sans précédent. En effet, le tournoi mélangeant maniement d'armes, jeux d'adresse et de force était, depuis des décennies, réservé aux jeunes hommes. Elle parvint à la victoire sous couvert d'un déguisement, ne révélant sa vraie nature qu'à la remise de son prix. Une bonne partie du village s'indigna (menée par le bourgmestre lui-même dont le fils brigait le titre) mais le Grand Conseil de l'époque donna raison à la jeune fille, saluant son audace. C'est ainsi que Tiphaine devint la première fille « découpeur de groins »⁵.

2. VISELATTE, LE BOURGMESTRE DE LA CITE

- **Description** : il arbore une soixantaine d'années poivre et sel mais rayonnante assise par une confortable petite brioche qui adoucit sa silhouette et lui donne un air bonhomme. Bien qu'habillé de manière simple l'homme respire l'autorité et le charisme. Un silence respectueux vient d'ailleurs toujours ponctuer et saluer ses différentes interventions au conseil.
- **Commentaires** : Le vieux Visselatte, c'est un brave gars qui aime bien que tout soit carré. Pour sûr, il veille au grain et à la bonne santé du village. Tout le monde l'aime à sa façon par ici. Les vieux racontent que ça fait bien longtemps qu'on n'a pas eu un bourgmestre aussi soucieux du bien-être de ses concitoyens. Avant d'être élu bourgmestre, Visselatte était

⁵ NDA : Et oui ! Tout ça pour ce mauvais jeu de mots.



charpentier. Beaucoup des toitures qu'il confectionnait ou réparait se mettaient à fuir ou à branler de manière inquiétante à la longue. On dit que le village l'a élu bourgmestre dans le seul but de l'éloigner de ses outils. Quoi qu'il en soit, c'est de l'avis de tout le monde, un très bon choix. Mais, c'est plutôt un conservateur : ce n'est pas le genre à adorer les voyageurs du genre des personnages. Son fils - **Visselonne** - est dans la milice. Après avoir échoué au concours de découpeur de groins, il viserait bien la succession au poste de capitaine dans quelques années.

3. KEUSS-LE-GNOME, LE DOYEN

- ❑ **Description** : Impossible de confondre **Keuss-le-gnome** avec quiconque au village : c'est le seul de son espèce. Haut de près d'un mètre, un collier de barbe rousse finement ciselée autour de son visage poupin : le moins que l'on puisse dire du doyen du village (il aurait plus de 130 ans), c'est qu'il ne fait pas son âge. Vêtu à la mode du Second Âge, dans des teintes bleues et or, le petit homme ne passe guère inaperçu.
- ❑ **Commentaires** : on ne sait pas trop comment sont les gnomes d'habitude mais celui-là, c'est plutôt du genre mystérieux et dans un village où chacun veut savoir ce que son voisin fait, des rumeurs ont vite fait de courir à son sujet. On raconte qu'il serait peut-être haut-révant. Ce n'est pas qu'on aime particulièrement accueillir ce genre de personnages - ils sont tout de même responsables de bien des mauvaises choses - mais on doit bien à un haut-révant le Grand Turul... Alors, on peut bien fermer les yeux de temps à autre. Tout ce que l'on sait à son sujet, c'est ce qu'il veut bien en dire lui-même : il est arrivé il y a près de vingt ans avec le désir de « se poser » comme il disait, après avoir longtemps emprunté la voie du voyage. De la cheminée de sa petite maison, non loin de la porte des Marais, on voit parfois d'étranges volutes colorées s'échapper. Celles-ci inquiètent quelque peu ses voisins. De quoi vit-il ? Il passe pas mal de temps dans les montagnes à la recherche de jolis cailloux et de pierres semi-précieuses qu'il vend tels quels ou montés en bijoux pour qui veut. Il lui arrive également de rendre quelques services pour des travaux manuels moyennant finance.

4. ORBAG, LE COMMERÇANT

- ❑ **Description** : Homme d'une cinquante avancée à l'embonpoint visiblement prononcé, Orbag est perpétuellement vêtu d'un tablier d'un blanc légèrement poussiéreux (la farine) et d'une toque blanche qui cache une chevelure brune ébouriffée. D'un naturel réservé,

l'homme semble plus à l'aise derrière ses fourneaux qu'au cœur de cette assemblée.

- ❑ **Commentaires** : Orbag est le boulanger-pâtissier du village. Vous n'avez jamais goûté sa spécialité ? Vous devriez, c'est un délice, comme tout ce qu'il fait d'ailleurs. Petits et grands adorent fréquenter sa boutique que ce soit en prévision du déjeuner familial le **jourlune** (équivalent local du dimanche) ou pour satisfaire une quelconque fringale. Il faut reconnaître qu'il est un petit peu cher, mais bon... Il est très réputé. Certains voyageurs viennent parfois de très loin pour goûter ses pâtisseries. Ce qu'il fait au Grand Conseil ? Tous les ans, les commerçants de Bravbarg élisent un représentant au conseil. C'est la troisième année qu'Orbag est désigné pour siéger au conseil des sages et représenter les intérêts économiques de la cité. Il faut reconnaître qu'il ne s'est toujours pas fait à être le centre de tous les regards. Il doit pourtant satisfaire l'ensemble de ceux qu'il représente pour être ainsi réélu.

5. EQUENOL, LE MECENE

- ❑ **Description** : Visiblement le plus âgé de l'assemblée (soixante-dix ans environ), **Equenol** est un grand échalas de près de deux mètres au cheveu rare et au nez busqué qui lui donne l'air d'un vautour déplumé. Il porte une paire d'étranges petits disques de verre sur le nez, juste au niveau des yeux (des lorgnons). Une plume à la main, il tient devant lui un écritoire et quelques feuillets en préparation des conclusions du Grand Conseil.
- ❑ **Commentaires** : la cinquième place au conseil est à vendre. Oh, ce n'est pas énoncé aussi clairement que ça mais c'est un peu ça quand même. Le bourgmestre fait chaque année le tour des contributions de chacun à la ville (les impôts définissent un minimum à Bravbarg mais rien n'empêche de donner plus) pour les réparations, les nouvelles constructions, la milice etc. Equenol est l'un des plus grands propriétaires terriens de la ville. Il emploie près d'une trentaine de paysans (et néanmoins habitants de Bravbarg). Il verse donc chaque année quelques subsides à la ville qui le propulsent au Grand Conseil, où il aime être au centre des choses. Le plus rageant, c'est qu'en l'absence du gnome, il serait depuis longtemps au conseil sans verser un centime... Equenol est en effet, le plus vieil habitant du village avec plus de soixante-dix printemps. Il était sans doute un séillant jeune homme à l'époque de la dernière invasion. Né simple paysan, il a - raconte-t-on - prospéré à force de travail et aspire aujourd'hui à d'autres formes de culture. Il a appris, sur le tard, à lire et depuis s'arrache les quelques ouvrages manuscrits qui traînent



en ville. Il est assez fréquent de le rencontrer dans le bois des Morts, qui jouxte sa maisonnée, assis sur un banc en train de feuilleter l'une de ses récentes acquisitions.

6. SASSARI, LE CAPITAIN

- **Description** : Un front légèrement dégarni surplombant des cheveux blonds parsemés de blanc, un visage quelque peu rougeaud (l'alcool sans doute) relativement fermé, d'une froideur toute militaire : tel est le capitaine Sassari que les personnages ont pu croiser peu après leur réveil. Il porte la même tenue qu'il avait lorsqu'il est arrivé en ville : l'uniforme mauve au soleil d'or des chevaliers d'Asthar⁶.
- **Commentaires** : Le capitaine ? C'est sans doute le seul vrai soldat de la ville. Et pour cause, il n'est pas d'ici. Il est arrivé un beau jour avec son uniforme flambant neuf par la route des voyageurs. Il a dit avoir traversé déchirures sur déchirures jusqu'à parvenir ici. Il n'était pas tout à fait à son aise en ville quand il est arrivé. Il est d'abord monté sur ses grands chevaux : il a demandé à voir "les seigneurs locaux" au nom de l'Unirêve. Le bourgmestre, après avoir écouté les propos du capitaine, accepta sur le principe de rejoindre l'aile du dragon (comme on nomme les rêves les plus éloignés du centre de l'Unirêve). S'il a pendant longtemps parlé d'y retourner, de faire de Bravbarg l'une des provinces de son monde d'origine, Sassari a fini par renoncer à son projet en se disant que s'il ne venait pas à l'Unirêve, l'Unirêve viendrait à lui. Il a eu beaucoup de mal à se faire au manque de discipline des Bravbargoats mais il a fini par accepter la douceur de vivre du pays au point d'accepter le rôle de chef de la milice. Alors, oui, c'est vrai... Ce ne sont pas vraiment des soldats, bien que Sassari les pousse à s'entraîner régulièrement mais c'est quand même un poste prestigieux qui le place au second rang de l'organisation de la ville, directement derrière le bourgmestre.

7. FRAPPAD, L'EXPLORATEUR

- **Description** : Ah, ça va être difficile. Il n'est pas là... On va quand même vous en brosser le portrait. Vieux d'une trentaine d'année, Frappad a l'apparence d'un voyageur pour qui ne le connaîtrait pas. Barbe de quelques jours, chevelure revêche, vêtements élimés dans des tons neutres (gris, brun, noir). Il est également le seul, à l'exception de Sassari, à porter les

armes en toutes circonstances (il arbore au côté droit, une épée gnome dans son fourreau).

- **Commentaires** : Malgré les apparences, Frappad est le seul membre du conseil d'origine noble. En effet, un de ses ancêtres (bien avant l'apparition du Turul) était le chef des sept tribus qui ont fondé Bravbarg et qui est devenu le premier roi de Bravbarg. Seulement voilà, avec les années, le royaume s'est vite limité à la seule ville de Bravbarg et les finances royales ont été englouties par les reconstructions successives liées aux invasions. Au fil des années, le pouvoir royal a progressivement diminué jusqu'à être évincé du pouvoir (finalement, lorsque le principal devoir du roi est de protéger la ville et qu'il n'y parvient pas, sa légitimité est vite remise en cause). Frappad habite la « tour du château ». Il n'y a plus de château à proprement parler mais il reste la vieille tour en ruine. On comprend que Frappad ait choisi de passer le plus clair de son temps à l'extérieur quand on voit qu'il doit partager sa demeure ancestrale avec les oiseaux de passage (grands amateurs de vieilles pierres). Frappad doit sa présence au Grand Conseil à sa noble naissance, c'est certain, mais les autres sages apprécient sa connaissance de l'extérieur qui manque beaucoup à la ville. Grand chasseur et pêcheur, Frappad connaît bien les environs que ce soit la forêt, les collines ou bien même les marais. Fait plus rare encore, Frappad est le seul homme à avoir échappé aux cruels maraudeurs cynoferox qui errent au-delà des marais. La dernière caravane qu'il guidait a en effet été attaquée sur le chemin du retour, preuve qu'il ne fait pas bon s'éloigner de la bonne ville de Bravbarg.

♦ Le bois des Morts

C'est le nom le plus communément choisi par les villageois pour désigner leur cimetière. Il faut savoir que la tradition veut qu'un arbre soit planté par chaque Bravbargoat tombé sous les coups des groins (et si possible, au-dessus de la dépouille si celle-ci a pu être retrouvée et rassemblée). Cela fait pour ainsi dire plusieurs siècles que la chose n'est pas arrivée, grâce à la protection du Grand Turul, mais le petit parc continue à vivre et à se développer sans intervention humaine. On continue cependant à y enterrer les morts de la ville, par habitude. Contrairement à ce que la pratique sus-citée ou la dénomination peut faire croire, le bois des Morts est un lieu paisible et fleuri, apprécié des romantiques et des flâneurs. On remarquera qu'il est élégamment orienté vers le nord et vers l'origine de la déchirure pour « ne pas oublier » comme disent les anciens.

⁶ Ordre de chevalerie du rêve de l'Unirêve (cf. supplément homonyme). Si vous ne disposez pas dudit supplément, il suffit de savoir qu'il s'agit d'un ordre militaire répandu sur plusieurs rêves bien délimités et communiquant entre eux.



♦ La porte des Marais

Celle-ci est identique, aussi bien de par son aspect que de par son mode de fonctionnement à la porte des voyageurs. Ce sont toujours les allers et venues des hommes de la terre qui rythment les journées et l'absence de vie qui rythme les nuits paisibles des gardes de la milice. Néanmoins, si les voyageurs venus de nulle part arrivent quasi-systématiquement par la porte des Voyageurs, ceux qui rejoignent Bravbarg par la porte des Marais sont rapidement identifiés. En effet, la route de l'Est mène les courageux qui acceptent de parcourir un long chemin (près de deux semaines de route) au village de Branquigne. Ce village de dimension modeste servait autrefois d'asile aux Bravbargois téméraires qui préféraient se risquer sur la route de l'Est plutôt que de faire face aux groins ou plus fréquemment d'investir au pas de course la forêt de l'Oubli et les rêves vers laquelle elle mène. On peut parler de téméraires, dans ce cas, car outre les marais qui ne sont guère accueillants (et les personnages auront l'occasion de s'en rendre compte), les plaines restantes à parcourir sont infestées de cynoferox en maraude qui, s'ils ne s'aventurent pas au-delà du marais, ne se priveraient pas de la compagnie et des bras musclés de voyageurs. On comprendra que bien que la vie existe au-delà des marais, Bravbarg n'en entend parler que très rarement. Il est à noter à qu'à l'est, on trouve également les marais du milieu qui, contrairement à leur appellation, ne se trouvent aucunement à mi-chemin entre Bravbarg et Branquigne.

♦ La tour de Frappad

Une tour de pierre noire d'environ 15 m de diamètre éboulée à mi-hauteur. Voilà tout ce qui reste de l'antique château de Bravbarg qu'occupait la famille royale fondatrice de la ville. Outre une bonne trentaine de volatiles d'espèces diverses qui ont fait leur nid dans les étages, la tour abrite le dernier descendant de la lignée royale : le "seigneur" Frappad qui séjourne au rez-de-chaussée dans le hall de la tour au pied d'un escalier majestueux qui ne mène nulle part. Cela fait bien longtemps que les autres tours du château se sont effondrées au gré des différentes invasions qui ont ponctué la vie de la cité avant que le Grand Turul ne soit bâti pour la défendre. Et avec la demeure royale, c'est l'influence des rois de l'époque qui s'effiloche jusqu'à se réduire aujourd'hui à un maigre siège au Grand Conseil de la cité.

Celui qui aurait pu porter le nom de Frappad XVIII vivrait plutôt bien cette déchéance familiale (les faits datent, pour le moins qu'on puisse dire) si la tour en ruine n'était perpétuellement là pour rappeler cette gloire passée. On comprend à ce titre qu'il ait préféré voyager (dans les limites du rêve) que de trouver occupation au sein de la cité. Chasseur dans la forêt de l'Oubli, pêcheur dans les marais du Milieu, cueilleur dans les collines, Frappad ne manque guère d'activité. Il fit même plusieurs voyages jusqu'à Branquigne, la ville à l'autre bout de la route de l'Est. C'est là qu'il fut remarqué par un couple de commerçants Branquignols, qui rêvaient de faire fortune en acheminant des marchandises jusqu'à Bravbarg pour les vendre. Ils lui proposèrent de l'embaucher en tant qu'escorte pour faire le chemin aller-retour avec eux. Frappad, lui le roi sans terre, acceptait assez mal de servir des parvenus branquignols - aussi prospères qu'insolents - autrefois soumis à la couronne. Malgré cela, à court d'argent, il accepta leur offre. C'est au retour de Branquigne, après avoir accompli sa mission, qu'il croisa la route des maraudeurs cynoferox, qui arpentent les plaines d'au-delà des marais. Ces humanoïdes à tête de chien n'ayant guère de respect pour les hommes, l'esclavage était le sort peu enviable qui attendait Frappad, le descendant des rois. Pourtant il parvint à trouver avec eux un terrain d'entente : contre sa liberté, il proposait à la meute qui l'avait capturé de leur livrer la prochaine caravane branquignole chargée de vivres, marchandises et de futurs esclaves ! C'est ainsi qu'il fut le seul survivant du second voyage de ses employeurs vers Bravbarg officiellement victime d'une embuscade cynoferox sur la route de l'Est. Bien sûr, les remords l'ont quelque peu gagné au début mais une part de butin en or sonnante et trébuchante offerte par les Cynoferox avait rapidement étouffé ses scrupules. Finalement, il n'avait fait qu'aider un tout petit peu le destin... Les cynoferox lui ont confié un couple de pigeons voyageurs dressés pour revenir à leur campement afin qu'il puisse les tenir au courant de prochaines affaires "mutuellement intéressantes" pour lui et pour eux. Jusqu'ici, Frappad a gardé les pigeons de côté, hésitant à en faire usage mais il ne faudrait sans doute pas qu'une bonne occasion se présente...

Frappad
Né à l'heure de la sirène, 31 ans, 1,84 m, 87 kg
[Cadre9]

NOUVEAUX SORTILEGES (NARCOS)

♦ DIVORCE *

(Gouffre des Litiges B13) R-6 r4

Portée : Toucher
Durée : Permanente
JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de rendre fugace l'effet du rituel d'alliance. Lorsqu'un objet enchanté se voit frappé du sort de divorce, la ou les gemmes ne sont plus soudées par magie mais uniquement par le seul lien physique (incrustation, collage, simple contactn etc.). Concrètement, Divorce permet de séparer la ou les pierres précieuses d'un objet magique. Deux motifs peuvent pousser un narcosien à entreprendre cet enchantement : le premier vise à protéger l'objet en permettant de dissocier la matière inerte de sa source de pouvoir, généralement plus facile à transporter. Le second est nettement moins avouable : il revient à s'approprier des pierres précieuses en les retirant d'objets magiques pré-existants. Ce rituel est souvent l'apanage de haut-révants peu scrupuleux avide de s'approprier le bien d'autrui sans procéder à une succession de rituels d'annulation de magie longue et fastidieuse. Il est à noter que le rituel d'alliance n'est pas brisé mais endormi par le processus. Il en découle que la ou les pierre(s) ne peut(peuvent) être placée(s) telle(s) quelle(s) sur un nouvel objet pour obtenir les mêmes effets. De même la pierre reste enchantée en tous points. Afin de l'enchanter à nouveau pour un autre usage, il convient d'annuler tous les enchantements dont elle a été la cible dans l'ordre inverse de leur exécution (le rituel de divorce n'entrant pas dans la chaîne puisque intimement lié au rituel d'alliance et détruit avec lui). Dernière conséquence : l'annulation de l'effet du rituel de divorce peut se faire de deux manières : soit en annulant purement et simplement l'enchantement d'alliance (ce qui suppose d'annuler toutes les opérations successives par avance) ou plus

simplement en relançant le rituel d'alliance (qui garde toutefois sa place dans la chaîne d'enchantements) entre l'objet et la ou les pierre(s). Il est à noter que par simple contact entre l'objet et les pierres précieuses, l'objet récupère toutes ses propriétés magiques comme s'il n'avait jamais quitté sa source de rêve. Ce phénomène magique étonnant se nomme réconciliation.

♦ GRANDE ECAILLE DE DON DE VIE***

(Marais Clignants C2) R-18 r22

Portée : Toucher

Durée : Tâche

JR : Aucun

Effet : Ce sort est l'un des plus puissants jamais accomplis. Il revient à transformer n'importe quelle représentation d'être vivant en golem capable de se mouvoir et d'agir comme l'aurait fait son modèle. Seule compte l'impression que laisse l'objet enchanté à ceux qui l'observent : s'il semble disposer de nageoires, il nagera ; d'une paire d'ailes, il volera etc. Il en va de même pour ses sens : s'il dispose d'une forme figurée d'yeux, d'oreilles etc. Pour ce qui est de ses caractéristiques physiques, elles sont en pratique semblables à celles de son homologue physique, pondérées par sa taille et sa solidité. En réalité, il est à l'instar, pour ses sens et ses modes de déplacement, de ce qu'imaginent ceux qui le voient, de ce qu'imaginent les Grands Rêveurs.

NOUVELLES CREATURES



♦ DOUDACHE

Description. À peine plus gros qu'un chat, le doudache semble à mi chemin entre le chien et le lièvre : du premier, il emprunte l'allure générale et le faciès, de l'autre il reprend les longues oreilles, qu'il porte ballantes, la queue et une fourrure très soyeuse qui lui couvre le corps et le pourtour de la gueule sous forme de crinière.

La particularité du doudache est son pelage irisé dont la couleur varie en fonction de la proximité des déchirures, passant soudainement d'un jaune soleil à un mauve profond, selon que la déchirure la plus proche est d'arrivée ou de départ. A moins d'une dizaine de mètres d'une déchirure, le phénomène s'intensifie : des vagues de reflets moirés agitent la fourrure de l'animal, accélérant au fur et à mesure que celui-ci s'en approche.

Mœurs. Les doudaches semblent originaires d'un rêve unique où ils vivent et chassent en meute (bien

qu'herbivores, les doudaches ont un faible pour les petits oiseaux avec lesquels ils aiment jouer). D'un tempérament très docile, le doudache s'apprivoise aisément et fait preuve d'une grande fidélité et d'une grande douceur. Ses spécificités en ont fait un animal de compagnie très recherché des enfants, des personnes seules mais et aussi des voyageurs car il leur permet d'éviter ou de rechercher les déchirures entre les rêves. À noter, que le changement de

couleur du doudache n'a strictement aucun effet sur son comportement : il ne s'en rend pour ainsi dire pas compte. Si le rêve dans lequel il se trouve ne présente aucune déchirure, la robe du doudache prend une teinte laiteuse relativement neutre.

Esquive 11 +1
Course, saut 10 +1
Vigilance 11 +2

TAILLE	4	Vie	7
CONSTIT.	10	Endurance	15
FORCE	8	Vitesse	12/30
PERCEPTION	11	+dom	-1
VOLONTE	8	Protection	-2
REVE	12		





"La frayeur se lisait sur leurs visages épouvantés"

Un scénario AD&D par Pitche

Dans une ville où intrigues et complots se tissent au fil de l'eau et du passage paisible des gondoles, ne laissant rien présager de l'ambiance marécageuse des lagunes toutes proches, des événements pour le moins surprenants surviennent. Depuis la découverte d'un étrange masque tribal, tout s'emballe... Celui-ci crée chez celui qui le porte la matérialisation de ses peurs paniques (tout devient possible comme événement, de la nuée de météores, d'insectes, de l'apparition de monstres, etc.) les plus terribles...

Notes au préalable

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent de cet ouvrage : Bestiaire Monstrueux d'AD&D - Advanced Dungeons and Dragons, 1993, TSR.

GROG : <http://www.roliste.com/detail.jsp?id=4973>

Le MJ peut situer cette aventure dans n'importe quelle ville côtière possédant un delta, des canaux, des marais, des lagunes telle que par exemple, dans le style de Bruges (Belgique), Amsterdam (Pays-Bas), Venise (Italie), etc.

Flashback

« Au beau milieu des lagunes, dans une atmosphère suffocante où les insectes virevoltent sans cesse autour de vous, des terrassiers, de grosses gouttes de sueur perlant sur leurs fronts, les habits moites et poussiéreux creusent sans relâche dans un quadrillage soigneusement établi et tracé sous l'œil attentif du chef de chantier.

Soudain, c'est l'effervescence de la découverte, une pioche a cogné quelque chose ! Vite, on dégage aussitôt la zone à la pelle pour faire découvrir un coffre en bon état et scellé. Tous pensent à un trésor enfoui... Une fois ouvert, celui-ci laisse deviner, emballé dans un chiffon, un masque. Vite quelques ordres sont donnés et le tout est évacué de la zone de fouille. »

SOIREE MONDAINE

♦ Introduction

Les PJs ont été engagés par un riche marchand de la ville pour lui assurer sa protection. Celui-ci craint en effet pour sa vie et pense qu'on jalouse sa richesse et sa position et qu'on veut lui ravir tout cela, lui ôter la vie.

L'employeur des PJs de par sa position et ses florissantes affaires jouit d'une position influente et

confortable au sein du conseil bourgeois de la ville. Il possède une voix importante étant donné l'importance de ses affaires et les sommes qu'il brasse. C'est un grand négociant et il possède de nombreux dépôts, hangars remplis de toutes sortes de marchandises et régulièrement approvisionnés.

S'il devait mourir, on fractionnerait lors du partage de la succession tous ses avoirs entre ses héritiers qui de notoriété publique, ne s'entendent pas entre eux et ils ne feraient pas bloc pour conserver une "certaine" majorité au sein du conseil et ils pourraient même revendre leur part à des concurrents très intéressés.

Plus que tout il panique rien qu'à l'idée de mourir ou d'être assassiné comme il le pense.

Sa femme rassurante et maternelle a pourtant fort à faire pour le calmer et c'est elle qui a engagé les PJs sous le conseil de l'intendant de la villa.

Leur employeur est également un grand collectionneur d'objets tribaux et primitifs voire exotiques. Il possède d'ailleurs une impressionnante collection de masques qu'il conserve jalousement dans son cabinet et bureau.

Les PJs sont logés, blanchis et nourris à la villa du maître et doivent toujours s'organiser pour assurer une protection rapprochée minimale et une surveillance constante des lieux, hormis ces impératifs, ils ont une certaine liberté d'action et de mouvement. Au sein de la villa presque tout leur est permis, sinon ils doivent en référer soit à la maîtresse ou à l'intendant. Ils sont payés 15 PO par mois et personne.

♦ Réception

La maîtresse de maison informe les PJs de la tenue d'une réception. Elle leur fournit la liste des invités : notables, bourgeois, marchands, aristocrates et membres du clergé. Bref que du « beau linge ».

Les « détails » pratiques sont laissés au bon soin de l'intendant. Il est demandé aux PJs de veiller à la



sécurité et à la bonne tenue de la réception et de prévenir tout trouble(-fête). Ils ne doivent pas non plus gêner ou envahir le gala.

Le MJ laisse aux PJs le soin d'organiser tout cela comme ils l'entendent. La maison est le modèle conforme aux villas romaines.

Cette réception n'est que pure mondanité entre gens de bonne et haute société. Généralement celle-ci se déroule d'une façon festive mais sans heurt.

Le soir de la réception, la salle se remplit peu à peu de musique, de lumières, de valets, d'invités et de plateaux garnis de coupes ou de victuailles.

Le maître et son épouse sous les sourires ravis et sous les compliments vont et viennent auprès de leurs invités.

Tout est luxe, paillette, dorure et coiffure. L'argent des plats se marie à l'or des bijoux, les tenues festoyantes rivalisent avec les couleurs de fêtes, tout le monde tourbillonne dans les danses, les discussions vont bon train.

Le port du chat ou masque est de rigueur, passion et collection du maître oblige. Celui-ci observe avec attention et chacun espère recueillir une attention d'un tel expert et connaisseur.

♦ Billet intercepté

La soirée se déroule correctement et impeccablement ! Tout a été fait dans ce sens par l'intendant. Les PJs sont attentifs et vigilants aux moindres faits anormaux et ils ne manquent pas de remarquer un drôle de manège.

Un homme au masque noir harponne un serveur pour lui demander de véhiculer un pli cacheté et le remettre à son destinataire sur un beau plateau brillant.

L'homme au masque noir est un homme de main employé par un groupe de commerçants ayant le but secret de faire chuter le notable collectionneur de masques pour lui ravir ses affaires qui périliteront dans la précipitation et la cupidité des héritiers peu intéressés aux affaires commerciales mais avides d'or et de richesses immédiates.

Il est chargé de transmettre un message pour inviter un autre commerçant en vue de s'allier à cette cause machiavélique.

A moins de réagir au quart de tour et d'être un expert en filature, au beau milieu de cette foule de fêtards, les PJs perdent vite la trace de l'homme en noir.

Par contre, il est plus aisé de suivre du regard le valet et d'intercepter le message et son destinataire.

Sans doute, les PJs, une fois le message remis, vont apostropher voire saisir par le col le malchanceux destinataire. Celui-ci ne pourra pas leur être de grand secours, pas moyen de lui soutirer la moindre parole et pour cause : il est sourd. Il faudra finir par le relâcher pour éviter un esclandre.

C'est le domestique de l'un des invités ! Mais lequel ? Personne ne va s'avancer. Mais les PJs peuvent s'arranger pour le détenir discrètement pour qu'il ne prévienne personne.

Le destinataire final est un des commerçants en vue du port qui ne s'est pas encore vraiment positionné et qu'on voudrait faire basculer à la cause du groupe des conspirateurs.

Son messenger est ce sourd bien connu de tous bien que dans les faits, il n'y ait aucune relation entre eux. Mais ceci, les PJs ne peuvent le savoir et aucun ne les renseignera car tous se servent de cet intermédiaire pour de nombreuses autres transactions en sous-main. Ce PNJ est connu pour ses services d'intermédiaire discret.

Le message lui ne révèle pas grand chose. Il semble que rien n'y est inscrit. Il semble vierge. Un magicien n'y voit pas de protection magique, il s'agit d'encre sympathique qui révèle alors sa vraie nature, et on peut lire entre les lignes ceci : « Au clair de lune (soit ce soir), mon ami Pierrot a rendez-vous sur l'eau pour recevoir un mot de l'Esprit des Eaux (nom d'une taverne qui donne sur le canal) ».

Les PJs en planchant sur le message codé comprennent qu'il s'agit d'un rendez-vous au beau milieu des canaux et qu'ils peuvent s'y rendre pour tirer cette affaire au clair (de lune).

♦ Ombre assassine

A peine ce message intercepté, un cri retentit dans le corridor. Un test de INT réussi permet aux PJs de savoir qu'il s'agit de l'intendant.

Les PJs se précipitent sans doute sur les lieux d'où provient l'appel à l'aide.

Sur place, l'intendant semble aux prises avec un agresseur qu'on devine à peine.

La scène est éclairée par un rai de lumière qui provient de l'entrebâillement de la porte du bureau du maître. Au pied de l'intendant se trouve un chandelier éteint qui a laissé s'écouler sa cire sur le parquet et les épais tapis.

L'intendant est en fait rentré dans le bureau, a été subjugué et dévoré par sa peur du noir qui l'a poussé à faire tomber le chandelier au sol et faire apparaître une ombre.

Il ne s'agit pas d'un voleur, d'ailleurs un rapide inventaire ou coup d'œil permet de savoir que rien n'a été dérobé.

Il s'agit d'une ombre (page 220). Celle-ci est à peine discernable et confère un malus de 2 au toucher. Une arme magique est nécessaire pour la toucher et un PJ touché perd un point de FOR (régénéré en 2-8 tours). C'est un adversaire coriace. Si les PJs ne devaient posséder la moindre arme magique, le MJ « favorise » les dégâts occasionnés par des sorts. Si la lumière est rétablie, le MJ peut supprimer le malus au toucher.

Une fois l'attaque passée, l'intendant semble las, complètement hors coup. Un médecin ou un clerc constatera cet état sans pouvoir l'expliquer, le rapprochant à un état de choc, comme s'il avait vécu la peur de sa vie. Cette information est recoupée par une remarque anodine d'un serveur sur place qui indique que l'intendant a une sainte horreur de l'obscurité et de se retrouver plongé seul dans le noir. Ordres sont d'ailleurs donnés pour qu'en permanence, halls, corridors, pièces soient toujours éclairés une fois la nuit tombée.

Que d'émotions pour cette fin de soirée, l'ambiance étant retombée, bien vite la fête se disloque.

COMLOT EN TRAME DE FOND

♦ Au fil de l'eau

Le soir venu, les PJs se rendent au lieu-dit embarqués sur l'une des ces gondoles surmontées d'un petit chapiteau pour voyager et discuter en toute discrétion.

Dehors l'eau file noire comme l'encre sur le papier, l'air est sombre et immobile, seule la gaffe maniée par le gondolier s'exprime en de paisibles ronds dans l'eau.

Les PJs s'approchent du lieu de rendez-vous et soudain la tension augmente comme perceptible au milieu du flou et des jeux de lumière que projettent les lampes-tempête des embarcations.

Une frêle embarcation s'approche sortant de la brume nocturne. Le bruit de la gaffe la présage, la lanterne ensuite la devine... Les PJs ont tout intérêt à rester discrets et voir ce qui va se passer.

Un homme le visage dans l'ombre demande à voir le message et ne fait rien si on lui présente. Ensuite, il fixe rendez-vous d'ici une bonne heure à la crique

des Assassins, il y du boulot pour vous, on verra se que vous valez leur lance-t-il. Et il s'en retourne ensuite si on ne l'empêche pas.



©Elisabeth Thiéry

En fait, quelques personnes gênantes au projet de tentative de prise de pouvoir absolu du conseil bourgeois de la ville seront exécutées par noyade là-bas.

Avant que le commanditaire, l'homme au visage dans l'ombre, ne propose aux PJs un contrat afin d'exécuter d'autres personnes « contraires » mais protégées par des gardes personnels, il veut tester leur impassibilité à commettre des meurtres de sang-froid pour éviter d'avoir à traiter avec des larves qui flanchent au dernier moment.

Et si c'était le cas ce soir, à la crique des Assassins, si les PJs ne veulent pas tremper dans ces sordides assassinats, les hommes sur place pourront avec joie leur régler leur compte, ordres ont été donnés en fonction.

A peine est-il parti qu'arrive l'homme en noir de la soirée. Celui-ci a tout de suite reconnu les PJs et fonce sur leur embarcation à toute vitesse. Le choc est inévitable, brutal ! Les PJs réalisent alors tous un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie pour ne pas passer par-dessus bord. S'être cramponné peut faire



bénéficier d'un bonus au jet, mais le MJ sanctionne par des malus les PJs fortement « armurés » par exemple.

L'un des PJs tombera probablement à l'eau et lui faudra se débarrasser de tous ses objets trop lourds ou encombrants pour ne pas couler. Le MJ teste aussi la résistance de ces objets à l'eau.

Les PJs n'ont pas le temps de riposter à cette violente attaque que déjà quelques (x3) anguilles électriques (page 13) agacés par toute cette agitation viennent se mêler à l'histoire et se jettent sur l'infortuné(s) PJ(s).

L'homme en noir pourra s'enfuir sans l'ombre d'une chance de le retrouver sauf si une attaque à distance le neutralise. Mais pour apprendre quoi ?

En le forçant, il peut leur apprendre qu'un complot (cf. ci-dessus pour plus de détails) se trame contre le maître qui les emploie. Mais il ne sait pas leur fournir de preuves tangibles, ça ne sera que « paroles » contre « paroles ».

♦ Crique des Assassins

A la crique des Assassins sur la jetée blafarde un petit groupe d'hommes peu recommandables (x8) voleurs et ruffians (page 16) attendent et tiennent en joug plusieurs personnes muettes de peur présageant leur funeste destin qui les attend. Une forme enveloppée est allongée au sol, une pierre leste le bout – un corps.

Le chef en voyant les PJs indiquent que les renforts sont arrivés et qu'on peut commencer. Au même moment, l'un des hommes balance à la mer ce drôle de paquet qui se met à gémir d'horreur avant de couler à pic. Déjà les autres sont préparés pour la suite.

Les PJs doivent empêcher ces assassinats en règle au mépris de tout et en toute impunité.

Le plus urgent est de sauver l'homme balancé à l'eau. Il faut plonger à son secours et lui couper la pierre qui l'entraîne et le maintient au fond et le remonter pour lui faire respirer et lui éviter la noyade d'ici 2 rounds.

Les autres vont devoir faire face au reste de la bande menaçante.

Les PJs n'en sauront pas plus de tout cela mais ils auront sauvé bien des vies cette nuit-ci.

Aucun des bandits, de sombres et stupides brutes, ne savent pour qui et encore moins pourquoi ils étaient embauchés.

Plus jamais les PJs reverront ou entendront parler de ce mystérieux commanditaire au visage ombragé. Ils devront néanmoins ne pas prendre les menaces d'exécution de leur maître à la légère car des personnes puissantes, discrètes et secrètes œuvrent à sa mort dans un moyen terme, ils ont pu voir la démonstration.

DE RETOUR

♦ Arachnophobie

Les PJs regagnent la ville après leur périple nocturne. Dans la bibliothèque proche du bureau, la maîtresse de maison est en pleine crise d'hystérie essayant d'écraser – follement et dangereusement – de ses talons 2 à 20 araignée géantes (page 16). Elle ne se rend même pas compte du danger de morsure et d'empoisonnement qu'elle encoure.

Les PJs voleront à son secours en la maîtrisant difficilement pour ensuite la trouver assise sans bruit, sans réaction, comme si de rien n'était. Un PJ futé peut se dire qu'il est compréhensible qu'elle ait été choquée, la peur des araignées est fréquente auprès des jeunes dames.

D'ailleurs une servante versant une cruche d'eau dans une bassine pour lui appliquer un baume apaisant sur les tempes se dit qu'elle serait morte de peur (voir morte tout court) de voir tant d'araignées !

Il est difficile d'expliquer comment ces araignées ont pu se retrouver ici et transporter de telles monstres pour les déposer ici n'est pas chose aisée vu leur taille et les risques de morsures.

Les autres PJs vont devoir se débarrasser de ces araignées. Le poison qu'elles injectent est laissé à la discrétion du MJ.

♦ Mourir de peur

Redoutable mort

Mais le malheur semble poursuivre les occupants de la villa. Cette fois-ci, un destin funeste s'abat. Alors que les PJs étaient au chevet de la maîtresse de maison et même si un PJ se trouve non loin du maître, il assiste alors à la mort foudroyante de son maître qui s'écroule inerte au sol un affreux rictus de peur sur le visage.

C'est l'émoi le plus complet dans la maison surtout que la maîtresse et l'intendant ne dirigent plus rien et semblent tout vivre de l'extérieur. Les PJs auront fort à faire à calmer toute la maisonnée.

Si aucun PJ n'était proche de lui, on leur reproche de n'avoir rien pu prévenir. On soupçonne un empoisonnement. Les PJs doivent pour leur réputation tirer cette affaire au clair, sinon s'en est fini d'eux. Mais heureusement un médecin ou un prêtre diagnostiquera une crise cardiaque.

Sous l'effet du masque, c'est la peur de mourir qui l'a tué ! Le comble. L'effet de lassitude explique le peu de réaction des précédentes victimes.

♦ Fin du monde

Châtiment divin

Tous ces événements et ce destin impitoyable amènent sur place le plus virulent des prédicateurs, annonciateurs d'apocalypse. Il profère avec force et conviction les pires présages.

Cet individu sale, mal rasé et recouvert d'une peau de loup attire la foule de badauds. C'est l'une des figures emblématiques qu'on n'ose bousculer de peur de s'attirer le mauvais œil.

Mais cet oiseau de malheur, oiseau de mauvais augure, sinistre corbeau est aussi quelque peu pie voleuse. Il souhaite profiter de toute cette agitation pour s'introduire en douce dans la bâtisse et y subtiliser quelques objets de valeur.

Dehors, bien en vue, hissé sur une caisse, il affirme : « Craignez, tremblez que châtiment divin ne s'abattent sur vous, vos maisons, vos biens. Le ciel s'embrasera et s'écroulera sur nous (nuée de météores incandescents). Tout périra par le feu vengeur. »

Les PJs vont probablement lui demander de s'écarter un peu, de disperser la foule, de calmer et entendre ainsi toutes ces prophéties. A ne pas douter que lorsque l'évènement suivant surviendra, les PJs feront le lien.

Il parviendra à pénétrer à l'intérieur et porte le masque au visage ce qui déchaînera sa plus grande peur : une pluie de météores comparable au sort de magie Nuée de météores de niveau 9.

C'est la panique la plus totale. Tout le monde fuit les maisons au alentour qui s'embrasent, les pierres disloquent tout sur leur chute, tout s'embrase, c'est l'Apocalypse maintenant.

Les débris et cadavres jonchent le sol. Les PJs risquent 1-8 points de dégâts s'ils ne réussissent pas un Jet de Sauvegarde contre le feu. Ils ont juste le temps de se réfugier au sous-sol, une grande partie de la villa est détruite ou flambe mais pas les pièces principales.

Soudain, tout s'arrête, tout est calme, il plane un silence glacial et mortel. Tout le monde se relève peu à peu, remerciant et louant le ciel d'être encore vivant. Les services d'incendie parviennent à maîtriser le sinistre qui ne s'est étendu qu'à un tout petit pâté de maisons dont la villa est l'épicentre.

DEMASQUE !

Les PJs devront avoir compris que ces éléments sont les reflets de peurs des PNJs qu'ils côtoient et que la cause doit se trouver au sein même de la villa. Et s'ils n'ont pas encore compris, laisser le prédicateur hagard à côté du masque. Ils se rappelleront de l'état de lassitude des victimes, que la maîtresse de maison n'avait rien ressenti à la mort de son mari.

♦ Le visage de la peur



©Elisabeth Thiéry

Caractéristique du masque

Apparence :

Masque tribal de type africain avec un sourire aux dents longues, aux yeux horrifiés grands ouverts d'un noir d'ébène et d'un rouge acajou. Sa valeur avoisine les 750 PO.

Effet :

Celui-ci matérialise les peurs les plus terribles de son porteur. Il les rend réelles et véritables dans son environnement sans que celui-ci y soit nécessairement confronté ou parfois sur lui-même.

En terme de jeu :

Il est attrayant, captivant pour qui le voit. Un test manqué de SAG donne l'envie irrésistible de le porter au visage. Par la suite, on est las, fatigué et on le repose, ne lui trouvant rien de spécial. Normal celui-ci a drainé un point permanent de SAG. A chaque fois, les effets vont en s'intensifiant et il est plus dur d'y résister : rajouter un malus de 1 au test de SAG par 2 victimes. A l'heure actuelle, une personne est pénalisée de 2 à son jet.

Si un joueur venait à la porter, le MJ opte pour choisir une peur du PJ, du joueur ou l'une de son choix.

Le discerner pour mieux...

Les PJs ne peuvent rien tirer comme renseignement du prédicateur. Celui-ci semble comme vidé, las et complètement hagard. Il finit malgré l'interrogatoire des PJs par s'écrouler comme une masse dans un profond sommeil.

Les PJs peuvent orienter leurs recherches dans la maison en commençant par les pièces toutes proches. L'une des pièces remarquables est le bureau de leur ancien maître défunt. Dans le grand bureau, on peut vite remarquer la passion du maître pour les masques tribaux et exotiques. Un grand nombre de ceux-ci tapissent les murs de la pièce où tous ces visages "braqués" sur vous pèsent sur le visiteur qui ne tarde pas à se sentir oppressé et observé...

Mais une observation quelque peu attentive permet de se rendre compte qu'un masque a été décroché. Il traîne à moitié sous un pupitre de lecture. Il s'agit du masque de la peur.

Une fouille du bureau permet de mettre la main rapidement et facilement sur un petit carnet de cuir assez remarquable. Celui-ci narre et commente les étapes d'une fouille archéologique dans les lagunes où contre toute attente, on découvre un coffre assez récent mais soigneusement scellé. Une fois les verrous et cadenas éclatés ou forcés, un masque est découvert, identique à celui qui traîne au sol.

Les PJs peuvent ainsi comprendre que le seul moyen d'échapper à l'emprise et au pouvoir du masque c'est de la jeter dans une malle à tout jamais, ad vitam eternam...

... le dompter

Dès que le masque est à nouveau enfermé à double tour, l'atmosphère oppressante et inquiétante qui pesait sur la villa se lève d'un coup. Tous se sentent mieux. L'aide d'un puissant prêtre à la sagesse inébranlable peut être appréciée pour diriger la manœuvre.

Les PJs n'auront plus qu'à trouver un endroit, une cache où cet objet maudit ne pourra pas revoir la lumière du jour et causer du tort. Un monastère, un temple, un puits, aux PJs de choisir.

Le MJ peut poursuivre cette aventure avec quelques synopsis proposés au chapitre "Par la suite..." Le MJ devra peut-être improviser un événement horifique si l'un des PJs est tombé sous l'emprise du masque...

AUTRES PISTES...

Pour d'autres phobies pour créer d'autres événements :

http://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=257

Et puis, le MJ peut toujours favoriser les cataclysmes, les monstres des pires cauchemars, etc.

Par la suite...

Les PJs peuvent partir à la découverte et à l'exploration de cette peuplade tribale qui manie les arcanes de la magie et peut en déverser toute la puissance dans un objet anodin ou alors un PJ ou PNJ peut être devenu obsédé ou rendu fou par l'expérience traumatisante et angoissante qu'il a vécu et rencontrer cette peuplade pourrait être le seul moyen de le guérir ou de la soulager...

Le MJ peut faire s'engouffrer ses PJs dans les jungles les plus profondes et hostiles, à la recherche de temples et civilisations perdus. Mystère, jungle, Amazonie, safari, vaudou, etc. sont au rendez-vous.



« Votez Le Baine »

Un scénario pour D&D3 par Pascal Rivière

Petit drame rural en trois actes avec saut temporel ; ce scénario DD3 pour personnages débutants (niveau 1) peut se dérouler aussi bien dans les Royaumes oubliés que dans les Terres balafrées. Alignement bon de préférence.

Par convention, nous prendrons le point de vue d'une intrigue se déroulant dans les Royaumes oubliés. Voici des termes de transcription qui permettent d'adapter l'intrigue aux Terres balafrées. Il suffit de remplacer selon nos indications un protagoniste ou un lieu par un autre. Le premier terme renvoie aux Royaumes oubliés, le second à l'équivalent des Terres balafrées, selon une méthode mécanique et simple :

Baine ⇔ Chardoun

Sunie ⇔ Idra

Gué d'Ashaba ⇔ Moullis

Tyr ⇔ Coréahn

Anauroch ⇔ Plaines caniculaires

Nétheriss ⇔ Empire de la Flamme

Ilmater ⇔ Madriel

Flammelane, le lieu de l'action de cette intrigue, est un village que nous avons inventé. Dans les Royaumes oubliés, il se trouve dans les Vaux – plus précisément à Valbrume, au pied des Montagnes de l'orée du désert, sur le flanc est (naturellement) à quelques jours de la route de la mer de Lune qui se trouve au sud.

Dans les Terres balafrées, Flammelane se situe au nord de Moullis, dans les plaines de Lede, non loin des territoires orques. Reportez-vous au supplément régional Mithril, ou par défaut à L'Encyclopédie de Ghelspad.

I) ARGUMENT

Cette histoire se passe à Flammelane, un petit village de paysans logé au pied des collines rocheuses qui précèdent les Montagnes de l'orée du désert.

Flammelane est un village de 120 habitants qui sont réunis en 30 familles. La grande majorité de la population est composée de fermiers. Il existe deux catégories de fermes. D'abord, celles qui forment le village de Flammelane : les terres entourent le village. Puis il y a l'autre moitié des fermes qui sont disposées dans les alentours du village, à l'extérieur, à une distance de marche qui va d'une dizaine de minutes à une heure pour les plus éloignées. Rappelons que Valbrume est l'un des royaumes des Vaux (et des Royaumes oubliés) les plus paisibles qui soient.

La place centrale de Flammelane dispose d'une poterne à laquelle est accrochée une cloche d'alerte – qui sert surtout à annoncer les réunions municipales. Quelques bâtiments notables bordent la place : la salle communale, la maison de Hemrac, chef du village, une geôle attenante à la salle communale, et l'auberge.

Le village jouxte la Virine, une rivière tumultueuse qui descend des collines et alimente la roue à aube du moulin et le lavoir, dans un bac de pierre ingénieusement alimenté de façon à calmer le cours de la rivière.

Elle met en scène une machination ourdie en secret par un prêtre de Baine nommé Selderan. Ce dernier est l'aubergiste du village. Il est aidé de deux lieutenants – Myrdran, rôdeur et bras droit du chef et Baerlynn Camelonn, un barde censé être de passage et installé dans l'auberge – et de quelques paysans entraînés par Selderan et adeptes secrets de Baine. A part eux, nul ne sait que Selderan est un agent de Baine. On pense qu'il est un jeune homme bien sous tous rapports.

Selderan a l'intention d'effrayer la population en mettant en scène une menace d'invasion orque. Il a pour objectif de déposer Hemrac, le vieux chef, et de convaincre la population que leur survie passe par l'adoration de Baine – dieu fort, loyal et autoritaire qui leur garantira la sécurité. Une famille de demi-orques installée depuis quelques mois au village va servir de bouc-émissaire. Selderan et ses complices vont faire croire que cette famille est complice des orques. Il va pousser le fils aîné – nommé Tononn – à tuer des paysans pour retourner la population contre eux. Tononn agit en réalité sous le coup d'une frénésie meurtrière, après avoir découvert le corps de Miorne, sa mère, assassinée. Mais cela, on l'ignore.

Le MJ doit impérativement comprendre qu'il n'y a pas d'orques dans les collines. Il s'agit d'une mise en scène. Certes, il y a des feux dans les collines et des hurlements de loups nocturnes. En fait, deux complices alimentent les feux et nourrissent quatre

lous faméliques enfermés dans une cage. Certes, un paysan est tué par une flèche à l'empennage noir, puis un couple de fermiers disparaît avant que la rivière qui descend des collines ne rejette leurs corps. Là encore, le crime est en réalité commis par des complices de Selderan.

Cependant, un grain de sable va se glisser dans les rouages de cette mécanique bien huilée. Ou plutôt, deux grains de sable, car, bien sûr, il y a les personnages-joueurs qui vont certainement mener leur petite enquête... De plus, Ewende, une jeune sauvageonne, est amoureuse de Tononn. Cet amour différent – et intense – va attirer l'attention de la déesse Sunie et l'émouvoir, quand Ewende pleurera la mort de Tononn. Sunie va donc intervenir

indirectement (d'abord) et conduire les personnages – après que tout le drame soit achevé – vers un ancien portail magique qui va les transporter dans le temps, quelques heures auparavant. Aussi, une part importante des événements va pouvoir être rejouée et nos héros vont peut-être avoir l'occasion de déjouer le cours des événements. Les joueurs, de leur côté, vont connaître l'expérience inhabituelle d'une partie de jeu refaite « en partie ».

L'ensemble des événements sera posé en chronologie de façon à faciliter le travail du MJ. Un certain nombre de « redites » vous permettra normalement de maîtriser le cours des événements. Laissez-vous guider et bon voyage... après vous avoir d'abord présenté les protagonistes de cette histoire.

II) PERSONNALITES

Hemrac :

le chef, un vieux guerrier à la retraite qui a pas mal bourlingué de par Faërrûn avant de s'installer au village, puis de devenir chef peu de temps après. C'était il y a dix ans. Depuis ses cheveux ont blanchi et son visage s'est amaigri. Des poussées d'arthrite douloureuses qu'il tait l'amènent parfois à laisser tomber l'objet dont il tentait de se saisir. Célibataire, il vit seul dans une maison qui donne sur la place du village et qui est voisine de la salle communale, sorte de salle des fêtes servant à diverses occasions rythmant la vie collective. La bâtisse de Hemrac est assez coquette, le guerrier ayant amassé au long de ses aventures une jolie somme.

Selderan :

Histoire officielle : l'aubergiste est l'un des amis d'enfance des personnages. Avec eux, il a fait les 400 coups. C'était un jeune homme drôle et blagueur. Fils de Maître Faberhan, l'aubergiste, il partit à 14 ans pour la ville – le Gué d'Ashaba – afin de devenir apprenti dans l'auberge de son oncle, lui-même tenancier. Il devint l'associé de son oncle, puis revint à la mort de son père pour l'enterrer et reprendre l'établissement – appelé Le Cerf et le Vin – non sans quelques hésitations, l'activité citadine lui manquant. Il est alors âgé de 18 ans. Quelques mois seulement se sont écoulés depuis.

La vérité : Selderan était farceur, mais aussi cruel. On ne découvrit jamais que certains « accidents » survenus n'étaient pas le fait du hasard. Maître en dissimulation, menteur professionnel, sadique sournois, Selderan ne tarde pas à se découvrir une ferveur sincère pour Baine et à rejoindre secrètement son culte durant les années qu'il passa en ville. Il ourdit durant ces années une machination qui

apportera sa perte aux villageois qu'il déteste depuis toujours – du moins depuis une humiliation infligée durant sa petite enfance par son père qui le punit devant tout le monde, en pleine fête pastorale. Mais Selderan a naturellement oublié ce motif inconscient – et d'ailleurs, on se fout de savoir pourquoi il hait son monde, non ? Son père n'est pas mort naturellement. Myrdran, son complice de toujours, lui a administré un poison. Officiellement, Faberhan est mort de vieillesse, rejoignant ainsi son épouse aimée disparue depuis 10 ans.



Le Cerf et le Vin : bien sûr, les amateurs de Robert Jordan auront saisi l'hommage... Plus sérieusement Selderan a toujours été, aussi loin qu'on se souvienne, un joueur invétéré, appréciant de longues parties de cartes nocturnes. Il a installé quelques tables de jeu dans une pièce secondaire de l'auberge quand il l'a reprise. C'est ici qu'il use de sa rhétorique pour détourner à son avantage les inquiétudes ordinaires des habitants de Flammelane : il entraîne les participants à éprouver du ressentiment face au désordre du monde et à ses dangers. C'est

évidemment de la faute des dirigeants qui sont laxistes. Selderan alimente le désir d'ordre et attire ainsi des ouailles pour le culte de Baine. Parfois, quand les adeptes sont en cercle restreint, ils descendent « à la cave » –entendez au petit temple de Baine logé dans une petite pièce, derrière une porte dissimulée par des tonneaux. Un autel et une statue du dieu s'y trouvent, ainsi qu'une table et des chaises accueillant les réunions des comploteurs.

Selderan cultive son image de gars sympa forcément animé de bonnes intentions. Au-dessus du bar, une planche de bois gravée proclame : « Qui ici n'a point l'or du client est mon invité ». Effectivement, au Cerf et le vin, la bière n'est pas cher, le crédit est facile et il est possible en fin de soirée de bénéficier de la générosité du patron. Qui irait suspecter un chic type ?

Tononn :

Fils de Morgh et de Miorne, frère de Fannah, ce jeune demi-orque est une force de la nature. Il est taciturne et solitaire, on ne lui connaît aucun ami – et pour cause... Tononn n'a pas l'optimisme de son père : il ne pense pas que la société des humains laissera à sa famille l'opportunité de s'intégrer. Selon lui, il ne reste plus longtemps, encore, avant que les choses ne se gâtent. Et il a malheureusement raison. Dans l'histoire, c'est lui la Bête.



Ewende :

Voici la Belle. La jolie sauvageonne est la voisine de la famille Morgh. Elle cultive seule un petit champ qui suffit à sa subsistance. En hiver, elle travaille parfois à l'auberge lors des grandes fêtes villageoises. Seule

survivante d'une famille décimée par la maladie, elle a gardé auprès des esprits les plus imbéciles du village la réputation d'être une empoisonneuse. Cette jolie rousse est pourtant charmante, bien que très sauvage. Elle reçoit les garçons trop entreprenants à coup de cailloux, ce qui n'attire guère de courtisans. Mais personne ne sait ce qu'éprouve une fille seule déjà violée un jour par un paysan ivre.



Mydran :

Histoire officielle : rôdeur, bras droit de Hemrac depuis deux ans, soit depuis son arrivée au village où ses qualités ont été reconnues par le chef, il compose le type même du rôdeur taciturne façon « je préfère la nature à la nature humaine ».

La vérité : Mydran n'est pas venu il y a deux ans par hasard au village. C'est un agent de Baine repéré par Selderan et placé ici comme pion. Ce complice attend ainsi depuis le retour de Selderan et le lancement de la mise en scène qui doit faire basculer le village dans le rang des adeptes de Baine. Sur ordre de Selderan, il a empoisonné Maître Faberahn, l'aubergiste et le père de Selderan qui, héritant de l'auberge, revient comme par hasard à la campagne.

Baerlynn Camelonn :

Barde, joueur invétéré et... second complice de Selderan. Les motivations de Camelonn sont l'argent, et c'est tout. Baine lui est égal. Il ne quitte jamais son ami, Mystul, le gnome. Ce dernier ignore les motivations de Baerlynn – et les désapprouverait d'ailleurs. Camelonn ment à Mystul depuis suffisamment longtemps pour savoir comment faire passer n'importe quel baratin. Camelonn méprise Selderan et Mydran, mais il a besoin de l'argent promis – non pas qu'il soit endetté auprès d'un individu dangereux (abandonnons les clichés) mais simplement parce qu'il adore le fric presque autant que le claquer. Baerlynn trouve cependant une certaine satisfaction à berner ces paysans rustauds dont il devine les travers : l'avarice, l'hypocrisie, la malveillance. Peut-être parce qu'il ne connaît que trop bien le vice.



Mystul :

Gnome rondouillard et rieur, ce mage illusionniste est d'un tempérament généreux. Il voyage depuis longtemps avec son ami Baerlynn, individu dont il connaît (croit connaître en réalité car il les sous-estime) les travers et apprécie les qualités – culture, discussion enflammée, sens de l'humour. Mystul n'est pas au courant de la machination de Selderan et de la complicité de Baerlynn. Il accepta d'accompagner son compagnon barde en voyage et pense que le hasard les a menés au village, de la même façon qu'ils le quitteront. Là encore, il se trompe lourdement...

Morgh et Miorne :

Papa et maman demi-orques. Paysans travailleurs, ils aspirent à une vie tranquille et espèrent pour leur fils Tononn et pour leur fille Fannah un avenir heureux. Morgh a longtemps travaillé dans les mines pour accumuler l'argent qui lui a permis d'acheter cette terre sèche moins bonne que celle de ses voisins humains, il y a quelques semaines. Morgh est gonflé d'espérances, même s'il commence à réaliser la mesquinerie d'une partie de la population. Hemrac, le chef, pour sa part, lui a rendu visite et lui a souhaité la bienvenue. Ils discutent parfois ensemble et Morgh est certain que tant que Hemrac dirigera tout se passera bien.

Fannah :

10 ans, pas jolie du tout selon les critères humains, adorable selon ceux des demi-orques. Solitaire, elle parle à des amis imaginaires et est toujours joyeuse. Le village est plus beau que le faubourg des cités grise où petite elle connut son père mineur. Fannah a d'ailleurs une amie bienveillante en la personne de Ewende, leur voisine.

Les paysans :

Pour un tiers d'entre eux, ils sont avares, xénophobes et tendanciellement malhonnêtes (vous trouvez que c'est un préjugé ? Descendez en Alsace...). Le reste de la population, moins hostile, sera cependant inquiétée par l'insécurité représentée par une menace orque.

Merkahn : paysan adepte de la première heure de Baine et complice de Selderan. C'est lui qui diffuse le mensonge selon lequel il a observé un espion orque montant un worg et portant un étui à parchemin.

Charlanne : le fils de Merkhal, âgé de 16 ans, recevra pour instruction par son père d'humilier Fannah et d'attirer Miorne vers un guet-apens mortel. Selderan l'assassinera, provoquant chez Tononn, quand il découvrira le corps sans vie de sa mère, une crise de

frénésie meurtrière qui conduira le jeune demi-orque jusqu'au village, et à la mort.

Alverdhe et Cautherde : autres paysans complices du prêtre de Baine, ces deux frères vivent ensemble dans leur ferme, à l'extérieur du village, et sont célibataires. Ils entretiennent les feux dans les collines, nourrissent les loups encagés et ont kidnappé Orkhan et Vianne, jeune couple de paysans prétendument enlevés et tués par les orques inventés par Selderan.

Orkhan et Vianne : jeune couple de paysans installé depuis peu, ils seront victimes de Alverdhe et de Cautherde – voir au-dessus – et serviront à étayer la thèse d'une présence orques et d'une attaque imminente. Leur ferme est la plus à l'écart du village.

Kerak : un jeune paysan qui, ivre, ennuie Ewende et se fait frapper de facto par Tononn. Tononn y gagne une mauvaise réputation qui va servir les desseins et les manigances de Selderan.

Densen : père de Kerak, il ira se plaindre auprès de Hemrac des violences faites à son fils par Tononn – précipitant une issue malheureuse...

Cavalon :

Simplement le meunier du village. Merkhahn se rend chez lui au petit matin du premier jour et prétend à cette occasion avoir vu un orque et un worg. Le moulin, à la lisière du village, est doté d'une roue à aube alimentée par la Virinne, une petite rivière qui descend des collines. Quelques mètres plus bas, un bassin de pierre sert de lavoir.

Masedrys :

Tenancier du comptoir de Flammelane. Il y vend des denrées alimentaires, des semences et des outils usuels. Masedrys insinuera devant Morgh la culpabilité de ce dernier et le mettra en colère.

Les personnages-joueurs :

Jeunes paysans ou artisans rêvant d'aventure, ils ont grandi à Flammelane et vivent pour les besoins du scénario au village même, et non pas dans une ferme isolée. Si d'aventure, l'un d'eux n'est pas humain (nain, elfe...), c'est que, bébé, il fut découvert et adopté. Il est préférable pour les besoins du scénario qu'aucun d'entre eux ne soit demi-orque, ni rôdeur. Si l'un d'eux est mage, imaginez un maître installé au village actuellement en voyage vers une destination lointaine. Un paladin est à exclure absolument : une détection du mal identifierait l'alignement de Selderan et de Myrdran et nuirait au scénario. De toute façon, dans un petit village, il n'y a pas d'académie de Tyr...



III) CHRONOLOGIE

♦ Acte I « Ni vu, ni connu... »

NUIT 1

On entend des hurlements de loups résonner dans les collines au beau milieu de la nuit (Perception auditive DD 12). Si on se lève et sort, on pourra apercevoir quatre feux de camp différents dans les collines (Détection DD 10).

Mydran est l'un des premiers debout. Il interdira à tout individu téméraire – personne d'autre que les PJs – de partir pour les collines. La décision d'une action revient à Hemrac, chef de Flammelane. En réalité, Mydran tente d'empêcher quiconque de monter dans les collines pour découvrir la mise en scène – des feux allumés par Alverdhe et Cautherde et des loups mis en cage.

Diverses conventions de distance :

- Il y a quatre feux espacés chacun de 1 à 2 kilomètres le long de la crête rocheuse des collines. Le camp des loups est à égale distance du dernier feu, au nord. Il faut une heure de marche pour rejoindre les collines et encore trois heures pour atteindre les crêtes.

- Les fermes de Flammelane les plus éloignées sont à une heure de marche. Les fermes voisines de Morgh et de Ewende sont à une demi-heure de marche en suivant le cours de la Virine à partir de Flammelane.

PETIT MATIN DU JOUR 1

Merkhan, un complice de Selderan, a quitté sa ferme pour se rendre au village afin de mener dans sa carriole quelques sacs de blé à faire moudre par Maître Cavalon. Il devait laisser les sacs sur le pas de la porte du moulin avant de retourner aux champs un peu plus tôt ce matin pour réparer sa clôture qui tombe de décrépitude.

Ceci sert en fait d'argument à sa présence en ces lieux et à cette heure afin d'étayer sa déclaration mensongère : il a vu un orque monté sur un worg sortir du village et gagner la forêt. Merkhan jurerait qu'il tenait un étui à parchemin. Terrifié, il resta immobile, tétanisé durant plusieurs minutes, priant pour que son cheval ne hennisse pas, puis il est descendu en courant, abandonnant chariot, cheval et sacs vers la maison de Hemrac où il tambourine des poings, manquant de réveiller la moitié de la population (Perception auditive DD 12 pour être réveillé). Hemrac se lève et l'accueille chez lui pour entendre son histoire.

Il est important de préciser ici qu'il n'y a pas de palissade autour du village. Les maisons donnent directement sur les champs. Rappelons que Valbrume est normalement l'un des royaumes les plus paisibles des Vaux.

L'argument tient moins dans les Terres balafrées. Imaginons que la grande porte de la palissade était ouverte. La nuit, il n'y a pas de gardes. La porte est certes barricadée de l'intérieur par une poutre épaisse ; l'ouverture est donc sans doute le fait du fameux espion – en réalité, de Mydran.

Et si un personnage pose la bonne question, demandant... :

« Est-il dans les habitudes de Merkhan de s'atteler à la tâche d'aussi bon matin ? »

Réponse : client des heures les plus tardives du Cerf et le Vin, il a plutôt la réputation de se lever tard et de cuver son vin jusqu'à midi.

MATIN DU JOUR 1

9 heures : Sur la place du village, la cloche sonne. Ceci annonce une réunion collective à la salle communale.

Alors que les hommes du village patientent aux portes, attendant l'arrivée de Hemrac, une curieuse altercation éclate. Il s'agit d'une mise en scène montée par Baerlynn Camelon dont les acteurs sont le barde, Mydran et Alverdhe. Il s'agit de l'arrestation de Baerlyn par Mydran. Le ranger extirpe violemment Baerlyn du Cerf et le Vin, sous le regard courroucé de Alverdhe qui accuse Baerlyn de lui devoir une dette de jeu impayée de 20 pièces d'or. Baerlyn clame son innocence, protestant qu'il va le payer rapidement. Mydran le traite de « vaurien ». Baerlyn prend la mouche. « Vous me ferez des excuses », répond le barde. « Pour toi, c'est les geoles », répond le rôdeur. Mystul, ami gnome du barde, jaillit à son tour de l'auberge et paie la dette de jeu du barde à Alverdhe. Baerlyn ajuste son costume d'un air indigné pendant que Alverdhe s'éloigne en maugréant, à l'instar de Mydran.

Hemrac sort de chez lui et ouvre les portes de la salle communale. Les hommes rentrent et s'installent. Hemrac aux côtés duquel se tient Mydran prend la parole. « Il y a peut-être un espion dans le village ». Les visages s'allongent et les murmures s'élèvent. Hemrac rapporte les propos de Merkhan et rappelle les faits observés ou entendus cette nuit. Hemrac stipule la nécessité de demeurer vigilant et l'interdiction de monter dans les collines. Il charge certains adolescents de rejoindre les fermes éloignées, d'avertir leurs habitants et de rester sur leurs gardes. Pour l'instant, il n'y a pas de quoi paniquer. La réunion est close.



Hemrac prend Mydran à part et lui murmure quelque chose. Un petit malin genre voleur du groupe pourrait espionner (discretion et Perception auditive DD 15) : Hemrac ordonne à Mydran de monter dans les collines pour observer ce qui s'y passe. Il conseille au rôleur d'être prudent. Mydran acquiesce.

La majeure partie des hommes se rend au Cerf et le Vin pour boire un verre, avant de rejoindre maison et champs. Alverdhe et Cautherde profitent de l'occasion pour diffuser une rumeur : les Morgh pourraient bien être des espions. Après tout, ils ne sont ici que depuis quelques semaines. Bientôt, la nouvelle va se répandre dans le village, tout au long de la matinée.

Mydran, quant à lui, est retourné dans sa maison, dans le village, pour prendre ses affaires et partir pour les collines. Il prend aussitôt le départ en direction du faux « camp des orques ». Il sera vigilant à ne pas être suivi.

11 heures : Dans les collines, Mydran rejoint Cautherde qui le flèche sans gravité. Puis ils rejoignent l'endroit où se trouvent les loups. Mydran soumet son bras aux morsures de l'un d'eux.

A la même heure, Alvherde assassine Keremdal, un pêcheur du village au bord de la rivière, à une demi-heure de marche de Flammelane. Il utilise une flèche empennée de noir pour faire croire à une attaque orque.

Midi : De retour au village, visiblement blessé, Mydran explique qu'il n'a pu atteindre le sommet des collines où se trouvaient les feux de camp. Il a été attaqué par trois orques et un worg. Fléché par une flèche à la penne noire – qu'il exhibe – et mordu par le worg, il n'a pu que fuir. Il est parvenu à lâcher ses poursuivants.

Midi trente : un enfant paniqué arrive au village. Il a trouvé sur les berges le corps mort de Keremdal. Une procession rejoint l'endroit où l'on trouve le corps et la flèche – à 13 heures.

APRES-MIDI DU JOUR 1

15 heures : Morgh, le père demi-orque, va au comptoir de Flammelane pour acheter des provisions. Il surprend le discours insidieux du tenancier – Maître Masedrys – et d'un client qui désignent sa famille comme espions des orques. Morg sort « vert » de colère et rejoint sa ferme.

16 heures : Alvherde et Cautherde se rendent chez Orkhan et Vianne qui vivent dans la ferme la

plus éloignée de Flammelane. Ils les surprennent et les assassinent à coups de cimenterres. Ils montent les corps au sommet de la colline et les abandonnent à côté des cages des loups, dans l'intention au lendemain de faire choir les corps au long de la rivière.

17 heures : Près de chez Ewende, au bord du ruisseau, la jolie sauvageonne est « ennuyée » par Kerak, un fils de paysan, ivre. Tononn survient alerté par les cris. Une altercation éclate et Kerak en tire un coquard qui va enfler et virer au violet.

A partir de ce moment-là, il est possible que l'un des personnages tombe sur ce jeune paysan et lui demande ce qui lui est arrivé. L'individu ment, répondant que Tononn l'a agressé de manière gratuite. La rumeur commence à se répandre, d'ailleurs : Tononn deviendrait incontrôlable.

SOIR DU JOUR 1

Au milieu de la nuit : Alverdhe et Cautherde allument les feux, excitent les loups pour qu'ils hurlent.

Avant l'aube : Alverdhe et Cautherde jettent les corps des deux victimes dans la rivière et redescendent vers leur ferme.

♦ Acte II « je crois ce que je vois... »

MATIN DU JOUR 2

8 heures : chute des corps de Orkhan et Vianne au long de la rivière ; ils arrivent dans le bassin du lavoir. Les dépouilles sont découvertes par des femmes du village qui hurlent de terreur.

9 heures : Hemrac réunit une nouvelle fois les hommes du village. Le chef a l'air sombre. Si monter dans les collines est trop dangereux pour Mydran lui-même, il faudrait qu'un groupe monte. L'assemblée baisse les yeux. Si les PJs sont volontaires, Hemrac refuse au motif qu'ils ne sont encore que des enfants. C'est alors que Baerlyn surgit : il se porte volontaire. Aux doutes de Hemrac sur ses capacités, Baerlyn répond par un rire et riposte : « vous verrez bien, je serai de retour rapidement ». Puis, il adresse un clin d'œil crâne à l'assemblée et prend le départ pour les collines. Mystul ne l'accompagne pas. Il a l'air mort d'inquiétude.

Il faut savoir ici que Baerlyn possède un objet magique gagné un jour au cours d'une partie de carte : un anneau de résurrection. Il ne peut l'utiliser qu'une fois. Il explique à Mystul qu'il va monter au



camp, se faire capturer, tendre l'oreille, puis, alors qu'il sera tué et jeté dans la rivière, il suffira au barde d'employer l'anneau – laissé à la garde du gnome – pour le faire revenir à la vie. Mystul se laisse berner. Car en haut, naturellement, Baerlyn, seul, s'administre une série de plaies et de bosses en se jetant contre les arbres et en se frappant. Puis il se poignarde en se laissant tomber des rochers dans la Virinne.

Midi : le corps sans vie de Baerlyn choit dans le bassin du lavoir. Mystul pense que son ami héroïque a réussi. Il lui passe au doigt l'anneau et Baerlyn reprend vie sous les regards stupéfaits des villageois. Le barde lance un regard triomphant à l'assemblée puis plonge ses yeux droit au fond de ceux de Myrdran qui s'excuse pour les propos peu élogieux qu'il eut la veille pour Camelonn.

Puis, Baerlyn raconte « son histoire ». Capturé par les orques, il a été mené au camp, torturé puis exécuté. Les chefs des orques ne sont autres que des drows – peuple dont il connaît un peu le langage. Il a entendu que les drows préparaient l'invasion de la région. De plus, ils auraient un agent au village, un espion, mais Baerlyn affirme n'en avoir malheureusement pas entendu le nom...

Notre ami gnome illusionniste ne voit que du feu à ces mensonges, ce qui est un comble !

APRES-MIDI DU JOUR 2

13 heures : Densen, le père de Kerak, jeune paysan frappé par Tononn, vient se plaindre auprès de Hemrac. Morgh est convoqué au village par Hemrac, sur la suggestion de Myrdran, qui part le chercher.

Remarque importante : prenez note du lieu où se trouvent les personnages et de l'action qu'ils sont en train de produire à 13 heures pile ! C'est à ce moment et à cet endroit qu'ils réapparaîtront dans le passé après avoir emprunté un portail de saut temporel la nuit suivante.

13 heures trente : Ewende descend au village faire des courses.

14 heures : Pendant que Morgh est chez le chef, Fannah, la fille du demi-orque, rentre en pleurs à la maison, humiliée par Charlanne, le fils de Merkhall, qui l'a battue et insultée.

Miorne remonte seule vers le ruisseau pour remonter les bretelles au méchant gamin. Elle tombe nez à nez sur Selderan, qui l'attend avec un sourire narquois. L'aubergiste la tue en la poignardant.

Alerté par les cris, Tononn remonte vers le ruisseau et découvre le corps sans vie de sa mère – Seldaran,

caché, observe la scène sans se faire voir. Tononn entre dans une folle frénésie meurtrière. Il se dirige vers la maison de voisins qui lui ont toujours été hostiles, les prenant pour les meurtriers, pénètre dans la bâtisse, et commet un carnage. Ewende, absente, ne peut le contrôler. Puis Tononn court au village où sitôt arrivé il tue un maximum d'hommes avant d'être enfin abattu par Myrdran. Ewende, qui était allé au comptoir de Masedrys, tombe en sanglots et serre dans ses bras la dépouille de Tononn sous le regard écœuré des villageois.

Sur la place du village, Selderan et Myrdran prennent le pouvoir en déposant Hemrac, qualifié de faible et d'incapable. Le chef est mis en contestation par une partie des paysans – notamment contre les demi-orques, au motif de son incapacité. Une crise d'arthrite mal venue prend Hemrac alors qu'il défie Myrdran. Il lâche son épée en gémissant de douleur et abandonne la partie.

Conclusion : si les PJs n'y ont vu que du feu et n'ont pas compris la machination en place, la majorité des familles du village, effrayées par la menace orque, soutiennent Selderan qui dépose Hemrac.

Le vieux demi-orque et sa fille, seuls survivants de la famille, sont arrêtés et vont être exécutés en place publique par Myrdran – avant que les personnages ne voyagent dans le temps.

Selderan prend le commandement. Il propose de fortifier le village avant d'organiser un raid dans les collines. Les travaux débutent. Ce soir là, il n'y a pas de feux dans les collines. Plusieurs jours plus tard, Selderan monte une expédition vers les collines. On constate que « les orques ont fui ».

Si les personnages ne peuvent empêcher que ces événements ne se reproduisent une seconde fois (après leur voyage temporel – voir acte III), Sunie intervient directement devant l'assemblée du village alors qu'on s'apprête à exécuter Morgh et Fannah. Elle apparaît, superbe apparition descendant des cioux, et maudit Selderan, Myrdran et Barlynn en les transformant en orques. A cette occasion, un court échange verbal mélodramatique oppose Selderan et Sunie :

Selderan : « Disparais, catin de l'Élysée ».

Sunie : « Maudit sois-tu, Selderan pour le mal que tu as commis et pour ton injure à l'amour. »

Selderan – hurlant : « Tu ne peux rien contre un adorateur de Baine ! Mon seigneur me protège ! »

Sunie – impérieuse : « Et moi, je suis une déesse ! Je te condamne à révéler ton vrai visage à tous. »



De même, si au cours de la partie, à un moment quelconque, avant ou après le saut temporel, les personnages découvrent la machination et se retrouvent en situation de combat contre Selderan, Myrdran et Baerlynn – combat normalement perdu d'avance car ces trois PNJs, plus puissants, sont de niveau 3 –, elle apparaît également alors que tout semble perdu, et s'oppose de la même façon au prêtre de Baine et à ses acolytes.

♦ Acte III « On prend les mêmes et on r'commence... »

NUIT DU JOUR 2

Quatre heures du matin : un agent de Sunie mène les personnages par un portail géographique dans un demi-plan où un portail temporel les mène au début de l'après-midi du jour 2, à 13 heures.

Aucun paradoxe temporel ne se produit : ils réapparaissent à l'endroit où ils se tenaient à ce moment.

Ils sont conduits, comme hypnotisés, par une forme féminine qu'eux seuls voient, dans la forêt. A peine l'un d'eux s'éveille-t-il de cet état en compagnie des autres que, faisant un pas, il tombe dans un trou et atterrit moins de 3 mètres plus bas, dans une petite grotte bien peu naturelle. En effet, le sol est aplani et conduit à un escalier qui descend dans une seconde cavité souterraine où se trouve un portail magique.

Passé, il mène dans une pièce étrange. Le noir est complet. Il faut s'éclairer pour voir un second portail qui se trouve en son centre. La seule issue est un escalier empli de sable qui s'est déversé sur la moitié de la salle. Le sol est de marbre. Des socles, au long des murs, soutiennent des statues précieuses représentant des notables ou des souverains. Ils l'ignorent, mais ils sont actuellement quelques dizaines de mètres sous le sable d'Anauroch, dans les décombres d'une cité nétheriss, puissante civilisation magique ancienne. Mais qu'importe... Passer le portail les conduit à l'endroit et à l'activité qui fut la leur dans la journée passée, à 13 heures pile (vous savez, au moment où je vous ai suggéré de noter où ils étaient...).

L'action peut reprendre son cours. Les personnages connaissent une partie des événements et en ignorent encore bien d'autres. Ils ont toutefois désormais l'opportunité de les découvrir et d'empêcher les desseins de Selderan.

Peut-être pourront-ils empêcher de si nombreuses morts, et notamment celle de Tononn ? Dans le cas contraire, s'ils sont sauvés, Morgh et Fannah quitteront Flammelane après avoir vendu leurs terres, accompagnés de Ewende, qui en ayant fait autant a décidé de rejoindre le culte de Ilmater...

Bien sûr, dans une version plus optimiste, Sunie, triomphante, pourrait ressusciter Miorgh et Tononn... Personnellement, je vais pas me gêner.

Exemple de fin : ce scénario a été joué à Colmar le 28 août. Voici comment cela s'est achevé. Après le saut temporel, deux personnages se sont rendus chez Hemrac pendant qu'un autre est allé chez Ewende. Les deux premiers parviennent par force de persuasion à convaincre Hemrac que quelque chose cloche. Pendant ce temps, le troisième rencontre Ewende sur le chemin alors qu'elle se rend chez Masedrys. Il réussit à la ramener chez elle. Chez Hemrac, alors que Morgh et Myrdran arrivent, Hemrac renvoie Morgh chez lui. Myrdran improvise et suit Morgh pour empêcher qu'il survienne alors que Selderan tue Miorne. Myrdran est suivi est par les personnages. Sur le chemin, gêné par ces deux témoins, il leur ordonne de revenir au village. Ils désobéissent et le combat s'engage. Myrdran tombe inconscient et est stabilisé. Plus haut, le troisième personnage assiste à l'arrivée de Fannah en pleurs mais ne suit pas Miorne alors qu'elle remonte vers l'endroit, plus haut vers la rivière où Charlanne a humilié la jeune demi-orque. Selderan surprend Miorne qui, frappée à mort, hurle. Tononn, le personnage et Ewende arrivent sur les lieux du drame. Tononn devient fou furieux. Ewende parvient à détourner sa colère du personnage. Tononn se précipite au village. Dans sa course, il est assommé par surprise par Morgh qui l'ayant vu accourir le frappe par surprise au détour d'un arbre. Les personnages reviennent au village et informent Hemrac de la situation. Bientôt, Selderan va réapparaître en arme et armure. Mais son plan a déjà échoué, Tononn n'ayant tué personne au village. Hemrac se rend à l'auberge avec les PJs. Il ordonne aux fidèles de Selderan de sortir de l'auberge ; ils obéissent lâchement. Camelonn en profite pour prendre la poudre d'escampette. Quand Selderan apparaît, il se retrouve nez à nez avec Hemrac et les personnages. Ses partisans ont disparu. Les personnages ont averti Hemrac de sa crise d'arthrite. Il tend au guerrier du groupe son épée, le nomme son bras droit en remplacement de Myrdran et ordonne aux personnages de mettre Selderan aux arrêts. Un combat s'engage, il voit la défaite de Selderan, isolé. Hemrac reprend son épée, la plonge dans le corps de Selderan et sort exhibant « l'arme qui a tué le prêtre de Baine ». Ce stratagème astucieux lui permet de reprendre autorité. Il annonce qu'il n'y a pas d'orques et dévoile la machination. Myrdran ranimé parle ; Alverdhe et Cautherde sont exécutés pour le meurtre de Keremdal, Orkhan et Vianne, ainsi que Myrdran.

Peu de temps plus tard, l'oncle de Selderan vend l'auberge à des clients du Gué d'Ashaba. A l'ouverture, les habitants de Flammelane font connaissance du nouveau tenancier : un semillant demi-orque...

FICHES TECHNIQUES

♦ Seldaran, prêtre niv. 3

For 13, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 16
Points de vie : 23
Dons : Ecriture de parchemins, esquive, arme de prédilection (morgenstern)
Attaque : morgenstern +5, dommages : 1d8 (+1 aux dégâts).
Initiative : 0
J.S. : Réf 1 / Vig +6 / Vol +7
Compétences : concentration +8, Connaissance des sorts +6.

Magie

Nombre de sorts par jour : 4 / 3 + 1 / 2 + 1
Domaines : destruction, Mal
Pouvoirs :
- une fois par jour, +4 à l'attaque / bonus aux dommages + 3 (destruction)
- Lance les sorts du Mal comme s'il avait un niveau de plus (Mal)
Niveau 0
- assistance divine
- soin superficiel
- blessure superficielle
- stimulant

Niveau 1

- frayeur
- anathème
- sanctuaire
Sort de domaine (destruction) : Blessure légère. Inflige 1d8 pts de dégâts, +3.

Niveau 2

- force du taureau
- alignement indétectable
Sort de domaine (destruction) : fracassement.
Endommagement objets ou créatures cristallines.

CA : ordinaire : 10 [+1 esquive]

CA : au moment où il assassine Miorne, ainsi qu'à celui où il paraît sur la place pour destituer Hemrac, il porte une cotte de maille +1 : + 6

Possession : une potion de soin léger (1d8+3)

♦ Mydran, rôdeur niv. 3

For 14, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.
Points de vie : 24

Dons : tir à bout portant (+1 att./dégâts), tir de précision, tir rapide (2 flèches à -2 à l'att.)
CA : 15 (dex +2, armure de cuir cloutée de maître +3)
Epée longue (de maître) +5 (1d8 + 2)
Epée courte (de maître) +5 (1d6 + 2)
Arc long composite de force + 2 : + 5 (1d8 + 2)
J.S. : Réf +3/Vig +4/Vol +2
Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +12, discrétion +8, science de la nature +7.

♦ Baerlyn Camelonn, barde niv. 3

For 10, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 15
Dons : esquive, science de l'initiative, arme de prédilection (épée courte)

Points de vie : 16

CA : 14 (cuir clouté)

Epée courte (de maître) : +4 (1d6)

Arbalète légère : + 3 (1d8 ; portée 25 m).

J.S. : Réf +4 / Vig +2/ Vol +2

Compétences : acrobatie +7, Bluff +8, Connaissance des sorts +8, diplomatie +8, psychologie +5, représentation + 8.

Sorts : 3 / 2 [15 % de chance de rater ses sorts]

Possession : une potion de soin léger (1d8+3).



...SUSPECT...

Une nouvelle de Jean-Marc Dumartin

14 décembre 2061

Secteur 6432-04F

Rapport de mission - pilote Sgt Hansen - E156/P28

La check-list est passée, tout est au vert. D'un pouce glorieux je remercie le chef mécano responsable de mon appareil. De leur sérieux dépend notre vie, ce ne sont pas des pilotes mais ce sont des mecs bien !

À une douzaine de mètres de moi, dans un deuxième chasseur, Pap's vient de faire de même. Combien de missions a-t-on fait tous les deux ? Trois cent cinquante ? Quatre cent ? C'est pire qu'un mariage, on est tout le temps ensemble.

Dans trente-cinq secondes le catapultage, et ensuite la liberté du vol spatial. Ce ne serait pas la guerre que ce serait l'extase.

Le départ...

La mission prévue depuis le début de la veille active, soit quatre jours, est une exploration du quadrant 04F de notre zone de couverture.

Mission de routine, il n'y a pas d'ennemis dans ce secteur. Les plus proches sont à au moins quatre années lumières, dans le 6254. De toute façon, nos « pièges » sont les plus rapides que l'on puisse trouver dans cette guerre. Et si jamais l'alliance de Véga pointe le bout d'un croiseur à moins de deux années lumières alors ils seront dans la zone de détection de notre porteur.

On pourra sans problème se rejoindre, former les escadres et préparer l'attaque. Mais bon, ce ne sont que des possibilités...

Donc je monte dans mon stargunship à l'heure prévue, vérifications d'usage et... BOOST !

Bon sang, si je n'étais pas pilote, je voudrais l'être pour ce seul moment...

Quelle sensation de puissance ! Un coup de pied au cul donné par Dieu en personne !

Le poulx à 180, l'appréhension... Si jamais la barrière magnétique isolant la cale du vide ne s'ouvre pas ? Ou s'ouvre une fraction de seconde trop tard ?

L'allumage.

La poussée.

Lorsqu'on rouvre les yeux, le fourmillement d'étoiles de ce secteur diffuse une douce lumière mordorée.

Le porteur est déjà à cinq ou six mille kilomètres et sans le bip rassurant que fait le radar à courte portée en pointant sa position, on pourrait facilement flipper.

C'est parti pour trois heures de vol et d'observation.

Dans cent quatre vingt minutes, le porteur déclenchera une balise émettant sur ma fréquence d'identification. Mon tracker se mettra alors en route et me ramènera vers la maison.

- Hé ! Pap's ! Tout est clair ?

- Clair Bloodbird ! Juste un réglé un peu faible.

- Ok. Inquiétant ?

- Non sergent de mon cœur, le régulateur revient à la normale.

- Bon alors on amorce la série de « zags » dans une minute et jusqu'au plus loin qu'on pourra du quadrant.

- Ok Bloodbird. Tu décroches et j'm'accroche à tes basques...

- Ok.

Ah ce Pap's... C'est le vétéran des pilotes du porteur. Pas un des deux milles drivers qui n'ait encore atteint sa quarantaine. D'ailleurs à cet âge là, les pilotes sont en général passés officiers supérieurs et affectés à des fonctions d'aiguillage, de planification ou de formation.

Et bien pas notre « Pap's ». Pseudo Papy. Caporal Bruce Scott. Plusieurs fois dégradé, plusieurs fois "presque" nommé officier, plusieurs fois emprisonné pour violence sur officier supérieur... Et le plus grand tableau de chasse que l'on puisse trouver dans la flotte. 82 ennemis abattus (sans compter les attaques sur porteurs) et vingt huit suspects éliminés. Lorsqu'on s'amuse à comparer nos graphs, j'en rougis presque... Je suis son leader, avec mes vingt huit ans, mes cinquante quatre ennemis pulvérisés et mes seuls onze suspects. Oui je suis un crack mais rien de comparable à Pap's !

On ne fait pas mieux, c'est pour ça que malgré son âge et son caractère, il est toujours pilote...

- Attention Pap's. Break dans quatre... trois... deux... une... break !

Et nos deux appareils de concert à prendre leur virage qui nous amènera dans une succession de longs « zigs » et « zags » qui sont la façon habituelle d'explorer un espace en théorie sécurisé. Un virage tous les deux cent à deux cent vingt milles kilomètres. En plus cela économise du combustible, on donne une impulsion lors de chaque changement d'angle et ensuite on court sur notre ère...

Ce ne sont pas des sorties vraiment de tout repos mais c'est assez tranquille.

On n'échange que peu de mots en général lors de ces missions de routine. On se connaît bien avec son équipier et puis après tout on est aussi là pour observer.

De temps en temps on prend des nouvelles mais c'est tout.

Déjà près de deux heures que nous avons été catapultés.

- Bloodbird ?

- Oui Papy ? Qu'est-ce qu'il y a ?

- Je ne sais pas trop, peut-être une faiblesse due à mon régul, j'ai eu un petit flash sur mon traceur.

- Quelles coordonnées ? Moi je n'ai rien eu.

- Je ne sais pas, j'avais juste l'œil dessus sinon le traceur n'a rien enregistré.

- Alors demande au « Spirit » de recalibrer ton radar. Si le traceur en a pris un coup ils te le diront.

- Ok je le fais.

Depuis le Spirit (notre porteur), les technos pouvaient remettre à zéro nos instruments et s'assurer de leur bon fonctionnement. Ils pouvaient aller jusqu'à réajuster la fréquence de nos armes si l'ennemi faisait preuve d'écrans de protection trop bien adaptés. Les instruments du chasseur ainsi réinitialisés ne sont occultés que pour deux minutes. Jouable en général.

C'est là le point technologique d'avance que nous avons sur l'alliance de Véga.

Eux compensent par un armement bien plus lourd.

- Alors Pap 's ?

- Ben, heu... la réinitialisation a prise. Tout est au vert.

- Ton traceur ?

- Comme le tien, rien à signaler, le porteur en bordure et ton ship c'est tout.

- Ok moi aussi. Ça marche. De toute façon, on rentre dans trente minutes.

- Ouais... Vivement une bonne bière...

Papy a raison. Dès qu'on rentre, rapport aux technos sur la tenue des appareils, puis débriefing de la mission au centre de commande et enfin bière au bar des pilotes. Un rituel bien ancré.

Tut ! Tut ! Tut ! Tut !

Cherie !

- Pap's tu l'as aussi ?

- Et merde oui. À trois heures ! Putain, j'espère que ce n'est pas un suspect !



- Spirit ! Spirit de Bloodbird ! Spirit de Bloodbird ! Trois échos dans le 04F. À trois heures de la trajectoire prévue. Répondez Spirit !
- Ici colonel Fontaine. Boostez-vous hors trajectoire. On vous pointe au tracker. Allez voir et rapport !

Ils ont l'air énervé sur le Spirit. Faut dire que nous n'étions pas censés trouver qui ou quoi que ce soit, le quadrant était réputé clair. Par rapport à nos trajectoires, ils font le calcul de la position initiale du contact.

- Allez caporal ! On décroche et on pique dessus
- Ouais. T'as vu qu'eux aussi piquent sur nous ? Au moins ce ne sont pas des suspects !
- Oui. On enclenche les tubes et go !

La fureur des réacteurs se fait à nouveau sentir. Il ne s'agit plus là de simples impulsions pour changer de trajectoire, les moteurs doivent fournir une puissance énorme pour nous amener à 0,8 de la vitesse lumineuse. En théorie seulement car s'il y a rencontre, ce serait impilotable.

Dans le même temps, les moteurs doivent fournir l'énergie pour charger les armes et les boucliers. Heureusement à cette puissance, cela sera fait en moins de dix secondes.

Nos deux stargunship fendent l'espace et les « contacts aussi » !

La rencontre se produit en moins de trente secondes.

- Putain ! Qu'est ce qu'ils foutent là ! Vu Pap's ?
- Vu Bloodbird ! Tes ordres ?
- En tout cas on les laisse pas passer derrière ! Spirit ? Spirit ? Trois Végans de visu. Il s'agit de trois chasseurs ! Papy tu glisses derrière moi et look nos arrières !
- Ok sergent !
- Patrouille 156 de Spirit. Vous êtes sûrs ? Pas d'erreur d'identification ?
- Non pas d'erreur, ils...
- Gaffe sergent les voilà à cinq heures ! Pas de doutes, ils nous accrochent !
- Spirit ! On engage le combat ! Pas d'erreur ! Trois appareils standard en forme de losange.
- Ok 156. On fait partir le reste de l'escadre.

Tu parles, le reste de l'escadre... À pleine vitesse il leur faudra presque six minutes pour nous rejoindre... Et dans un sens ou dans l'autre notre affrontement prendra fin dans moins d'une minute...

Les premiers lasers nous manquent d'assez loin, c'est notre répit...

- Papy on décroche en huit !
- Ok leader, à ton top

Contre un suspect, la peur aidant, on ne sait jamais comment s'y prendre. Lorsqu'il s'agit d'un ennemi tangible le problème est autre mais on sait toujours quoi faire pour essayer de l'aligner.

Le huit est une figure assez récente. Elle permet à nos appareils plus rapides de prendre de court l'ennemi alors qu'il se prépare à nous aligner. Les deux équipiers se séparent selon un angle de quatre-vingt-dix degrés, prennent un virage et se croisent toujours avec le même angle pour finalement se retrouver en bouclant le huit, en général si la chance est là, on se retrouve face à l'ennemi et on peut le blaster.

La chance est là...

- Papy ! Allez ! Feu !

Notre équipe est bien rodée. Bruce sait très bien que je vais blaster le Végan de tête et virer à gauche. Il peut à son tour allumer sans risque...

Cela se passe comme en simulateur. Mieux encore. En simulateur, les programmes sont faits par et pour des pilotes de l'Union Terrienne. Les Végans sont plus lents. Si on peut les toucher en premier, en général c'est bon. Par contre s'ils arrivent à nous toucher avec leur canon à impulsion alors c'est fini pour nous. Ils ont une puissance énorme.

De plus, ils s'autodétruisent s'ils sont immobilisés. On a encore jamais réussi à en capturer un pour analyser ce foutu canon.



La passe d'arme est une réussite.

L'ennemi de tête que j'ai touché part en vrille. Je ne l'ai pas stoppé mais il est out pour un petit moment, le temps qu'il re-stabilise et revienne.

Papy a encore fait mouche.

« Son » Végan se désintègre sous les coups conjugués de laser. Le troisième cabre à mort pour éviter les faisceaux du caporal.

- Pap's ! T'es bon ? Je poursuis !

- Right Bloodbird ! J'essaye d'accrocher le troisième. Veut se tailler cet enfoiré !

- Ok ! On se garde au traceur !

- Ok

- Spirit ! Un ennemi abattu, un touché et poursuivi, un en fuite.

- Reçu 156. Verts tous les deux ?

- Oui. Aucun dommage. Papy poursuit vers bordure quadrant à trois heures. Je piste mon Végan vers douze heures !

- Bien reçu Bloodbird. Escadre sur secteur dans trois minutes.

La vitesse de son piège aidant, Papy rattrape vite le Végan en fuite. Un coup de laser bien ajusté et il arrive à endommager les propulseurs du vaisseau en forme de losange. Celui-ci part aussitôt en dérive. Pap's espérait bien attendre d'autres membres de l'escadre et récupérer l'épave et son pilote. Peine perdue, comme tant d'autres auparavant, l'ennemi se désintègre avec son vaisseau

plutôt que de tomber entre nos mains. Rien encore n'a pu nous éclairer sur un tel « fanatisme ». Il doit bien entendu y avoir la peur que l'on arrive à cloner leur canon à impulsion. Une telle arme conjuguée à la vitesse de nos chasseurs nous donnerait un terrible avantage. Mais une telle éventualité peut-elle pousser un homme à sacrifier sa vie... ?

- Spirit ici Papy. Végan éparpillé. S'est autodétruit. Quels sont vos ordres ?

- Papy de Spirit vous attendez le reste de l'escadre qui est sur trajectoire d'interception puis vous partez rejoindre Bloodbird.

- Reçu spirit. Eh sergent ! T'es où ? Bloodbird ?

- Je suis toujours là Pap's. J'ai perdu mon Végan. Je ne sais pas comment il a fait pour se tirer. Ou alors il a tout coupé pour se mettre en black-out...
- Ok je reviens dès que l'escadre est là.
- Reçu.

Si jamais mon adversaire est en black-out, cela ne va pas être du gâteau pour le retrouver.

C'est une tactique que tout chasseur ou intercepteur peut employer... Faire le mort et tout couper, y compris la maintenance des réacteurs. La température chute vite mais reste supportable avec les combis. Comme le vaisseau est très petit il reste alors très difficile à localiser alors que s'il est en mouvement il se trouve toujours un moyen de localiser au moins sa trajectoire. Les particules sont très bavardes dans l'espace.

- Spirit de Bloodbird. J'ai perdu ma cible. Je reste sur zone et quadrille. J'attends le reste de l'escadre.
- Reçu Bloodbird. Interception escadre dans quatre minutes. Terminé.
- Terminé.

Quatre minutes... Deux cent quarante secondes à me demander si mon adversaire ne va pas surgir de nulle part pour m'envoyer une impulsion létale. S'il ne va pas d'une manière ou d'une autre appeler des renforts à la rescousse...

C'est que dalle quatre minutes mais lorsqu'on doit les vivre dans un chasseur pendu dans l'espace avec la menace d'un ennemi dans les parages immédiats ben c'est hyper long... ça le paraît...

J'ai beau écarquiller les yeux pour scruter mon traceur, essayer de distinguer une forme dans le vide, rien y fait, aurait-il réussi à me griller et à s'enfuir ?

La réponse me vint de la manière la plus cinglante qui soit.

Il me reste encore une minute trente à attendre avant que le reste de l'escadre ne me rejoigne. Je crois bien que je n'ai jamais été aussi attentif de ma vie.

A posteriori, je ne sais toujours pas comment il a fait, d'où il est venu.

Je ne peux que remercier ce que d'aucuns appelleront « l'instinct de conservation », d'autres « sixième sens », peu importe son nom, mais seule l'indicible force qui m'a fait regarder dans mes cinq heures sait pourquoi je suis encore en vie.

Je me morfondais sur ce que je risquais lorsque je vis brusquement un point violet. J'enclenchais mon booster sans plus attendre, ce qui me sauva la vie. Le point violet se fit faisceau qui vint balayer la place exacte qui était encore la mienne moins d'une seconde auparavant.

Comment pouvait-il réactiver ses systèmes, redémarrer, accélérer et tirer sans qu'on puisse le repérer ?

La chance, une fois de plus, ma fuite m'avait amené dans ses quatre heures, un coup de boost supplémentaire et je me retrouvais pile derrière lui. Il n'avait pas dû digérer son échec, grossière erreur...

- Spirit ! Spirit de 156 ! Cible repérée ! Balisez-moi je suis dans ses six heures ! Où en est le reste de l'escadre ?
- Bloodbird de Spirit ! Escadre sur zone dans moins d'une minute ! Foutez-le en l'air !

Facile à dire... En règle générale, dans les six heures d'un ennemi, l'affaire est vite envoyée. Mais pas avec celui-là... Il gigote dur, on dirait un Terrien...

Mais ce pilotage haché est bien plus facile avec mon chasseur. Trois secondes de répit et feu !

Je blaste le losange alors qu'il est en plein rouge de mon collimateur. Impossible que je le loupe. T'as qu'à croire ! Encore une question qui vient se greffer sur la kyrielle enregistrée dans cette foutue journée...

Loupé. Je ne sais comment il a fait pour décrocher au moment où je l'allumais. Pas un bleu le mec. Il est en vrille sur une trajectoire perpendiculaire à la mienne, je plonge pour le suivre.

- 156 ! 156 de Spirit ! Escadre sur zone ! Pap's et Sky pour vous intercepter ! Poursuivez la chasse !

Je ne réponds même pas, pas le temps. L'ennemi est sorti de sa vrille et mène ses boosters à fond. Mon stargunship n'a pas de difficulté à le rattraper. Le bip strident me confirme que je l'ai accroché, je le grille, f... Que fait-il ? Le losange freine brutalement, en vrac... qu'est-ce qu'il fait ?

Il tire droit devant ! Sur quoi ? Oh putain !

- Suspect ! Suspect ! Suspect ! Spirit bloquez la 156 ! Suspect repéré ! Pap's ! Sky ! Demi-tour ! Suspect localisé !

Il n'y a aucun doute ! merde, d'habitude je renifle sans coup férir tout ce qui pourrait m'attirer de gros ennuis... ben là c'est gagné !

Et l'autre. Lui il a foutu le camp, ben voyons... Je ne sais même pas si son tir a touché. En tous les cas, le suspect ne réagit pas et ne fait pas montre de plus d'activité qu'avant le moment où je l'ai détecté.

- 156 ! Ici Spirit. Vous connaissez la procédure. Allez-y et tenez-nous informés ! Tous les autres se replient !

Ouais ouais je la connais...

Non il n'y a pas de doute... dans le faisceau du canon à impulsion de mon adversaire j'ai parfaitement distingué une grande masse immobile... un suspect...

Les emmerdes commencent...

Il y a une règle.

Cette règle est tacite, silencieuse, bien entendue non avouée...

Mais cette règle est respectée par les flottes et les pilotes des deux camps. On le sait, on en a la preuve... D'ailleurs, si mon ennemi ne l'avait pas respectée, il m'aurait sûrement déjà blasté.

Cette règle fut « édictée » après qu'un mille six cent vingtième pilote soit officiellement porté disparu après avoir été en contact avec un suspect. Et en tenant aussi compte des dommages possibles à une future flotte civile.

Si jamais un pilote rencontre un suspect, quelle que soit la situation, y compris en état de combat, toute activité doit immédiatement cesser, l'affrontement doit prendre fin, la présence du suspect doit être signalée en clair et tout doit être mis en œuvre pour éliminer le risque représenté par le suspect.

En termes clairs, celui qui détecte un suspect se doit de le détruire.

Cette règle prend le pas sur tout ! La destruction de l'objet passe en priorité numéro un.

Ouais... c'est maintenant MA priorité... Belle merde.

Joli résultat... L'autre va retrouver son porteur, son camp alors que je vais me retrouver à risquer ma peau pour une saloperie de suspect, qu'il soit Alien ou vestige, on ne se pose jamais la question, c'est un « non identifié », classé d'emblée comme dangereux alors il faut le détruire.

Il faut que j'y aille... Je réenclenche mon propulseur mais pas question de booster. Finesse, prudence.

Comme précédemment, je recommence à scruter le vide spatial. Il faut que je le retrouve vite pour m'en débarrasser et enfin rentrer.

La peur qui me noue l'estomac est sans comparaison avec celle que j'éprouve lors des combats. Celle que j'éprouve maintenant est bien supérieure, plus angoissante, l'idée insidieuse de l'inconnu relève la peur jusqu'à des marches encore non atteintes.

Mes années de service ont du bon, elles me permettent de rester concentré malgré la situation. Ce qui, par contre, ne m'évite pas de repenser à l'état de stress qui était le mien lorsque je fus confronté à mon premier suspect...

C'était lors de ma troisième mission de combat. Lors de la seconde j'avais abattu mon premier ennemi. C'est donc tout gonflé d'hormones que je plongeais sur un bip soudain apparu sur mon traceur... Mauvais choix !

Je venais de localiser mon premier suspect. J'en ai presque mouillé ma combi, et pas de sueur...

Lorsque je me suis retrouvé devant lui, j'étais mort de trouille. Il était de petite taille, je l'estimais à environ quatre mètres de diamètre. Il disposait de facettes et sa forme générale se rapprochait d'un grand disque d'un

bon mètre d'épaisseur. De chaque côté, il disposait de huit excroissances dont je ne pouvais bien entendu même pas soupçonner l'utilité.

Même ma main tenant les commandes tremblait. À l'époque, et encore aujourd'hui, je ne savais pas d'où viendrait l'attaque. Je m'imaginais pour lui mille façons qu'il aurait de me foudroyer sur place.

J'avais depuis lors onze suspects à mon actif. Cela faisait de moi presque un vétéran de « la chasse aux sorcières »... Aucun suspect n'avait eu le temps d'ouvrir le feu sur moi, je les avais blastés avant.

Cela ne m'ôtait pas une once de peur...

J'observais toujours l'espace devant moi. Une impression d'y avoir déjà passé des heures alors qu'en réalité je ne « pourchassais » le suspect que depuis quatre à cinq minutes.

- Bloodbird de spirit. Où en êtes vous ?

Dans le pâté, je suis...

- De Bloodbird... je termine de baliser la zone. Le cube que je viens de décrire représente les extérieurs.

J'en arrivais même à m'étonner du calme avec lequel je répondais... Jusqu'au moment où...

- Spirit ! Spirit de 156 ! Suspect localisé !

- Coordonnées Bloodbird !

Et moi de transmettre. Avant toute action il est impératif de pouvoir savoir exactement où trouver l'objet, si jamais je me faisais avoir, un autre viendrait tenter de le détruire.

- Ok 156, vous pouvez procéder.

Et la peur de me torturer de plus belle... Tant la mort qu'il peut donner, tant le mystère dont les « suspects » sont entourés, tout contribue à renforcer cette peur qui me tourmente...

Lorsqu'on se rend compte que cela fait déjà plus de quatre générations de pilotes qui ont vécu avec cette peur, quatre générations de pilotes qui ont vu partir certains des leurs face à des suspects sans que l'on puisse l'expliquer...

Plus de mille six cent pilotes de stargunship ont donné leur vie pour que l'espace soit plus sûr. Et l'ennemi ne doit sûrement pas être en reste. Il arrive de temps en temps que des explosions soient répertoriées alors qu'une zone est réputée vide ou en tout cas sans conflits...

Et depuis tout ce temps, suivant aveuglément les ordres du gouvernement, nous détruisons, à chaque fois que faire se peut, ces suspects dont personne ne sait rien et dont personne ne veut surtout rien savoir.

L'homme a toujours eu peur de ce qu'il ne connaît pas, de ce qu'il ne comprend pas. Tout cela vient de son énorme propension à se croire le plus fort, merveille de la création...

Alors tout ce qui entre dans son champ d'existence sans y être invité, sans avoir auparavant laissé une trace dans la mémoire collective, tout ce que l'homme ne peut maîtriser, il se croit obligé de le détruire.

C'est une constante depuis la création...

Merde, ce n'est pas le moment de se prendre pour un philosophe sur le retour. J'ai un job à faire. Ce n'est pas à moi de me poser ce genre de questions. L'état-major doit savoir ce qu'il fait et je n'ai pas à douter de ses ordres, surtout ceux édictés depuis des lustres.

Imperceptiblement, je me suis rapproché du suspect, sans pouvoir encore le distinguer. Je sens sa présence écrasante. Il émane de lui une gangue de terreur qui ne manque pas de me prendre en elle.

Sans le voir, il me semble pourtant qu'il se précise. Je ne le distingue toujours pas mais je commence à appréhender sa forme, masse plus sombre sur le fond de l'espace.

Mon traceur reste désespérément terne et silencieux. Le suspect ne répond à aucune des impulsions dirigées vers lui. Les sondes sont bredouilles.

Rien qui puisse me rassurer.

J'achève ma troisième boucle autour de la masse encore indéfinie du suspect.

Le Spirit m'a demandé où j'en étais... J'ai bredouillé quelque chose comme « je m'approche ».

Et c'est exactement ce que je suis en train de faire. Finies les évolutions autour de lui, puisque les sondes ne détectent rien, il faut que je m'approche, jusqu'à voir l'objet...

Je flippe à fond.

- Courage Bloodbird ! On est avec toi !
- Merci Pap's... merci...

Mais tu sais bien que ce n'est pas vrai... Le meilleur ami du monde préfère que ce soit son pote qui se trouve devant un suspect plutôt que lui-même... Mais cela se veut réconfortant.

À la vitesse ridicule qui est la mienne, le suspect semble pourtant déchirer l'espace lorsque mon projo de proue fini par l'accrocher.

J'en sursaute sur mon siège de pilotage, j'ai même le mauvais réflexe de voir ma main glisser sur l'allumage des rétrofusées... Sans les déclencher.

Mais je fais tout pour m'immobiliser le plus tôt possible et le plus loin que je le puisse de cette « chose »...

Je reste bouche bée. Cela ne ressemble à rien.

En tout cas il n'est en rien semblable aux suspects que j'ai déjà rencontrés.

Je signale ce fait au Spirit tout en leur demandant de me connecter à la base de données pour définir s'il se trouve quelque chose de connu qui ait une apparence approchante.

Ce suspect est relativement grand, trois ou quatre fois la longueur de mon appareil. Les objets que j'ai rencontrés jusqu'ici étaient quasiment tous de forme très géométrique, trapézoïdaux, carrés ou encore structures hérissées d'appareils étranges...

Celui-ci non, il est presque tout en longueur, la partie principale ressemble à un tube auquel seraient rattachées deux excroissances plutôt plates, larges et allant en s'effilant, rattachées vers le milieu du tube, approximativement à la moitié de celui-ci, de chaque côté, comme des ailes.

Une troisième excroissance, plus petite est placée, elle, perpendiculairement aux deux autres sur ce qui semble être le dessus du tube, en retrait vers l'une des extrémités qui doit être l'arrière (si j'en crois ce que je prends pour les moteurs).

Tout en étant aussi précis que possible, je rentre toutes ces données dans mon traceur. Ce dernier, connecté au Spirit va vérifier dans la base de données si quelque chose de déjà répertorié semblerait convenir.

La réponse ne me parvient que trois minutes plus tard, ce qui tendrait à me faire croire que la BdD a été retournée de fond en comble.

Résultat négatif. Super Bloodbird ! Tu viens de rajouter une ligne à la glorieuse épopée des suspects ! J'en suis ravi !

J'arme mes torpilles.

Depuis plus de douze ans, chaque attaque contre un tel objet se fait non plus au faisceau ou au canon mais à la torpille.

C'est un pilote de la 672e qui avait alors allumé un suspect au laser. L'histoire de la navale nous apprend que l'objet aurait alors repris vie, comme si le laser apportait l'énergie vitale qui lui manquait pour ressusciter. La suite fut plus triste encore, non seulement l'objet détruisit le pilote mais il remonta presque naturellement les flux pour arriver jusqu'au porteur, le Conquérant, et pulvérisa ce dernier, les mille hommes d'équipage ainsi que les deux cent pilotes de son escadre.

Ce triste moment fut sûrement très romancé, toujours est-il que depuis, toutes les interventions sur suspect se font à la torpille.

Le seul inconvénient de cette technique réside dans le fait que lorsque l'on a tiré à la torpille, l'ennemi a le temps de riposter avant que le projectile ne l'atteigne. Le bon côté c'est que contrairement à un faisceau, qui reste somme toute progressif et « accumulatif », la torpille libère toute son énergie en une seule déflagration. Sa puissance est telle que rien ne peut l'absorber et tout cède devant une telle explosion. Enfin, on l'espère tous.

Je distingue maintenant parfaitement ma cible dans son aspect général. Je ne vois pas sa couleur ni les détails et je ne veux pas braquer de projecteur sur lui, on ne sait jamais. Ne serait-ce son aspect très inhabituel, je serais prêt à le juger quasiment neuf. Cette pensée m'étonne et m'en impose une autre... je m'imagine la lumière s'allumer dans ce qui doit être la proue, je m'imagine des ombres bouger dans cette lumière... Pures affabulations... un seul regard sur mon traceur me prouve tout le contraire...

Les sondes ne me renvoient absolument aucun signe d'une énergie quelconque et les senseurs de surface sont incapables de me donner une datation de l'engin ou même la composition de son extérieur.

Cela fait à présent une bonne vingtaine de fois que je tourne autour du suspect.

Quelle pensée, quelle idée ou quelle crainte peut freiner un homme et l'empêcher d'effectuer une action, quelle qu'elle soit ?

J'avoue que cela m'arrangerait de trouver la réponse à cette question, je pourrais peut-être alors décrocher mes torpilles au lieu de rester là et de m'offrir comme cible éventuelle à ce suspect.

« Rappelez-vous bien, jeunes gens ! En quelque lieu que vous vous trouviez, abattez toujours un suspect dès que vous le pouvez ! J'insiste lourdement ! Dès que vous le pouvez foutez ces saloperies en l'air ! Faites-le tant que vous le pouvez, tant que vous le pouvez encore... Nul ne sait de quoi sont capables ces engins ! Personne ne connaît leur puissance, personne ne peut prévoir l'étendue de leur armement ou la variété de leurs attaques. Alors blastez-les dès que vous êtes à portée, sans hésitations !

Un dernier point. Il n'existe personne, vivant ou mort qui puisse se vanter d'avoir ne serait-ce qu'aperçu l'un de ses occupants. Alors pas de pitié. C'est votre vie et celle de futures interceptions qui sont en jeu... »

La voix de mon instructeur résonne encore dans ce qui me sert de crâne.

Un discours qu'il a tenu lors de ma promotion au rang de pilote. Ça ne remonte pas à hier et pourtant il me semble qu'il vient juste de se taire.

Alors pourquoi est-ce que je reste là à regarder ce suspect au lieu de le blaster ?

« Dites-vous bien une chose une chose les jeunes. Si quelqu'un savait quelque chose ou possédait une quelconque information sur ces objets, il le dirait. Il en va de la sécurité de la navigation spatiale, il en va même de l'intégrité de notre nation et de sa souveraineté ! Les seuls qui parlent des suspects subodorent qu'il puisse s'agir des vestiges d'un âge où la barbarie et l'atome régnaient en maître dans l'ensemble de la galaxie. Ce qu'ils en pensent n'est pas fait pour nous rassurer. On les croit porteurs de mort et pourvoyeurs d'atrocités sans noms...

Et si vous voulez encore une bonne nouvelle, l'état-major de la marine "pense" qu'il pourrait se trouver une bonne centaine de milliers de ces foutus suspects encore dissimulés aux quatre coins de la galaxie ! »

Je revis dans l'instant le moment de stupeur, de silence et d'angoisse qui suivit le discours de notre instructeur.

Je pensais affronter ma plus grande peur en rencontrant le vide spatial... Que nenni ! C'est maintenant bonhomme. Jamais je n'ai éprouvé une telle crainte devant un suspect ou un ennemi.

Et puis, mille six cent vingt pilotes sont morts ou portés disparus face à des suspects... Aucune envie de rajouter une coche sur le compteur de l'adversaire.

Alors pourquoi continuer à lui tourner autour imbécile...

Mon objectif est accroché, et bien. Je décide de lui offrir trois torpilles : moteurs/centre/proue. Un bon programme me semble-t-il.

Dans la théorie, les deux torpilles destinées aux extrémités du suspect doivent exploser et en plus de la déflagration déclencher un irréversible processus de combustion nucléaire au niveau moléculaire. La troisième torpille est, elle aussi en théorie, d'une efficacité redoutable. Cette « bombe » à gravitation est capable d'arracher sa cible à notre dimension...

Feu !

Les trois torpilles se propulsent simultanément vers le suspect.

Sur mon tracer, la signature des projectiles est clairement visible, ainsi d'ailleurs que le flux émanant de leurs propulseurs.

- Spirit ici Hansen. Je viens de faire feu. Torpilles en route.

Le porteur ne répondra que pour signaler l'enregistrement de l'explosion du suspect.

La chance, fidèle compagne, une fois encore, la chance me sourit, l'objectif ne riposte pas.

Mon enregistreur de vol note systématiquement tout ce qui se passe durant ma mission et tout ce qui apparaît sur mon traceur, ne serait-ce que l'espace d'une micro seconde.

Comment pourrait-il manquer de noter la terrible explosion qui voit le jour alors que les deux premières torpillent frappent le suspect.

La lueur est telle que les protections solaires dont mon cockpit est pourvu se déclenchent, pour aussitôt se relever.

La troisième torpille vient de frapper l'objet. Le résultat est sans appel. Je ne peux l'observer en raison de son déclenchement trop proche de l'explosion des premiers projectiles. Mais sur l'enregistrement, on peut voir lors de l'impact une succession de lignes de force bleuâtres qui se répandent sur toute la structure du suspect, et ce dernier de disparaître d'un seul coup. Les détecteurs de masse eux-mêmes ne perçoivent même plus les vestiges de l'explosion qui vient d'avoir lieu.

- Bloodbird ? Ici Spirit. Venons d'enregistrer une forte et brève explosion dans votre zone. Vous êtes ok ?

- Spirit de Bloodbird. Tout est au vert. Je rejoins Pap's et je rentre. Terminé.

Oui je rentre, en vie. Non sans prendre le temps de souffler...

Une image me revient en tête. Juste avant l'explosion des deux premières torpilles.

Pour m'en assurer, je repasse sur mon collimateur la séquence finale de la destruction du suspect.

Et j'y trouve bien ce qui m'a inconsciemment frappé.

Juste au moment de la naissance des deux explosions originelles, dans les premières lueurs, avant d'être aveuglé, il m'avait semblé distinguer quelque chose sur le flan du suspect. Une succession de signes.

Sans en comprendre le sens, je m'efforce de reproduire ces signes sur ma tablette magnétique, cela m'occupera pendant la trajectoire de retour.

Et puis lorsque je confierais la bande au labo de recherche, peut-être en tireront-ils quelque chose.

Peut-être pourrions-nous en obtenir un renseignement qui nous évitera à l'avenir de détruire sans chercher à comprendre.

En tout cas, pour moi cela ne ressemble à rien et ne signifie pas davantage de chose.

Et moi, un pilote chevronné de la navale, de gribouiller alors comme un gosse, des lignes qui forment des signes abstraits...

N.A.S.A.

Jean-Marc Dumartin



Notre Père l'Univers

Une aide de jeu pour Fading Suns par Mario Heimburger

Les antinomistes représentent un réel danger pour les Mondes Connus, à tel point que l'Eglise en a fait une préoccupation centrale chez les Avestites, par exemple. Mais si les adorateurs de démons représentent une menace visible, tangible, d'autres types d'hérésies existent, et sont de nature beaucoup plus insidieuse. Ainsi en va-t-il des universalistes, une secte composée d'intellectuels pour la plupart scientifiques, qui ont une bien étrange conception de l'univers et de leur destin.

LE DOGME

Depuis des millénaires, toutes les formes de religion ont mis l'humain ou de manière plus générale, le « vivant » au centre de toutes les préoccupations et de tous les systèmes. L'animisme même confère des attitudes spirituelles aux choses inanimées comme les arbres et les rochers. Mais l'avènement de la science a mis à mal la plupart de ces systèmes.

La lutte entre les églises et la science a de tous temps été rude. En fonction des situations de pouvoir, la science était tantôt interdite, tantôt ingérée dans un astucieux système d'intégration, une valse d'hypocrisie qui a, dans certaines périodes de l'humanité, enlevé toute foi aux humains.

Or, aucune pensée n'était jamais arrivée à concilier de manière indiscutable et durable la science avec une foi en un « dieu », pour la simple raison que l'échelle humaine n'est pas adaptée à cette tentative.

Le dogme des universalistes s'appuie sur une première constatation : l'univers reste un inconnu. Tout humain qui regarde vers les étoiles aujourd'hui mourantes peut se poser la question du dessein de cette gigantesque toile où se livrent les destins... et se désespérer de ne pas trouver de réponse. Or, ce désespoir est un cul-de-sac qui ramène parfois même les scientifiques vers des fois illusoirs.

La secte des universalistes a concilié pour répondre à cette problématique deux principes directeurs dans sa croyance : le cosmomorphisme et la cyclicité.

♦ Cosmomorphisme

La première erreur de toute religion a été de considérer que l'homme était au centre de l'univers, presque une finalité en soi. La plupart des races extra-terrestres ont commis le même xénomorphisme en intégrant au fur et à mesure les éléments découverts, mais en rejetant ceux qui ne sont pas compatibles avec le dogme.

Les universalistes pensent au contraire que l'humain n'est qu'un point fortuit dans le grand dessein : ils pensent que l'univers existe pour lui-même, dans un



©Elisabeth Thiéry

ensemble plus grand dont la réalité n'est pas accessible à l'humanité.

L'Univers est un être entier et indivisible, les humains et autres races extra-terrestres ne sont que des paramètres parasites dans ce corps aux limites inconnues. Dès lors, l'univers se préoccupe aussi peu de ces cohabitants qu'un homme se préoccupe des millions de bactéries qui vivent en lui. A moins qu'ils ne deviennent ou dangereux ou bénéfiques, évidemment.

En se basant sur l'observation de phénomènes lointains comme les trous noirs, les universalistes sont de plus persuadés que l'univers qu'ils habitent n'est qu'un univers parmi d'autres, et que comme



tout univers, il finira par mourir après avoir donné naissance à un autre univers, selon un principe de procréation dont le système est encore inconnu. Les trous noirs pourraient toutefois être en rapport direct avec l'expulsion de nouveaux univers vers un ailleurs inconnu.

La mort progressive des étoiles des Mondes Connus s'inscrit dans cette logique, démontrant que l'univers est en train de mourir.

♦ Cyclicité

Les universalistes ont également intégré dans leur mythologie la notion de cycle, et de modèle, directement empruntés à l'hindouisme et à Aristote. Dans leur mode de pensée, l'univers se détruit et se recrée dans le but d'atteindre une certaine perfection, en créant des modèles viables ou non destinés à faire évoluer l'équilibre et parvenir à un état stable et parfait.

Pour cela, l'Univers utilise des moules et des configurations pour former encore et toujours les mêmes éléments de base, mais organisés différemment.

Néanmoins, les membres de la secte sont divisés sur la méthode : si certains espèrent une sélection naturelle d'univers, et donc une progression scientifique, d'autres imaginent des notions de morales et de bien (à l'échelle de l'univers) qui amèneraient une forme de nirvana universel. D'autres encore, matérialistes, parlent de hasard pur... Mais tous s'accordent à dire que si un jour, l'univers parvient à atteindre cet état, le paradis aura pris forme. Ironiquement, ce paradis sera un autre monde, rejoignant en cela le dogme officiel de l'Eglise.

♦ Conservation

Se pose encore une fois la question de la place de l'homme dans ce cycle. Et surtout, de sa conservation au-delà de la renaissance de l'Univers.

C'est là que la secte tombe dans le travers de toute religion en partant d'analogies avec sa propre espèce pour les projeter sur l'Univers. Le dogme des universalistes exprime en effet l'idée suivante : si d'une façon ou d'une autre, l'humanité parvient à attirer l'attention de l'univers et lui être utile, il est probable que dans le prochain cycle universel, des créatures de ce type seraient préservées et/ou recrées. Peut-être même les précédentes incarnations de l'univers comprenaient-elles déjà des humains, et peut-être ont-ils réussi à arriver à ce but ? Mais dans tous les cas, tout est à refaire jusqu'à l'obtention de l'Univers final, un univers où, la perfection aidant, l'humanité connaîtra elle aussi son stade final.

Cette théorie est bien belle, mais la technique pour remplir ce but est plus délicate : comment aider l'Univers ? La question est vaste et divise. La plupart des membres de la secte étant des scientifiques

décus par les croyances habituelles, on n'y trouve pas encore de consensus, mais bien un débat permanent. Peut-être que le terme « secte » est exagéré ; il ne s'agit peut-être que d'une « amicale »...

♦ Le bien et le mal

En fait, deux courants de pensée opposés sont nés, se fondant sur des sciences aussi diverses que la physique et la biologie, mâtinées de philosophie nihiliste.

Le premier courant, dit des positivistes, pousse ses membres à découvrir la manière de reproduction de l'univers, et un schéma général d'organisation, continuant ainsi les études de plusieurs millénaires de cosmologie et de physique (interrompus ces deux derniers millénaires). Ils pensent qu'il serait peut-être possible de faciliter ces processus cycliques, et donc de devenir des « accoucheurs d'univers ». Pour ces scientifiques, des domaines entiers de recherche se sont ouverts avec l'arrivée des psychomanciens mais également les contacts avec d'autres civilisations. Ils espèrent également décrypter les messages « religieux » qui selon eux contiennent toujours une part de vérité.

Mais dans leur recherche, ils sont méprisés par le second courant, incarné par les nihilistes, bien qu'eux-même préfèrent se qualifier de progressistes. Selon eux, le temps n'est plus à l'étude car cet univers est déjà en train de mourir. Dès lors, s'interrogeant sur l'arrivée tardive des humains à l'échelle de temps de l'univers, ils se comparent volontiers à des bactéries nécrophages. Selon leur philosophie, l'humanité existe principalement pour accélérer le processus de cyclicité. Ils estiment que l'Homme est un organisme d'autodestruction, destiné à provoquer l'avènement du prochain cycle. Ces fanatiques pensent que l'humanité doit remplir son « contrat » avec l'univers pour l'aider dans sa tâche. Ils estiment de plus que la notion de bien et de mal telle qu'elle est dictée par l'église est absolument dépassée à l'échelle de l'Univers.

Evidemment, si les deux courants débattent avec véhémence, leur entente reste généralement celle de vieux scientifiques... Mais dans les deux camps, il existe des fanatiques prêts à tout pour démontrer la vérité de leur courant.

BRIBES D'EVOLUTION

Les universalistes ne sont guère nombreux, mais leur « lignée » remonte loin en arrière. A notre époque, l'Eglise ayant mis la plupart des scientifiques à genoux, ils sont passés dans la clandestinité et gardent soigneusement leurs croyances pour eux. Mais du temps de l'ancienne terre, ou lors de l'âge d'or de la seconde République, ils avaient pignon sur rue. Mais même alors, l'attitude méprisante à l'égard de l'Humanité leur interdisant les crédits de recherche dont ils avaient besoin, les universalistes restaient très modérés.

◆ Lee Smolin

On attribue la source des universalistes à Lee Smolin. Lee Smolin était un de ces génies farfelus du début du XXI^e siècle. Physicien s'étant illustré dans la physique quantique, il énonça de nombreuses pistes de réflexion concernant le temps et l'espace, ne s'interdisant aucune folie. Fortement critiqué par une partie de la communauté, il trouva toutefois de nombreux soutiens. « Un scientifique ne devrait pas écarter une théorie a priori, aussi dingue soit-elle », disaient-ils.

Les théories de Smolin furent oubliées, mais la réflexion autour d'une « cosmologie darwiniste » était lancée...

Sans doute à son insu, les premiers universalistes se basèrent sur ses travaux pour développer la théorie et la placer au centre de leur recherche scientifique.

(→ lire à ce sujet : « Life of the Cosmos », Lee Smolin)

◆ Les Annunakis

La découverte des portails de saut n'a nullement ébranlé les adeptes universalistes : dans la mesure où ils se situaient à l'intérieur de l'univers, les Annunakis ne sont rien de plus qu'une pièce dans le puzzle.

Une des grandes questions, toujours d'actualité, est de savoir si les Annunakis ont joué un rôle dans la croissance et la stabilisation de l'univers ou pas. Par exemple, ont-ils influé d'une façon ou d'une autre sur l'expansion de l'univers, en empêchant par exemple par diminution de matière ou d'énergie que l'univers ne se rétracte après avoir fini sa phase d'expansion. A l'époque, les physiciens savaient déjà que l'univers s'étendrait à l'infini et finirait par se refroidir. Mais ce phénomène a-t-il toujours été sûr ?

Plus inquiétant pour les universalistes : la disparition des Annunakis. Leur rôle était-il terminé ou ont-ils réussi à quitter l'univers. Aussi longtemps qu'aucune trace convaincante n'aura été découverte, ce point sera une faille dans les théories universalistes.

◆ La seconde République

Les recherches des universalistes n'ont jamais été aussi riches que durant la seconde République : soutenus en particulier par les al-Maliks, ils se préoccupèrent beaucoup des portails de sauts, mais aussi de la source d'énergie de ces portails. Etaient-ils « dangereux » pour l'univers, ou au contraire, n'étaient-ils que des « raccourcis » d'intervention pour aller « réparer » l'univers d'une façon ou d'une autre. On le voit, la comparaison de l'humanité avec les globules rouges d'un système sanguin restait vivace dans les théories.

Mais la recherche fondamentale ne fut pas oubliée : la physique quantique et la recherche astronomique furent également poursuivies avec ardeur. On se souvient de la modélisation de l'absorption d'une étoile par un trou noir de Aaron Stönweyr, qui démontra qu'une partie de l'énergie semblait absente de l'équation finale, comme si le trou noir la projetait ailleurs (dans un autre univers en naissance ?).

Malheureusement, les recherches des universalistes étaient parmi les plus coûteuses et les moins rentables... Lorsque la république périclita, les mécènes se firent rares

◆ La toile universaliste

Après une traversée du désert qui dura près de deux millénaires, les universalistes ont quasiment perdu tous leur savoir et leurs moyens. Mais tout ce qui est écrit perdure d'une façon ou d'une autre, et on trouve toujours des lecteurs qui retombent par hasard sur tel ou tel énoncé théorique universaliste... Certains ne résistent pas à la séduction et prennent pour eux ces théories. Au fil du temps, entre « gens de confiance », les universalistes ont formé une toile de connaissance. Jamais en groupes, toujours isolés les uns des autres, ils ont fondé un réseau de sympathie et d'entraide qui leur permet de discuter de leur foi.

Que ces nouveaux adeptes soient souvent des personnes assez puissantes dans leur domaine ne surprendra personne : l'accès aux ouvrages anciens n'est pas un privilège répandu.

Aujourd'hui, on trouve des universalistes dans tous les secteurs de la société des Mondes Connus : les ingénieurs, évidemment, ne sont pas sous représentés. Mais on trouve aussi beaucoup d'Eskatoniques universalistes, mais également des antinomistes, des al-Maliks, des Decados, des riches marchands auriges, etc.

Privés de tout organisme de commandement, toutes ces populations s'entendent cordialement, mais ne sont guère organisées. Pourtant, ça et là, des programmes de recherche ambitieux (et dangereux) se remettent en route, conduits par des scientifiques éclairés, et financés par de riches sympathisants... Tout cela soigneusement caché de l'Eglise et de l'Empire !

FIGURES

Les sympathisants (ou activistes) des universalistes viennent de tous les horizons, mais un certain nombre de points communs les relie quand même :

Statut : tous les universalistes sont des gens de lettre ou de science. Dans un contexte fortement obscurantiste, ces personnes se savent évidemment surveillées. Il leur faut donc en plus une certaine

impunité et tranquillité, ce qui limite leur statut aux plus hautes fonctions dans leurs domaines respectifs.

Richesse : associé au statut élevé, la plupart des universalistes sont riches. Il ne s'agit toutefois pas toujours de leur argent propre : certains d'entre eux détournent des sommes allouées à un objectif précis pour servir leur propre cause.

Cooptation : tous les universalistes ont eu un mentor qui les a introduit dans la société. Il s'agit souvent de quelqu'un du même domaine. « Si vous trouvez l'apprenti, cherchez le maître... » Il arrive parfois que le sujet soit mal choisi. Le statut du mentor suffit généralement à dissiper les doutes au détriment de l'élève récalcitrant, mais la prudence est également une caractéristique des membres du mouvement.

Intelligence : il n'y a pas de bœufs parmi les universalistes. La compréhension totale de la doctrine l'en empêche, déjà, mais aussi l'instinct de conservation, le goût de la recherche interdite.

Voici quelques exemples de personnages universalistes... Certains personnages secondaires ne sont volontairement pas nommés, pour que vous puissiez intégrer plus facilement ces backgrounds dans votre campagne.

♦ Janssen Hot, grand inquisiteur

75 ans, cheveux gris, coupés à ras. Un nez aquilin dans une mer de rides dures, une bouche fine et sévère. Un regard désespérément vague, dérangent pour ses interlocuteurs. Quelques éclairs d'intelligence rude et cruelle, quand il parvient à saisir une faute chez ses adversaires.

Craint et respecté, Janssen est un bureaucrate plutôt qu'un voyageur des Mondes Connus. Tout le monde s'accorde à dire que c'est un des plus rudes inquisiteurs de l'Eglise, un homme qui traque la moindre parcelle d'hérésie.

Trop, sans doute. Jusqu'à faire peur aux religieux eux-mêmes. On ne lui confie plus aujourd'hui que les affaires délicates, et dont les portées politiques sont trop importantes. En clair, le jugement de nobles de la haute noblesse, de prêtres ou d'autres personnalités importantes.

Le prévenu est amené devant Hot, et l'interrogatoire se fait toujours en privé. En général, Janssen n'a pas à justifier ses décisions, et lorsqu'il quitte la pièce, un simple oui condamne le prisonnier quand un non le libère sans conditions.

C'est au cours d'un de ces interrogatoires que l'inquisiteur est tombé sur plus convaincant que lui... La discussion dura deux jours, et lorsqu'elle prit fin, non seulement le prêtre jugé pour antinomisme fut gracié, mais Janssen trouva enfin un sens à son devoir. Désormais, il est un des alliés transversaux des universalistes, tentant de les sortir d'un mauvais pas lorsqu'ils sont pris. Mais pas au point de se mouiller lui-même.

Depuis peu se rajoute aussi une autre fonction : celle d'écarter les adversaires des universalistes, les curieux, les empêcheurs de travailler en rond... C'est un travail de longue haleine, mais c'est la modeste contribution du religieux à la cause.

En ce moment, sa cible est Jusella Rielli, une grande prêtresse amalthéenne qui a découvert certaines expériences curieuses sur une planète voisine des mondes symbiotiques... Janssen est en train de monter une campagne de discréditation envers elle, et espère bien qu'elle mènera jusqu'à un jugement en hérésie.



♦ Eleonora Wallet, ingénieur

47 ans, petite et boulotte, elle donne une impression de gentillesse incroyable, comme une maîtresse d'école des temps anciens. Elle dissimule derrière des lunettes fines un regard perçant et subtil. Toujours habillée d'une robe stricte, son équipe la surnomme « Madame », en insistant sur le deuxième a...

Eleonora Wallet est la directrice du projet EPS (Etude des Portails de Sauts). Ce projet, autorisé par toutes les instances, y compris l'Empereur, est destiné à examiner et à comprendre le fonctionnement des portails de sauts, dans le but de redécouvrir les mondes perdus.

Elle dispose sous ses ordres d'une trentaine de chercheurs, répartis dans tout l'univers, mais principalement concentrés autour du portail de saut de Teyr-Sainte.

Là, elle distribue les tâches avec parcimonie, en prenant bien soin de ne jamais donner tous les éléments à ses chercheurs. Officiellement, il s'agit de les protéger contre le savoir technologique et la tentation technolâtre. Officieusement, elle glisse dans son programme de recherche quelques pistes peu orthodoxes...

Outre le rôle curieux de ces portails dans le dogme universaliste, Eleonora cherche à savoir s'il est possible de les détourner de leur fonction première, en ouvrant des portails sur des zones nouvelles...



Dans son esprit, en effet, il a bien fallu que les Annunakis se rendent physiquement dans tous les lieux où se trouvent les portails, et elle ne croit pas à l'hypothèse de vaisseaux ayant voyagé durant des millénaires. Selon elle, les portails peuvent, au prix d'une intense énergie, ouvrir des chemins vers des lieux sans portails. Le portail d'arrivée y serait alors construit pour limiter la débauche d'énergie.

Un de ses buts est de parvenir à ouvrir une telle voie, et à tenter l'expérience d'ouvrir un chemin directement vers un trou noir, afin d'en observer (de loin), les conséquences...

Ce projet fou doit bien sûr rester secret.

Eleonora s'intéresse tout particulièrement au portail abandonné du système de Pandemonium (La station grange, voir Seigneurs des Mondes Connus, p. 40). Elle suppose en effet que ce portail avait une fonction différente des autres. Malheureusement pour elle, les Decados se méfient de cette savante, et n'ont pour le moment pas donné suite. Madame a fait remonter ce refus en haut-lieu, et les pressions de l'Empire et de l'Eglise ont commencés à se faire sentir...

♦ Andrea Hawkwood

Un homme grand, 40 ans, une allure sportive. De longs cheveux noirs. Porte toujours à ses côtés une épée-plasma. Toujours pressé, Andrea est un militaire jusqu'au bout des ongles, arpenter sans cesse les casernes, les champs de bataille et la revue des troupes.

Andrea Hawkwood a vu mourir trop de gens pour garder la foi en l'humanité. A force d'arpenter les lignes de front, l'absurdité des batailles et des guerres a usé en lui tout espoir...

Dirigeant de la troisième armée Hawkwood sur le front des Symbiotes, Andrea est coincé sur des planètes hostiles depuis le début de la guerre. C'est lors d'une rencontre avec un religieux de haut rang venu inspecter les troupes pour les assurer du « soutien de l'Eglise » que le soldat s'est aperçu que l'hypocrisie du prêtre cachait autre chose. Il a trouvé en lui, au terme d'une soirée de discussion dans la jungle, un frère de pensée, qui méprisait la vie comme lui, tout en maintenant les apparences.

Converti aux dogmes de l'universalisme, Andrea y a vu une nouvelle raison de vivre et de poursuivre la lutte. Aidé de son mentor, il élabore un nouvel axe de recherche, qui tourne autour de l'utilité, du rôle des Symbiotes dans la fin de l'univers... En fait, tous deux sont convaincus que les Symbiotes ne sont pas apparus par hasard à ce stade de l'évolution.

Andrea mène à l'insu de ses hommes, forcés d'obéir aveuglement à ses ordres, un jeu dangereux, cherchant à profiter de sa situation pour approcher les Symbiotes, en capturer et faire des expériences impliquant cet ennemi redoutable.

Son armée étant sur un front secondaire, il a les coudées franches pour le moment. Mais ses hommes ont de plus en plus peur.

♦ Seymon Novalle, évêque orthodoxe

65 ans, 1,60 m, maigre comme un clou. Seymon est aveugle de naissance, et il est accompagné en permanence d'un grand chien noir (à l'allure menaçante) qui lui sert de guide. Ses cheveux blancs s'accordent avec ses yeux laiteux, et contrastent avec les veines bleues apparentes de son front et de ses mains.

Pour Seymon, l'univers a toujours été une hypothèse. Plongé dans une espèce de paranoïa, il a eu tout le loisir de réfléchir à l'existence de ce qui l'entoure, pouvant encore moins que les autres faire confiance à ses sens. Cette vie d'introspection l'a d'abord mené vers la religion. Puis, à l'idée d'un dieu créateur s'est rapidement substitué quelque chose de plus abstrait et moins personnalisé.

Etrangement, Seymon est venu à l'universalisme tout seul. Il a d'ailleurs peu de rapport avec les autres universalistes. Une des nonnes de son ordre était chargée de lui lire les ouvrages que contenait la bibliothèque de sa charge. C'est grâce à elle qu'il trouva dans les archives des références aux cosmocentristes. Sa lectrice lui fut rapidement retirée...

Considérant depuis que l'humanité n'est pas une fin en soit, Seymon a développé sa recherche intérieure au point d'acquiescer une certaine forme de vision mystique. Il ne voit pas le monde, il le perçoit, et perçoit notamment ce qui est caché.

C'est ainsi qu'il s'est engagé sur les voies de l'antinomisme, repérant dans le noir de son existence les démons qui y étaient tapis. Quand un chien se plaça de lui-même sous le contrôle de l'ecclésiaste, beaucoup crièrent au miracle. Ils déchantèrent rapidement, et commencèrent à murmurer... Le caractère redoutablement intelligent du chien les inquiétait.

En cherchant à comprendre l'envers du décor, Seymon recherche aussi le sens des démons, leur utilité dans le grand dessein. Il sait que peut-être, il s'agit et du passé, et de l'avenir de l'humanité, peut-être des échos des incarnations précédentes de l'univers ?

LA PLACE DES UNIVERSALISTES EN JEU

Il serait sans doute dommage de considérer les universalistes comme une secte supplémentaire de « méchants ». Bien plus, il s'agit d'une organisation secrète, comme la franc-maçonnerie ou les associations politiques transversales. Si la plupart de leurs émanations visibles sont néfastes pour

l'humanité (ou plutôt, totalement amoraux), elles partent malgré tout d'une démarche scientifique.

Néanmoins, le meneur peut s'en servir comme un leitmotiv, qui apparaîtrait toujours là où on ne l'attend pas : chez un mentor des joueurs, dans un PNJ chargé d'une mission en apparence anodine, etc. Et l'arbre qui cacherait la forêt pourrait être abattu par les joueurs.

Voyons toutefois quelques pistes :

♦ James Bond

Un meneur orienté vers l'action pourrait assimiler les universalistes à une espèce de Spectre, aux projets délirants, mais aux moyens démesurés.

Une campagne partant sur cette base pourrait commencer par une mission anodine (l'enlèvement d'un scientifique, le transport d'une pièce, la découverte d'archives de la république, etc.) pour dévoiler progressivement l'importance de la découverte.

Dans ce cas, les ennemis seraient plus fréquemment des mercenaires engagés anonymement, ou encore des organisations paramilitaires acquises à la « cause ».

La campagne s'achèverait sur la chute d'un quelconque « savant fou » dont le but est forcément délirant (détruire le soleil de Byzantium Secundus, détruire un portail de saut stratégique, etc.) mais dont la véritable portée (scientifique) n'apparaîtra que plus tard... En laissant supposer que ce savant n'était qu'un parmi beaucoup !

♦ X-Files

L'ensemble des Mondes Connus est noyauté par une organisation dont les buts sont obscurs et contradictoires. Tantôt amicaux, tantôt ennemis, ces hommes de l'ombre manipulent à tous les niveaux de la société et les personnages ne sont que des êtres manipulés parmi d'autres.

Dans cette optique, on s'intéressera plus au secret, à l'inélicétabilité, à l'impuissance des personnages. Et à la psychologie torturée des antagonistes.

Que dire par exemple de leur « donneur de

mission », qui semble tout faire pour les aider à découvrir la vérité tout en leur mettant des bâtons dans les roues. N'est-ce pas dans une volonté d'absolution qu'il fait cela ? Et qui sont ses « amis », ou relations, qui eux aussi ont leur mot à dire là dedans.

Bref, si dans la première optique, on s'oriente plutôt vers un crescendo explosif, ici, on prévoira des séances sans rapport entre elles, mais où certains mystères récurrents finiront par être éclaircis...

♦ Cthulhu

Il est également possible d'accentuer le côté fantastique et horreur des universalistes, en se basant par exemple sur ceux qui ont choisi d'étudier les démons.

Qui sait ce qu'il est possible de découvrir quand on cherche les entités cachées dans les plis de l'univers.

Bon, pas la peine de faire un dessin : dans ce cas, ça se passera sans doute très mal pour les joueurs, en particulier s'ils n'empêchent pas certaines expériences de se concrétiser.

♦ Apocalypse Now

Perdus dans la jungle, les joueurs se trouvent impliqués dans un conflit ou dans un autre. Mais autour d'eux, l'horreur de la guerre est rapidement remplacée par l'horreur interne de l'armée, ses secrets, ses règlements de compte.

Pourquoi l'armée avance-t-elle vers un point tellement loin du front principal ? Pourquoi les indigènes cachés dans la forêt font tout pour ralentir la progression. Pourquoi le général insiste-t-il pour progresser, en dépit du bon sens.

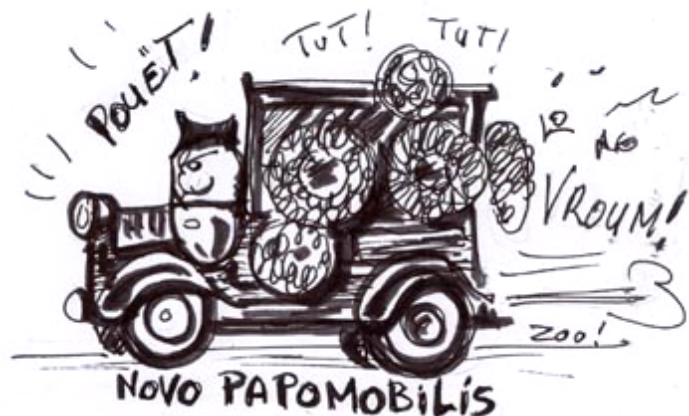
Les ruines découvertes ici et là y sont sans doute pour quelque chose. Et le matériel secret, amené par des mercenaires indépendants doit certainement servir à quelque chose aussi.

Bref, ici, on commence par l'action, on continue par une enquête et on finit sur une apocalypse locale, surtout si la guerre change de vainqueur alors qu'on ne s'y attend plus.

Perdus sur une planète, avec un état-major devenu fou, il y a de quoi perdre les plombs. Pourtant, tout ce qui attend les personnages s'ils se sortent de là, c'est une cour martiale.

On le voit, il y a de nombreuses approches possibles, et cela peut donner lieu à de nombreuses heures de jeu et des scénarios glauques ou d'action héroïque.

A chaque meneur d'intégrer cet élément de background dans le monde toujours plus complexe de Fading Suns.



Alegretto et Manontropo de Temporie

Une aide de jeu pour Rêve de dragon par Benjamin Schwarz

Alegretto et Manontropo sont nés avec un don peu commun. Le premier possède en effet la capacité de mesurer les distances et les volumes d'un simple coup d'œil, pour le second ce sont les intervalles de temps qui n'ont aucun secret. Deux dons très utiles que les deux frères ont eu à cœur de louer dès leur plus jeune âge, le premier comme apprenti charpentier, le second comme accordeur d'horloges ; et ce n'était pas le travail qui manquait en Temporie. Rapidement ils s'établirent à leur compte et bâtirent les plus beaux et les plus justes des clochers horloges de la ville.

C'est le jour même de leur vingt troisième anniversaire que l'appel du voyage vint frapper à leur huis. Ils vendirent leur atelier et prirent sans regret ce chemin dont on ne revient que rarement, celui de l'inconnu, le chemin du voyage.

Et pour voyager, ça ils ont voyagé, sur terre, dans les airs, sur les mers, et sans jamais chômer. Ils ont exercé leur art aux tâches les plus diverses, de la construction de ponts et d'aqueducs, à la résolution des éternels problèmes de bornes, sans compter le sempiternel réglage de sabliers dans les chaumières ou d'horlogerie dans les villes, comme cette semaine infernale passée à régler tous les métronomes de la célèbre ville musicale de Mailaudy. Ils eurent aussi l'occasion d'inventer des solutions complexes pour répondre à des situations particulières. Dans la ville de Katel par exemple, les propriétaires se disputaient l'accès à un unique point d'eau. Ne pouvant mélanger les troupeaux, un éleveur était obligé d'attendre que le précédent ait fini de faire boire ses bêtes pour emmener les siennes. Et quand on sait que pas moins de cinquante éleveurs faisaient la queue, on comprend que le temps d'attente, semblant toujours trop long pour les autres et pas assez pour soi, ait souvent généré des rixes souvent mortelles. Les deux jumeaux avaient réglé le problème en construisant une barrière rotative réglée pour pousser doucement mais fermement le troupeau buvant et permettre l'accès au troupeau suivant à intervalle de temps régulier. Arguant que le dispositif ne prenait pas en compte la taille du troupeau, les éleveurs avaient menacé de ne pas payer. Les jumeaux firent les modifications nécessaires mais ne virent jamais la couleur de leur argent ! Heureusement, ils ne rencontrèrent que rarement d'aussi mauvais payeurs.

Les dons des deux jumeaux n'ont cessé de s'affiner au cours des ans. Alegretto peut par exemple donner d'un seul coup d'œil une très bonne approximation du nombre de moutons sur un coteau, ou du nombre de brins d'herbes dans un petit pré. Manontropo quant à lui possède une bonne intuition de l'intervalle de temps qu'il faudra à un objet pour se trouver un à endroit donné. Une sorte d'appréhension un peu plus complète de la vitesse des objets, bien pratique par

exemple pour savoir quand décocher sa flèche pour atteindre un oiseau en plein vol.

Cependant au-delà du simple affinement de leurs sens, les deux frères se sont trouvés de nouvelles capacités dont ils font rarement état en cela qu'elles sont vraisemblablement affiliées au haut rêve.

♦ Alegretto

Taciturne de nature, Alegretto est de deux minutes l'aîné de son frère et s'acquitte à merveille du rôle protectionniste qu'on attend du plus âgé. Doté d'un sens pratique et d'un pragmatisme brut, c'est un virtuose de la charpente, un génie de la roue dentée et un pratiquant convaincu de la devise "problème/solution". Il ne sourit que rarement et ne se met pas plus souvent en colère, parle peu mais utilise toujours le mot juste. Il porte sur le monde un regard d'architecte que d'aucuns pourraient prendre pour de la sévérité. Habillé d'un éternel tablier rapiécé il ne se sépare jamais de ses précieux outils. Pour lui, traverser une rivière, cela se fait logiquement en fabriquant un pont de fortune plutôt que de tenter un contournement. Au quotidien, c'est lui qui prend les décisions, mais si son frère venait à s'affirmer sur un choix Alegretto le suivrait sans même réfléchir à autre chose que le meilleur moyen de l'aider.

Taille 11 Apparence 10 Constitution 12 Force 12 Agilité
10 Dextérité 15 Vue 15 Oûie 11 Odorat-goût 12 Volonté
12 Intellect 11 Empathie 8 Rêve 13 Chance 8
Mêlée 11 Tir 15 Lancer 13 Dérobée 10 Vie 12 Endurance
24 S.Const 2 Sust 3 +dom+1
Corps à corps +3 dague +2 hache +2
Bricolage+10 Course +2 Cuisine +2 Discrétion +2
Vigilance +4
Charpenterie +8 Maçonnerie +7 Survie cité +2 Survie
extérieur +6 Survie marais +1 Survie forêt +4
Écriture+2
Oniros+9
Compression d'objet (marais) (R-6 r1+)
Dilatation d'objet (fleuve) (R-6 r1+)
Compression d'espace (marais) (R-10 r4+)
Dilatation d'espace (fleuve) (R-10 r4+)
Rapiècement d'espace (pont) (R-15 r8+)

Têtes de dragon :

Dénombrement immédiat : Le personnage peut dénombrer instantanément un ensemble d'environ dix mille objets et donner une bonne approximation jusqu'à un million d'objets.

Œil d'architecte : Le personnage a un sens inné des distances et des tailles.



Têtes de dragon :

Chronophilie : Le personnage ressent et sait mesurer exactement les durées.

Rythmie : Le personnage sait prévoir la position exacte des objets en fonction des durées rien qu'en les observant bouger. Il convient bien sûr que la vitesse de ces objets et leur mouvement ne varie pas.

Les deux frères possèdent une petite charrette sur laquelle ils transportent leurs effets personnels et leurs outils. Suivant les contrats qu'ils viennent de finir, ils peuvent être extrêmement riches ou au contraire sans le sou. Les personnages pourront les rencontrer à la ville comme à la campagne, faire un brin de route en leur compagnie, leur prêter main forte dans une de leurs œuvres ou bien encore avoir recours à leurs services.

Compression d'objet (Oniros) (marais) (R-6 r1+)

Permet de raccourcir un objet du dixième de sa longueur. Il faudra dépenser un point de rêve supplémentaire par dixième supplémentaire.

Dilatation d'objet (Oniros) (fleuve) (R-6 r1+)

Permet d'allonger un objet du dixième de sa longueur. Il faudra dépenser un point de rêve supplémentaire par dixième supplémentaire.

♦ Manontropo

Habituellement gai et volubile, Manontropo explore avec facilité et bonheur toute la gamme des sentiments, même la tristesse. Doté d'un sens artistique certain, c'est un dilettante de génie qui ferait certainement de grandes choses si seulement il voulait bien s'atteler plus d'une semaine à la même tâche. Curieux, généreux, philanthrope, il est capable de grandes colères devant la cruauté ou l'injustice. Doué d'autodérision, passé l'abattement, il n'hésite pas à rire des épreuves qu'il a dû traverser. Et qu'importe si son frère ne parle pas, il peut le faire pour quatre.

Taille 11 Apparence 14 Constitution 8 Force 10 Agilité 14 Dextérité 12 Vue 11 Ouïe 15 Olorat-goût 14 Volonté 10 Intellect 11 Emotion 11 Rêve 13 Chance 16 Mêlée 12 Tir 11 Lancer 10 Dérobée 12 Vie 10 Endurance 20 S.Const 2 Sust 3 +dom+0
Chant +6 Bricolage +1 Course 0 Cuisine +6 Dessin +4 Discrétion -2 Séduction +4 Vigilance +2 Comédie +3 Commerce +2 Musique flûte +4 Musique luth +4 Musique tambourin +2 Survie cité -3 Survie extérieur +3 Survie marais +1 Survie forêt +1 Orfèvrerie +6 Serrurerie +6 Écriture +4 Légende +7
Oniros +5
Compression du temps (marais) (R-5 r2+)
Dilatation du temps (fleuve) (R-5 r2+)
Avancée dans le temps (marais) (R-15 r8+)
Retour dans le temps (marais) (R-15 r8+)

Compression d'espace (Oniros) (marais) (R-10 r4+)

Le personnage peut retirer une zone de l'espace, les dragons se chargent généralement de faire les coutures pour garantir l'intégrité du rêve mais sur un échec critique, la couture ne se fait pas et il y a apparition d'une déchirure constante. Sur un échec total, ce sont les limbes qui affleurent maintenant à cet endroit.

Il faut comprendre que si le joueur arrive à faire disparaître un cube d'un mètre d'arête sans catastrophe, ce n'est pas ce qui se trouvait là qui disparaît, mais bien la zone de l'espace elle-même. En particulier, tout ce qui est alentour aura tendance à être rapproché par une "couture" autour de la zone retirée, une maison dans laquelle on ferait disparaître une table deviendrait certainement elle-même plus petite.

Sur une réussite normale, la couture est réussie mais "grossière". Elle produit des traces visibles telle que des plis dans un pré, des arbres déracinés ou poussés à l'horizontale.

Tout mètre supplémentaire doit être payé d'un point de rêve supplémentaire.

Dilatation d'espace (Oniros) (fleuve) (R-10 r4+)

Le personnage peut ajouter une zone à un endroit de l'espace, les dragons se chargent généralement de meubler cette nouvelle zone de manière à garantir l'intégrité du rêve mais sur un échec critique, il y a



apparition d'une déchirure constante sur toute la zone apparue. Sur un échec total, ce sont les limbes qui affleurent maintenant à cet endroit.

Il faut comprendre que si le joueur arrive à faire apparaître une zone sans catastrophe, tout l'espace alentours va s'éloigner pour laisser de la place à la nouvelle zone.

Sur une réussite normale, la couture est visible, en ce sens qu'on pourra par exemple voir apparaître un sous-bois de sapins au milieu d'une maison. Sur une significative, l'ajout se fait sans surprise. Sur une particulière, la couture est parfaite et telle que dans l'esprit du haut rêvant. En particulier celui-ci a de bonnes chances de voir apparaître des objets désirés.

Tout mètre supplémentaire doit être payé d'un point de rêve supplémentaire.



Rapiècement d'espace (Oniros) (pont) (R-15 r5+)

Véritable déformation de l'espace ce sort permet de modifier la notion de voisinage d'une zone en la connectant à un autre lieu de l'espace. L'utilisation de ce sort est à réserver aux mathématiciens convaincus. Avec une bonne maîtrise et une solide pratique de ce sort le célèbre haut rêvant Kleinöubius a réussi à torturer l'espace de manière à créer le fameux escalier cyclique, la non moins connue bouteille fermée mais sans extérieur ni intérieur, ou encore la route à un seul côté...

Compression du temps (Oniros) (marais) (R-5 r2+)

Le temps s'écoule deux fois moins vite dans la zone qu'à l'extérieur. La zone peut-être centrée sur un objet, un être vivant ou un lieu et peut être étendue en payant un point de rêve supplémentaire par mètre d'extension.

Dilatation du temps (Oniros) (fleuve) (R-5 r2+)

Comme pour la compression si ce n'est que le temps s'écoule deux fois plus vite dans la zone.

Avancée dans le temps (Oniros) (marais) (R-15 r8+)

Le lanceur de sort déplace la zone d'une heure dans le futur. Toute heure supplémentaire se paye d'un point de rêve.

Retour dans le temps (Oniros) (marais) (R-15 r8+)

Le lanceur de sort déplace la zone d'une heure dans le passé. Toute heure supplémentaire se paye d'un point de rêve.



STAR FRONTIERS Alpha Dawn, Version française

Un jeu méconnu présenté par Jean-Marc Dumartin

Une boîte rouge (enfin... rose et bleue, ;-)), le logo TSR, Donjons & Dragons inscrit dans un coin, un dessin de Larry Elmore en couverture...

On dirait du Donj' mais cela n'en a ni la teneur, ni la destination (enfin, presque).

Star Frontiers est un jeu de rôles de science-fiction, sorti en 1983 et « conçu par les producteurs de Donjons & Dragons ». Allez, j'ouvre pour vous la vieille boîte.

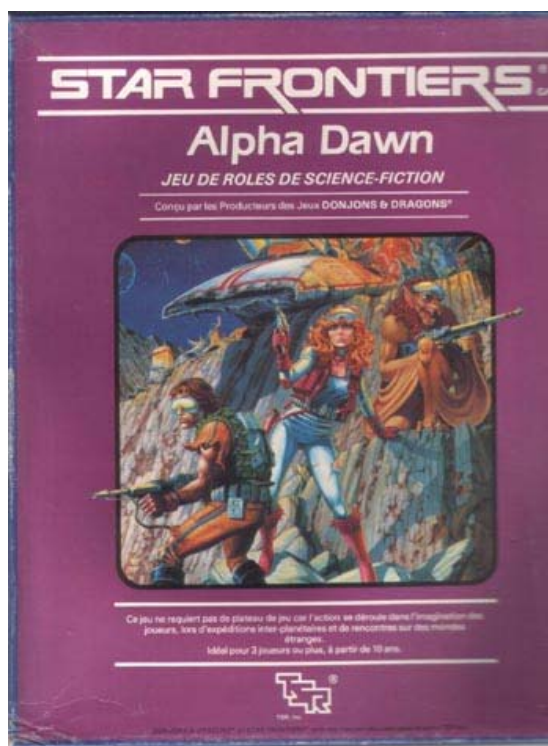
Arghhh ! Damned, je suis eu ! Je m'attendais à un jeu de rôles et on m'a refilé une boîte contenant un wargame ! Des plans, des plans, des pions prédécoupés... Non, attendez voir... Il y a des livrets là-dessous, bingo, il y a marqué « règles » dessus.

Sincèrement, je ne me rappelle pas avoir eu cette impression étrange à l'ouverture d'un jeu de rôle. Si on se replace dans l'époque, début des 80's, cela fait un petit peu suite aux formats adoptés par des suppléments scénarios Donjon & Dragons d'alors. Une couverture amovible dont l'intérieur révélait les plans des donjons et autres joyeusetés.

En fait, on pourrait dire, ou tout au moins croire, que Star Frontiers « Alpha Dawn » a été conçu comme un jeu voulant « ratisser large ».

Comme un jeu d'entrée au jeu de rôle d'abord, avec un livret de règles d'initiation pour une version « light » louchant sur les lecteurs de livres dont vous êtes le héros, comme une passerelle pour les wargamers ensuite, par l'utilisation massive de plans (et de pions) et enfin comme un jeu de science-fiction à part entière pour les rôlistes confirmés.

Les joueurs et leurs personnages évoluent dans un univers de space-opéra. Une Union est née entre quatre races totalement disparates. Il existe d'autres races intelligentes, mais seules celles de l'Union ont un niveau technologique permettant le voyage spatial. Seules celles de l'Union ? Non... L'Union s'est trouvée un ennemi impitoyable en une race évoluée, belliqueuse et hermétique à tout contact. Les PJs peuvent être issus des quatre races. Ils sont des agents de la police stellaire au service de l'Union, traquant les ennemis bien entendu, mais œuvrant



aussi contre les trafics ou faisant office de simples policiers dans certains cas.

♦ Voyons le contenu de la boîte :

- un livret de règles d'initiation
- un livret de règles avancées
- un livret module d'aventure dont la couverture est un plan cartonné en couleur recto / verso
- un plan papier épais en couleur recto / verso
- une planche de pions en carton prédécoupés
- une paire de D10 (absents de ma boîte).

A cela il faut rajouter deux suppléments « scénarios » qui

forment une campagne avec celui de la boîte de base.

♦ Livret de règles d'initiation

Tout léger malgré sa couverture cartonnée (16 pages), il présente de manière très synthétique l'univers de Star Frontiers et permet la création d'un personnage simplifié au maximum. Ce livret s'adresse clairement à ceux qui n'ont jamais pratiqué le jeu de rôles. La démarche adoptée pour les deux courtes aventures qui clôturent le livret est celle d'un livre dont vous êtes le héros (mixé avec un brin de wargame) et se déroulent sans maître de jeu.

♦ Livret de règles avancées

Soixante pages, plus la couverture cartonnée. On y trouve une création de personnage bien plus étoffée, on commence à parler d'évolution de personnage et de points d'expérience (on ne se refait pas !), une



page de renseignements pour chacune des quatre races de l'Union et l'adversaire principal, les Sathars.

Là où les classes faisaient la particularité (ou l'attrait) de Donjons & Dragons, le système de Star Frontiers fait appel à un principe de « spécialités » (13 au total) divisées en trois groupes principaux. Branche militaire (sept spécialités relatives aux combats), branche technologique (trois spécialités, informatique, robotique et technique) et branche biosociale (trois spécialités, environnement, médecine et psycho-sociologie).

Grâce à l'expérience, un PJ pourra développer ses spécialités ou en acquérir de nouvelles. Sont ensuite présentées en détails les spécialités avec le mode de calcul nécessaire afin d'obtenir le pourcentage de base de chances de réussite.

Les déplacements sont abordés, y compris la natation, les chutes ou le déplacement en apesanteur.

Le chapitre suivant nous amène aux combats (tient ? un init au d10 + bonus, retour de Donj' ?). A distance d'abord, séquence du tour, table de modificateurs selon les circonstances, tir d'opportunité, etc. Le même schéma est repris pour le combat rapproché. Les tableaux des armes et une page traitant des dégâts et de la convalescence clôturent le chapitre.

On découvre ensuite les véhicules et le combat de véhicules, neuf pages regorgeant de tableaux et d'explications.

Originalité du bestiaire qui vient ensuite, il débute par « comment créer vos créatures ». Il est vrai que les trois pages et la dizaine de créatures présentées ne suffiraient pas à peupler les 38 systèmes stellaires répertoriés dans le secteur de l'Union (dont 21 encore inexplorés).

Le chapitre suivant offre aux joueurs les tableaux classiques d'équipements divers, prix et explications sur quelques lignes des divers objets.

L'Union est ensuite présentée (avec une carte) de manière très sommaire et le livret se clôt sur des conseils de maîtrise et de création d'aventures.

♦ Livret module d'aventure

SF-0 : naufrage sur Volturne

Ce livret est la première partie d'une trilogie (bouclée par les deux suppléments, voir plus loin). Le module est prévu pour une équipe de 4 à 8 personnages. Engagés pour cartographier et éventuellement prendre contact avec toute forme de vie évoluée sur la planète Volturne, ils doivent également tenter de retrouver les traces d'une mission précédente disparue. Ils y rencontreront des pirates et autres créatures indigènes venant s'ajouter au bestiaire du livre de règles avancées. Non seulement on retrouve le principe des rencontres aléatoires mais certaines créatures pourraient être directement issues du Monster Manual de D&D, oups !

Le livret est émaillé de textes encadrés qui peuvent être des aides précieuses au MJ débutant, ces encadrés étant censés être lus aux PJs afin de poser un décor ou une situation. À noter que deux fins sont possibles, selon que l'on envisage ou non de poursuivre par les deux modules suivants. Originalité qui méritait d'être signalée.

Mis à part la boîte de base (sortie chez nous en 1985), TSR nous a gratifié de deux suppléments aventure, la suite de la trilogie initiée dans la dite boîte de base.

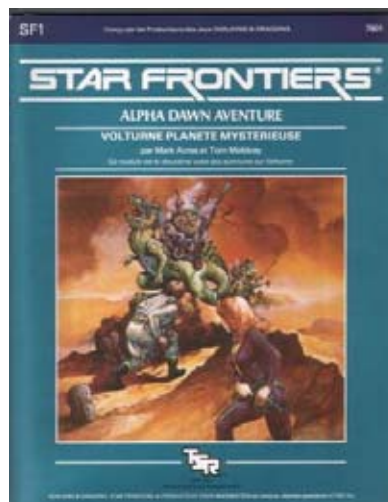
- SF-1 : Volturne planète mystérieuse

- SF-2 : victoire sur Volturne

Les deux optent pour le même format, 32 pages plus une couverture cartonnée séparée qui peut servir d'écran et qui offre les plans.

Les deux modules sont annoncés comme pouvant être joués de manière indépendante ou bien comme suite à « naufrage sur Volturne », ce qui est bien sûr préférable.

SF-1 : Volturne planète mystérieuse

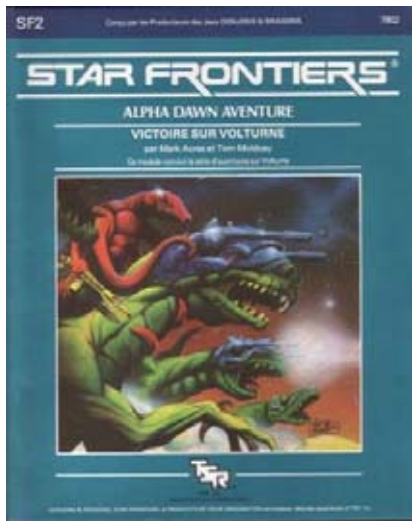


Les PJs sont naufragés sur Volturne et doivent survivre dans un milieu somme toute hostile à l'homme, et aux étrangers en général.

S'appuyant sur les épreuves subies lors du SF-0 naufrage sur Volturne (boîte de base) pour donner une base historique (si le SF-0 n'a pas été

joué, un laïus résume les événements), cette deuxième partie d'aventure révélera son lot de rencontres (programmées ou aléatoires) et de lieux à explorer (donjon forever !). Le verso de la couverture livre une fois encore les plans, alors que le module amène son lot de nouvelles créatures (du fongus au robot hypnotiseur !). La montée en puissance tout au long du module débouche sur une fin qui n'est pas totalement figée. Deux options s'offrent au maître de jeu, qui n'auront pas tout à fait la même incidence sur les événements à suivre.

SF-2 : victoire sur Volturme



Les précédentes péripéties des PJs amènent la planète Volturme au bord de la guerre. Une flotte Sathar est en route pour vitrifier la surface de la planète. Le seul espoir ? Les PJs ! Ils combattront, devront faire preuve de diplomatie (même jeter les bases d'une alliance

planétaire), ils serviront dans les services spéciaux des trois autres races de l'Union et seront à la tête des autochtones pour l'affrontement final.

Le space-opéra dans toute sa splendeur !

Ce livret apporte lui aussi son lot de nouvelles créatures, on y trouve un plan général de la bataille de Volturme et même un petit jeu à part dont le « terrain » est imprimé sur le verso de la couverture cartonnée. « Le grand jeu des UI-Mors » est une épreuve que les PJs devront passer en cours d'aventure, un jeu de balle et de courses, dont les règles tiennent sur quatre pages.

Le module se clôture par « La Grosse Découverte » et des suggestions pour embrayer sur d'autres aventures.

Au final, un système simple, abordable facilement, un univers aux possibilités quasi infinies et un hypothétique soutien du mastodonte d'alors, TSR. Un jeu qui aurait dû faire passer de nombreuses heures de jeu à des rôlistes plutôt débutants.

Alors pourquoi Star Frontiers « Alpha Dawn » n'est-il pas un de ces jeux de rôles « référence » lorsque l'on parle de Space-Opéra ?

Sans avoir la science infuse ni être un historiographe du jeu de rôles, j'ai pourtant l'envie d'avancer quelques éléments qui m'ont marqués.

En premier lieu d'ailleurs, l'absence de soutien et de développement de TSR. Sans préjuger de la situation de l'époque, TSR a bien livré en français les deux volets restants de la campagne « Volturme » mais rien de plus. Je ne me souviens pas de la promo (à côté de celle qui accompagnait chaque supplément Donjons traduit !) et le Star Frontiers « Knight Hawks » annoncé comme « bientôt traduit » n'est, à ma connaissance, jamais arrivé (cette boîte aurait permis de jouer des combats de vaisseaux spatiaux, entre autre). Le manque de soutien pouvant d'ailleurs

s'expliquer par le manque de succès du jeu en France.

Mais principalement, je crois plutôt que l'insuccès de Star Frontiers est dû au fait que l'année précédente (1984 donc) avait vu, et en français dans le texte, la parution « d'Empire Galactique » et des milliers et milliers d'exemplaires de « Méga », façon jeux et stratégies.

Star Frontiers, malgré son origine, ne pouvait rivaliser avec ces deux monuments. Ces deux jeux ont dès leur sortie suscité un engouement certain et Star Frontiers qui arrivait un an plus tard, conditionné dans une boîte, décevait par la qualité de présentation et la qualité des livrets (mise en page rudimentaire, la feuille de personnage la plus laide du monde connu...), l'aspect jeu de débutant et surtout, si l'on peut imaginer un univers très riche, le jeu n'en fait que très peu état.

On manque d'informations sur l'Union, les races, les planètes, on se doute mais on ne sait pas. Ajoutez à cela des aventures trop proches du PMT chères à Donjons & Dragons mais qui se marient si mal avec la SF, linéaires et rigides, parfois risibles de naïveté ou d'absurdité et vous comprendrez pourquoi Star Frontiers « Alpha Dawn » est un jeu qui était, peut-être dès le départ, destiné à finir sur une étagère sans être vraiment utilisé par les manipulations.

Même si, dans l'absolu, Star Frontiers n'a rien de très original, un MJ évoluant dans un univers de space-opéra pourra certainement y piocher des bouts de choses à utiliser.



Herbier, Tome 17

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou à votre pharmacien.

➤ Arvensis (*Knautia*)



Biotope : Plante vivace de 30 à 90 cm, Feuilles poilues, tiges érigées, fleurs de couleur lilas, Très commune. Prairies sèches, talus et pentes ensoleillées.

Récolte : Juin - Août

Propriétés : Utilisée en traitement antalgique et cicatrisante des affections cutanées et des eczémas.

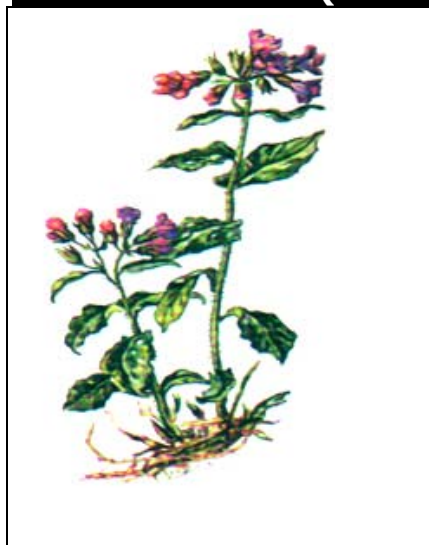
Préparation : La plante doit être préparée en teinture.

Utilisation : La teinture doit être ingérée en très petite quantité toutes les 2 heures durant 48 heures, elle favorise grandement la cicatrisation et aide l'organisme à se défendre contre la douleur.

Coût : Faible / -

Action en jeu de rôle : Permet de soulager les affections cutanées diverses. Mais aussi de soulager les douleurs causées par des poisons irritants ou des acides à effets cutanés.

➤ Pulmonaire (*Pulmonaria*)



Biotope : bois humides, assez commune. Plante vivace aux tiges simples de 15 à 30 cm, feuilles hispides ovales, au bout, un long pétiole tacheté de blanc aux fleurs roses et bleues.

Récolte : Mars - Mai

Propriétés : Soulage les infections pulmonaires et atteintes des voies respiratoires. Est aussi utilisée comme complément alimentaire chez les enfants déshydratés ou les adultes en état de malnutrition...

Préparation : La plante est utilisée en infusion, elle peut être séchée 9 à 12 mois avant l'utilisation.

Utilisation : Calme la douleur au niveau de la respiration. Soulage et favorise la guérison des rhumes ou autre affections respiratoires.

Coût : Faible / Assez Coûteux

Action en jeu de rôle : Calme la douleur au niveau de la respiration, soulage grandement des attaques par gaz ou substances acides. Soulage et favorise la guérison des rhumes.



Les Recettes de l'Apothicaire (XIII)

Une aide de jeu Générique par Benjamin Schwarz

Loin d'avoir l'expérience de mon auguste cousin apothicaire, je n'en éprouve pas moins la même passion pour les plantes et les merveilleux accomplissements de dame nature. Mes secrets vous paraîtront bien fades au côté de ceux déjà révélés par mon estimé cousin, j'espère qu'ils vous seront néanmoins utiles.

Aussi, voici pour vous plaire :

L'onction de la bête

Cette recette me vient de cet unique voyage que je fis dans les froides contrées du nord. Les tribus de ces pays, recèlent bien plus de secrets que leur barbarie pourrait le laisser supposer, à moins que cette barbarie ne soit justement à l'origine de ces connaissances mystiques ?

On prétend par exemple que les druydes des Kalayss on conservé ces rituels shamaniques permettant de préparer le cœur d'un ennemi afin d'en transmettre la puissance à celui qui l'ingère. On dit encore que les peuples des loups possèdent la science de lire l'avenir dans les excréments de ces animaux, que les Sélénistes savent converser avec la lune et que les Kinictes, conversant dans la langue secrète des marées peuvent provoquer tempêtes et ouragans...

Je n'ai pour ma part jamais eu l'opportunité de vérifier ces rumeurs, mais les secrets qui m'ont été révélés par un sage de la tribu des Outchat sont à peine moins spectaculaires et permettent d'aiguiser quatre des sens à un point difficilement égalable.

Les ingrédients

- Un chaudron de bronze
- Un mortier et un pilon de bois de chêne
- Un grattoir de bronze
- Un moule de bronze
- Des branchages encore verts de marronnier
- Un bon nombre de grosses limaces
- De l'eau pure
- Les épluchures d'une rave de mandragore
- Les baies d'une branche de gui cueillie la veille
- Les os d'un bon quart de bœuf et autant d'os de porc
- Un fagot simple de roseaux
- Une mesure d'huile de lin
- Une composante animale
- Dix moustaches de renards
- Cinq plumes d'une chouette
- Deux queues de lézard
- Une mesure de poil d'oreillard

La recette

Dans un premier temps, il convient de faire dégorger les limaces au sel, la bave ainsi prélevée doit être nettoyée de toutes les salissures et préservée dans un pot à l'abri de la lumière pendant un mois plein.

Au sein du chaudron les baies de gui et les épluchures de mandragore seront mises à chauffer dans une eau frémissante pendant deux bonnes heures, après quoi on filtrera pour ne garder que le surnageant. On fera de même successivement avec les os de bœuf et de porc, puis avec les roseaux, en utilisant la même eau pour les trois bains.

Les trois surnageants seront réservés dans un récipient à part, mis à sécher au dessus d'une fumée de marronnier, puis grattés et ajoutés à la bave des limaces et à la composante animale dans le mortier où l'on broiera longuement la préparation. Ajouter lentement un quart de mesure d'eau en malaxant en trèfle puis incorporer l'huile de lin chaude en malaxant toujours.

La pommade ainsi obtenue sera moulée et mise à figer au froid. Les suppositoires ainsi obtenus permettront d'aiguiser extraordinairement les sens de l'utilisateur pour une durée d'environ une journée même si les effets ne se font sentir qu'au bout d'une heure.

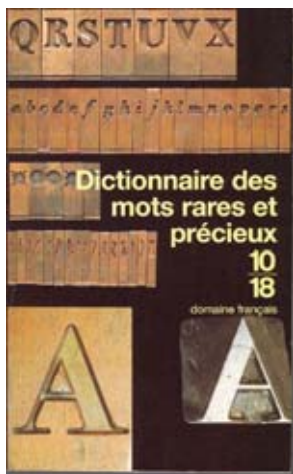
Il est à noter que le shaman m'a fait comprendre qu'il ne fallait JAMAIS mélanger plusieurs composantes animales, ni dans la préparation, ni une fois préparée... Quant à savoir pour quelle raison... Le fait est que le produit ainsi obtenu ouvre la porte des perceptions de l'individu et lui permet d'approcher au choix : l'odorat du renard, la vue de la chouette, la sensibilité palmaire (le toucher) du lézard ou l'ouïe de la chauve souris, sans pour autant rien perdre de ses autres sens.

Il est toutefois à noter que la préparation a un grave inconvénient, elle se conserve très mal à la chaleur. Il convient en effet de la garder en dessous de la température de gel de l'eau, ce qui en nos contrées ne semble malheureusement possible qu'en hiver.

DICTIONNAIRE DES MOTS RARES ET PRECIEUX

Type : documentaire

Edition : 10/18



Savez vous ce qu'est un pompier chez les tailleurs ?

Savez vous ce qu'est le youfte ?

Pour le savoir, jetez un coup d'œil dans ce dictionnaire. Non, ce n'est pas pour faire le jeu des Mille Euros, mais dans le jeu de rôle les mots ont aussi leurs importances. Il y a beaucoup de mots qui sont de nos jours plutôt inusités, mais c'est aussi le reflet d'une richesse et de l'évolution de la langue française. Dans le cadre de jeux, il peut servir aussi à une préparation plus « croustillante » de nos personnages que ce soit en grandeur nature ou autour d'une table.

(par Armand Buckel)

LES ESCARGOTS SE CACHENT POUR MOURIR

Auteur : Michel Pagel

Type : science-fiction

Edition : le Béal



Sous ce titre, l'auteur a réédité deux de ses romans les plus délirants, et qui n'ont rien à voir entre eux.

« Pour une poignée d'hélix pomatias », le premier d'entre eux, raconte l'histoire d'un agent secret un peu particulier, Chris Malet. Il est immortel et il lui est possible de se projeter physiquement dans un livre et d'en changer la trame narrative en fonction de la mission à accomplir. Et là, l'honneur de la France est en jeu ; une jeune femme va mourir d'une intoxication alimentaire aux escargot de Bourgogne dans un romans gore bon marché. Va-t-il y arriver ? Lisez-le pour le savoir.

Honnêtement le roman vaut le détour, c'est agréable à lire, rapide, une excellente détente et une fabuleuse mine d'idée pour des jeux à univers décalés comme Hystoire de fous ou Toons.

« Le cimetière des astronefs » est un space-opéra digne des Nuls avec une histoire en plus.

En tout cas, ça raconte l'histoire de Gaba le contrebandiers qui, aux commandes de betty son vaisseau choyé, est à la recherche du fameux cimetière des astronefs Stargrave pour le compte du multimilliardaire Aykip D. Foot.

Pareil que pour le premier roman, c'est franchement bien écrit, agréable et tout et tout et tout. Là en plus, il y a un humour avec pleins de calembours comme j'aime et c'est ultra référencé à pleins d'autres œuvres. Pareil que pour le premier pour les inspirations dans un jeu, mais là en plus je mettrai tout jeu de space op' qui ne se prend pas au sérieux.

Pour conclure, c'est un recueil de deux romans différents dans leurs formes mais putains qu'est-ce que ça fait du bien de se marrer dans une telle lecture jubilatoire. Alors même si vous n'en avez pas l'utilité pour vos parties, lisez-le. C'est tellement rare de passer un bon moment devant un bouquin.

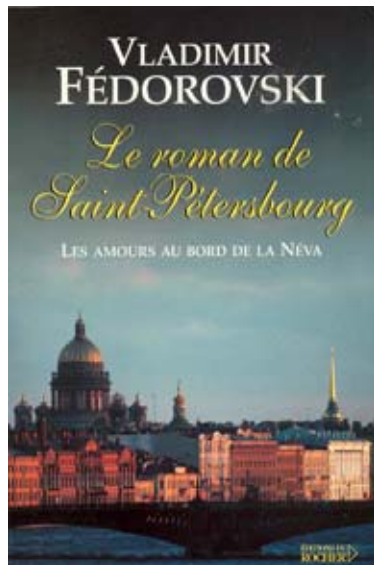
(par Armand Buckel)

LE ROMAN DE SAINT-PETERSBOURG

Auteur : Vladimir Fédorovski

Type : roman historique

Edition : Du Rocher



Fascination d'une ville magique et pleine d'histoire qui vient de fêter son tricentenaire. Vladimir Fédorovski nous fait le roman d'une capitale de passion culturelle et amoureuse. L'auteur a une faconde pour nous faire ressentir cette ambiance de séduction que la ville a toujours depuis sa création. Partis de rien, ou presque, nous vivons les règnes des grands empires russes de Pierre le Grand jusqu'au siège meurtrier de l'armée allemande.

Il y a aussi la galerie de portraits d'artistes russes, comme français d'ailleurs, que nous revivons avec la passion qu'ils avaient pour vivre et mourir.

Je me suis laissé prendre dans la lecture de cet ouvrage avec grand plaisir, lu quasiment d'une traite.

C'est un ouvrage pour tous les joueurs qui veulent, non pas faire de l'historique pur, mais de l'ambiance de palais, de faste, de grandeur, de passion humaine. La description des salons du début du vingtième siècle vaut le détour pour Maléfices et d'autres jeux sur la belle époque.

Mais même, lisez-le. Le style n'est pas pompeusement universitaire et est accessible à tous.

(par Armand Buckel)

