

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.

ATTENTION : POUR DES RAISONS TECHNIQUES, LES CARACTERISTIQUES DES PNJS SONT DISPONIBLES DANS UN AUTRE FICHIER A TELECHARGER SUR LA PAGE DE CET ARTICLE.





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.

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'abrégé, pour épargner ses alexandrins. Nous en ferons de même tout au long de ce scénario.

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.



◆ 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 dérobe 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 dérobe 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 rafraichissantes. C'est également le rêve où Tirelin dérobe 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

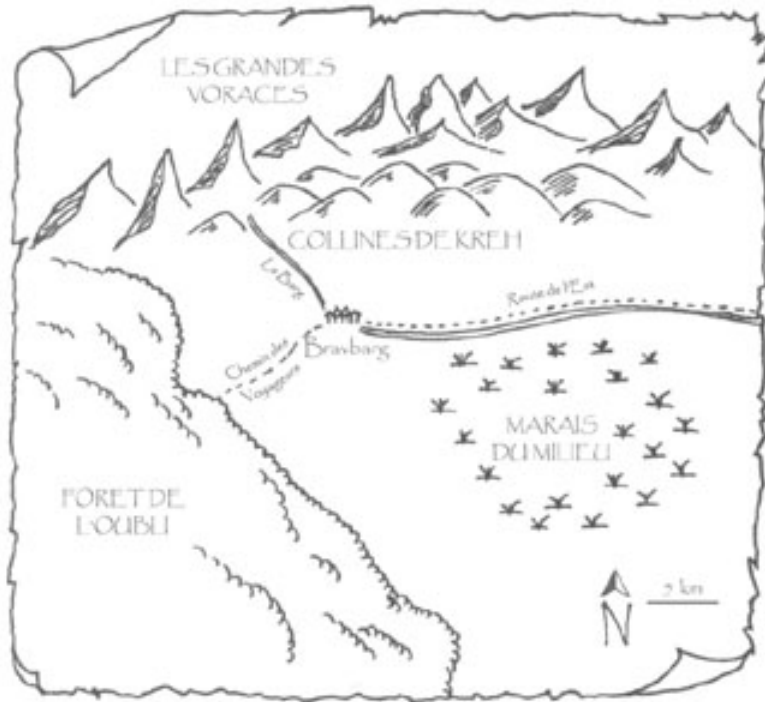
En arrivant en ville, les voyageurs ont la mauvaise surprise de constater que la maison des voyageurs affiche complet pour ce qui est du gîte, obligeant nos héros à errer dans les rues de la ville. Le jour va se lever dans quelques heures et déjà les effluves des galettes aux topinambours de Kah, la 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-révant 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 Bravbargoats 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 bravbargoat, 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 châtement 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 préféré 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 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.

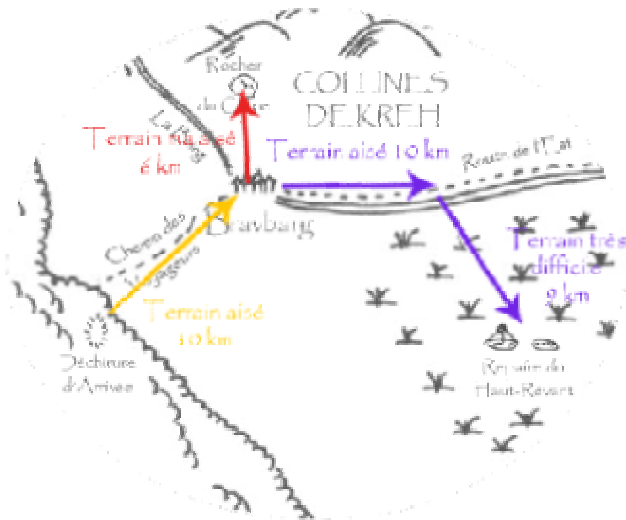
Ils peuvent également poser des questions sur l'origine du Turul (au-delà de la légende de l'invasion que tout le monde connaît) et se voir rapidement orienté vers Equenol, l'intellectuel de la ville qui détient en effet quelques documents attestant de la vie de Fadagorn, le haut-révant. Il a en effet 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-révant, 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-révant 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 sucré 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-révant (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-révant 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 :

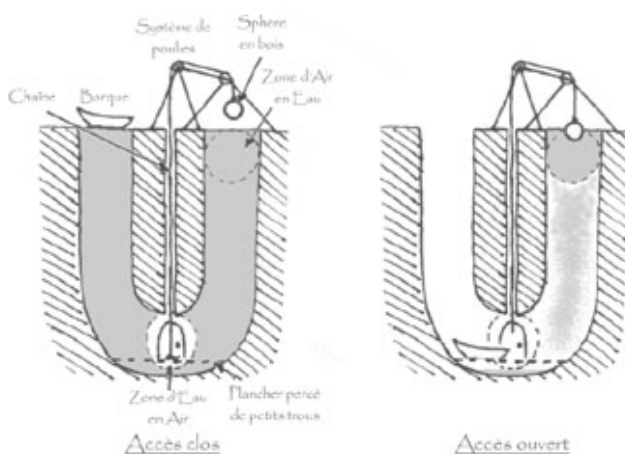
- **Sables mouvants** : un problème qui n'en sera pas vraiment un si les personnages ont pris la précaution de s'encorder. Faites faire un jet de CHANCE\Survie en Marais à x (où x est le degré de vitesse des voyageurs) toutes les heures de route à chaque joueur. Un échec total se conclut par un passage 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-Rêvant



L'entrée souterraine est accessible grâce à un ingénieux mécanisme qui allie magie raffinée et technologie balbutiante. Une zone d'Air en Eau (zone d'Orivra) 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 s'écouler 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 chaise 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 scénariortheque www.scenariortheque.org)

◆ Le repaire du haut-rêvant

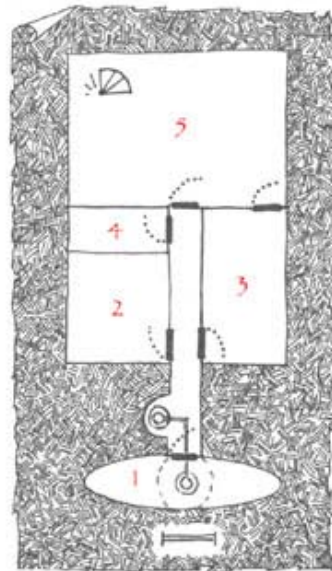
D'extérieur, on aurait du mal à reconnaître l'entrée de quoi que ce soit, pourtant une construction mécanique d'aspect ancien attire l'attention autour de deux points d'eau. Ces deux bassins à la circularité parfaite constituent des puits verticaux aux parois de pierre intégralement remplis d'une eau 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



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

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 -



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-révant 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 précédent 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 ». À 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 vaseux, 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.

FINS 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 humé 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 clémente 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 devait 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 cynoferox 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 cynoferox 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-révant / 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 Bravbarg.



◆ 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?)

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 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 ensemble. 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 Éléane 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. Éléane 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 endormis 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 vraiment de matériel : tout au plus peut-on 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'écaillés 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 décapiter 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 brigua 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. VISSLATTE, 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 – **Visselon** - 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 cinquantaine 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 sémillant 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'Unirève. 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'Unirève). 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'Unirève, l'Unirève viendrait à lui. Il a eu beaucoup de mal à se faire au manque de discipline des Bravbargéots 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 Bravbargéot 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'Unirève (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 Bravbargoats 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 Révateurs.

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		

