

Le Mythe de la Grotte

Un scénario Rêve de Dragon par Jean-Luc, Dessins de Ghislain Thiery

Tirant son inspiration des contes moyenâgeux, Samivel a traité avec humour et une grande tendresse des personnages tels que Brun l'Ours, Goupil le Renard dans des ouvrages qu'il a lui-même illustré dans un style très proche de la BD.

J'ai eu envie de mêler cet univers à celui de Rêve de Dragon, lesquels sont très proches. Les voyageurs vont passer d'un pays à un autre à la poursuite d'un animal très bizarre, un ours au long nez. La chasse risque cependant de tourner court après l'halalli si les joueurs ne contrent pas les manoeuvres du filou Maître Renaud.

CHAPITRE 1 : LA LEGENDE

Le pays des Abeylles

Introduction

« Alors que vous descendez le flanc d'une colline, vous vous rendez compte qu'il ne vous reste que de vagues souvenirs des chemins que vous avez dû emprunter pour en arriver là. Mais ce n'est plus la question car le paysage qui apparaît autour de vous semble idyllique, à l'image d'un printemps perpétuel comme vous l'avez toujours rêvé : des prairies verdoyantes s'étendent devant vous à perte de vue, à votre droite un torrent descend des montagnes et prend un cours paresseux alors qu'il serpente entre les arbres fruitiers ... »

A première vue, le paysage ressemble en tout point à un décor planté pour un de ces contes comme on en raconte tant à la veillée. En ces lieux, point de guerre, ni de soubresaut tels que chaque pays, si petit soit-il, ne manque pas de connaître. Au contraire, on ne relève rien de plus bénin que les habituelles petites rivalités mesquines entre voisins. Le passé, si tumultueux fut-il, a été oublié. D'ailleurs, les voyageurs se souviennent d'un rêve fait durant leur dernier bivouac. Peut-être devrait-on parler plutôt du souvenir d'une histoire contée au coin du feu, une bien vieille histoire : celle d'un gros ours avide de miel.



© Ghislain Thiery

Les abeylles de la plaine du Firman secrètent un miel doré très demandé dans la région. Au printemps les habitants des trois villages se réunissent autour de l'Aire de Jeu pour des joutes qui départageront les adolescents les plus agiles. Seuls les meilleurs seront chargés de chercher le miel. La plus belle des jeunes filles est élue **Reine du Printemps** dès le premier jour. Elle arbitre les défis lancés entre les garçons le deuxième jour des **Joutes**. Un grand banquet rassemble tout ce beau monde au soir du troisième jour avant le départ des **Chercheurs de Miel**.

Les trois bourgs

A chaque bourg sa tâche ancestrale :

aux Aisés de labourer les pâtures aux Vaches

PNJ-types :

- Bafra, maître laboureur : il porte une panse bien grasse surmontée d'un visage aux traits ronds, des habits aux couleurs vives, se montre très chaleureux et aime la bonne chaire et la rigolade
- Flora : une charmante jeune fille aux cheveux blonds bouclés qui a l'habitude d'être l'objet de toutes les attentions; sans quoi elle serait désagréablement imprévisible; elle porte une robe de fête bleue à fines rayures dorées



Recettes :

- la patenade : un potée de choux mêlée d'oignons et de lardons
- la truite en pain : ce poisson est cuit enrobé d'une croûte de pâte

aux Aigres de pêcher dans l'Yvette

PNJ-types :

- Roldo se présente comme un homme d'âge avancé et parle d'une voix fluette tout en restant méfiant vis-à-vis des gens qu'il ne connaît pas intimement

Recettes :

- le rôti d'écureuil : un plat rare mais délectable car fourré au miel
- le gratin de pommes blettes : un dessert savoureux au goût léger

aux Alysés de chasser par Monts et par Vaux

PNJ-types :

- Lithale : une dame de belle allure, quoique vive à élever la voix; habillée comme Marianne relookée par Robin des Bois
- Malis : un garçon décidé aux longs cheveux noirs, vêtu d'un pourpoint de cuir

Recettes :

- la fumure : un saucisson à l'ail
- la tarte aux baies : les fruits des bois sont recouverts de miel

Au centre de la plaine se dresse l'Aire de Jeu, zone de confrontation et d'échange entre chaque village. Là se tient le marché du samedi, où s'échangent les produits nécessaires à tous. En ce même lieu, se déroulent les Joutes du Printemps.

La belle histoire !

Les Joutes du Printemps

Les voyageurs tombent comme des chiens dans un jeu de quilles lors des Joutes du Printemps où les habitants des trois villages se sont regardés comme des chiens de faïence pendant trois jours alors que s'affrontaient leurs petits gars et leurs fraîches jeunes filles. Pas chiens pour un sous, ils font assaut de politesses pour accueillir ces étrangers le plus fastueusement du monde dans le banquet final, pour en mettre plein la vue à leur voisins. Attention aux vieilles rancunes et aux

vengeances sournoises qui risquent de se déclencher pour qui est pris entre deux feux !

Au cours de la soirée on découvre les coutumes des trois villages au travers de leurs costumes, de leur cuisine et de leurs chants populaires. Cette intéressante discussion ne doit pas pour autant empêcher d'accomplir les rites du voyageur, à savoir raconter ses aventures. Les jeunes sont friands de ces récits exotiques, eux qui sont très excités à l'idée d'échanger leur travail au village contre une exploration de la vallée des abeylles.

Dans l'immense pagaille que forme cette surprenante assemblée, les voyageurs sont présentés à la Reine du Printemps (Flora, une Aisée) qui préside le banquet avec le vainqueur des Joutes, le Fiancé de l'Été. Ce dernier, Malis l'Alysé, sera chargé de diriger le groupe de Chercheurs de Miel dans la vallée des abeylles. Dépitée de ne pas avoir vu son champion triompher des épreuves, la Reine du Printemps réclame le privilège d'accompagner les Chercheurs pour « leur porter chance ». Les villageois refusent en bloc : l'escalade des falaises de la vallée des abeylles est trop dangereuse, quant à leurs piqures, elles ont des effets redoutables ... Elle s'esquive discrètement en cours de soirée avec son amoureux. Afin de contenter tout le monde, les jeunes proposent aux voyageurs de dormir avec eux sous les tentes dressées à proximité de l'Aire de Jeu.

Sauvez la Reine !

Le lendemain matin, on apprend que, fait unique dans les annales du pays des Abeylles, les Chercheurs de Miel se sont fait doubler avant même le départ prévu : Flora est partie avec toutes ses affaires, semble-t-il, pour devancer les Chercheurs de Miel. Cette nouvelle consterne Malis : les chasseurs ont relevé des traces d'ours descendus des Vaux pour braconner dans la vallée. Flora va au-devant d'un danger auquel elle ne s'attend pas ! Il demande secours aux voyageurs car chercher de l'aide aux villages prendrait trop de temps, sans compter les rivalités qui ne manqueraient pas de compliquer la tâche.

Les falaises aux abeylles se trouvent dans les collines où elles encadrent un ravin creusé par la rivière. Elles sont inaccessibles à moins de descendre au bout d'une corde. On trouvera avec un peu d'attention des traces de Flora (VUE, Survie en forêt à -3 : un foulard accroché à un buisson). *Étrangement cet indice se trouve du côté droit de la rivière; or le camp est traditionnellement installé sur la rive gauche de la rivière car la berge y est plus large.*

En remontant la vallée, les reliefs s'accroissent et il faut se frayer un chemin entre les rochers. C'est alors qu'à leur grande stupeur, les voyageurs se trouvent face à des Grizzals! Ces farouches animaux éviteront le combat sauf s'ils y sont forcés. Toute personne habituée à la vie en forêt notera qu'ils sont en train de fuir quelque chose (INT, Survie en forêt à -4).

Les voyageurs, s'ils ne paniquent pas, pourront trouver dans la boue au bord de la rivière des traces de pas qui mènent à une cascade : l'entrée est très étroite et il faut avancer pendant un moment dans un brouillard bleu persistant avant de toucher les parois qui s'élargissent.

Les lieux cachent cependant un autre secret : le passage d'un rêve à l'autre. Une déchirure du rêve se loge au sein même de la cascade ce qui la rend indécélable.

CHAPITRE 2 : LE CONTE

Introduction

Brun l'ours a fait grand désordre dans la contrée par ses larcins répétés à l'encontre de la Pernelle, de Jean Moufflard et surtout du Bailli du village de Barbichette-en-Lardois. Ce dernier, excédé, a promis une récompense d'un sol à celui qui oserait capturer l'imprudent plantigrade. Deux bons-à-rien, Colin Pipette et Gros Robin ont poussé l'audace à pénétrer dans la forêt. Sitôt qu'ils eurent rencontré Sire l'Ours, la peur leur donna des ailes pour retourner au village.

Brun l'ours les suivit poussé par la curiosité et découvrit le buffet appâté pour les vainqueurs du prix. Il trouva le vin d'honneur fort à son goût et, chope après chope, finit sous la table beurré jusqu'à la gueule. Les villageois



© Ghislain Thiery

en profitèrent alors pour l'enfermer dans un de leurs celliers avec force cordes et carcans. La nuit venant, Brun l'ours se réveilla de méchante humeur et brisa ses liens, fracassa l'huis avant de prendre le chemin de sa demeure.

Le bailli fort dépité fit alors appel à Maître Renaud, expert en roueries pour mettre un terme aux agissements du gênant ursidé. L'avisé Renaud prépara un piège pour l'ours dans un tronc creux dans lequel du miel serait disposé au fond d'une fissure afin d'y coincer les pattes du voleur. Le miel fit si bien son effet que Brun l'ours y enfouit son groin jusqu'au bout et s'y trouva bloqué. Mais quand les villageois accourent pour le capturer, c'est chose vaine car l'ursidé s'en est allé.

Le pays du Morand

Le village de Barbichette-en-Lardois : un paisible bourg situé au bord de la rivière Tabellion où les occasions de se distraire manquent quelque peu. Ses habitants n'apprécient que très peu que l'on s'attaque à leurs maigres possessions. Manquant de courage, ils sont hélas bien démunis contre la gourmandise de Brun l'ours.

- Maître Escargousse : son verger aux abeilles rousses est veillé par son chien Briffault,
- La Pernelle : elle garde ses blancs moutons dans les champs et les pâturages.
- Jean Moufflard : il tient à ses belles poires comme à la prunelle de ses yeux.
- Le Bailli : ses pommes font sa fierté - gare à qui y touchera sans sa permission !

Lorsque les voyageurs sortent de la grotte par derrière, suivant les traces de Flora, il débouchent au bas d'une falaise alors qu'il fait nuit noire. Ils se retrouvent pourtant face à un paysage assez semblable à celui qu'ils viennent de quitter. On n'aperçoit plus qu'un village au bas des collines, entouré par une immense forêt. A



Barbichette-en-Lardois, la situation est plutôt confuse : Flora n'y a pas été vue mais on craint beaucoup un terrible monstre connu sous le nom de Brun l'Ours.

Une chasse à l'ours est d'ailleurs sur le point de se constituer sous l'égide du baron de Fichtrenavette, ravi de trouver des combattants plus audacieux que les villageois. Ces derniers, apeurés, sont tout juste bons pour mener la battue. Pendant ce temps, Brun l'ours erre, dépité, au coeur de la forêt. Il a bien réussi à se dégager du piège mais ce faisant il a perdu la face car son groin prisonnier s'est étiré. Dame Brune, son épouse, lui a refusé l'accès à son logis, ne reconnaissant plus sa trogne allongée.

Seule Flora a eu pitié de lui et l'a suivi dans le passage de la grotte qu'il connaissait pour venir y voler le miel des abeylles. Elle a d'abord essayé de le soigner à la rivière, le Tabellion, mais sans succès car il lui faut des bandages et des potions. L'après-midi, ils trouvent sur leur chemin la maison de Colas et Marion dont la mère est partie au bourg pour le marché.

La chasse suivra les traces de Brun l'Ours qui mènent de par et d'autre à tous les chemins du pays, ce qui dérange fort les animaux vivant là comme le loup Isengrin, le lapin Couard, Grimbert le blaireau. Si les voyageurs n'ont pas su pister les traces les plus fraîches, le soir venant, la mère de Colas et de Marion accourra, paniquée, après avoir vu la silhouette d'un ours se découper à la fenêtre de sa maison alors qu'elle s'en revenait du marché.

Brun l'ours, s'il est assailli, fera peur au cheval du baron de Fichtrenavette et mettra en déroute les villageois qui ont déjà fait l'expérience de sa force. Les voyageurs peuvent s'ils le veulent affronter le monstre au groin bandé ou le laisser s'en aller.

CHAPITRE 3 : LA CATA

Retour au pays

Les voyageurs ont retrouvé Flora qui accepte de rentrer vers la plaine du Firman à la condition de pouvoir réintégrer les Chasseurs de Miel. Ou peut-être a-t-elle des velléités de voyage, à présent qu'elle est passée d'un rêve à l'autre.

Dans le pays des Abeylles, les Aisés sont satisfaits de savoir la Reine du Printemps saine et sauve. Incidemment les villageois ont d'autres chats à fouetter, les relations entre les trois communautés s'étant dégradées depuis les dernières Joutes. Une succession d'incidents frontaliers est intervenue et chacun rejette sur l'autre la responsabilité de ce climat troublé.

- Des provisions ont disparu des réserves des cuisines et on accuse de vol des alysés qui vadrouillent dans tout le pays
- des querelles éclatent régulièrement entre aigres et alysés sur le partage des zones respectives de chasse et de pêche
- les paysans aisés reprochent aux chasseurs alysés de ne pas éliminer les parasites qui saccagent leurs cultures

De fil en aiguille, un personnage semble converger dans les témoignages au sujet des rumeurs qui empoisonnent la vie du pays du Firman. Un des derniers à passer d'un village à l'autre est un camelot du nom de Maître Renaud. Il s'agit bien du filou qui a piégé Brun l'ours et qui profite maintenant des antagonismes entre voisins pour son meilleur bénéfice.

Si on le laisse faire, il fera porter le chapeau aux voyageurs (car depuis leur arrivée tout va mal) et disparaîtra au pays du Morand si besoin est, pour se faire oublier. Reste aux joueurs à le traquer ou à le piéger à son propre jeu. Mais attention car le filou est malin, comparé à un ours ou à un loup.



Les Personnages non-joueurs et Créatures :

Les grizzals :

Caractéristiques					niv		+ dom
TAILLE	23	VIE	22	Griffes et crocs	16	+5	+7
CONSTIT	20	ENDURANCE	42	Esquive	10	+3	
FORCE	20			Course	14	+3	
PERCEPTION	11	+ dom	+5	Discrétion	11	+3	
VOLONTE	8	Protection	3	Vigilance	11	+3	
REVE	10						

Les villageois :

Caractéristiques					niv		+ dom
TAILLE	12	VOLONTE	11	Mêlée	11		
CONSTIT	12	EMPATHIE	8	Tir	10		
FORCE	12	REVE	10	Lancer	11		
AGILITE	11			Dérobée	10		
DEXTERITE	11	VIE	12				
VUE	10	ENDURANCE	24				
OUIE	10						
		+ dom	+1				
		Protection	0				

Brun l'ours :

Caractéristiques					niv		+ dom
TAILLE	20	VIE	20	Griffes et crocs	14	+4	+5
CONSTIT	18	ENDURANCE	38	Esquive	10	+3	
FORCE	19			Course	13	+3	
PERCEPTION	11	+ dom	+4	Discrétion	12	+3	
VOLONTE	9	Protection	2	Vigilance	12	+3	
REVE	10						

Isengrin :

Caractéristiques					niv		+ dom
TAILLE	8	VIE	10	Morsure	13	+4	+1
CONSTIT	11	ENDURANCE	21	Esquive	11	+3	
FORCE	12			Course	12	+3	
PERCEPTION	13	+ dom	0	Discrétion	12	+3	
VOLONTE	8	Protection	0	Vigilance	13	+3	
REVE	10						