

# Don des Dragons

Balade sur la mer de larmes  
(promenade lacrymale)

*pour Rêve de Dragon*

---

*un scénario de Benjamin Schwarz*



## Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>  
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

## Sur l'onde calme et noire où dorment les étoiles

Où l'on caresse les stigmates d'une époque révolue, apprenant les secrets fondateurs de l'univers tout en n'apprenant rien.

### Un œil de dragon dans un océan de larmes

La mer des larmes est une vaste étendue d'eau salée contenant deux continents nommés respectivement Levant et Dextrant. Les rares navires à avoir tenté de s'aventurer au large ont disparu ou sont revenus bredouilles, laissant les savants extrapoler diverses théories sur la forme du monde. Une sphère ? Somme-nous alors à l'intérieur ou à l'extérieur ? Un disque ? Mais alors où couleraient les eaux au bord du plateau ? Dans les limbes ou bien s'écouleraient-elles vers d'autres rêves ? Et dans tout ça, que devient le ciel ?

La navigation dans la mer de larmes est rendue difficile par de redoutables ouragans oniriques. De fait, si elle est globalement navigable un mois sur deux, le mois suivant la mer est sillonnée par ces tempêtes où les déchirures du rêve se mêlent aux éclairs et à la rage des flots.

L'éloignement des continents, combiné avec les tempêtes rendraient impossibles les échanges maritimes, ne serait cette île providentiellement placée approximativement à équidistance des deux terres. À cause de sa forme, l'île a été nommée « l'œil du dragon ». Les anciens s'accordent en effet à penser que cette île isolée au beau milieu de l'océan n'est rien d'autre que l'œil du dragon Loduloralolotolo. Une théorie que semblent corroborer le fait que sur chaque bord interne de cet œil on peut admirer d'éternelles cascades d'eau salée. Et puis, la mer elle-même n'est-elle pas salée comme des larmes ? Certains vont même jusqu'à affirmer qu'en s'écoulant par les déchirures, la mer de larmes serait à l'origine de toutes les mers du rêve, la mère des mers.

### L'œil dans l'anus regardait. Cahin caha...

Vers la fin du Second Âge on se passionna pour la question des origines du monde. Les théories les plus farfelues virent le jour, parmi lesquelles la plus reconnue, celle de Della Kaveça, la régente de l'île. Cette théorie marqua tant les esprits qu'elle est encore connue par le commun des mortels en tant que légende. Seuls les érudits ont souvenance des autres théories.

La théorie de Della Kaveça affirme que le dragon Loduloralolotolo se protège des mauvais rêves en s'immergeant dans une sphère lacrymale. Dragon d'eau il ingurgiterait continuellement ses propres larmes sans se réveiller. Dans cette théorie les êtres rêvés évolueraient à la surface de cette enveloppe aqueuse,



les continents seraient les pattes antérieures du dragon et l'île dont Kaveça était la régente, son œil.

On comprend parfaitement qu'une telle idée ait pu flatter l'égo des insulaires et des continentaux. Il n'est pas donné à tout le monde de vivre à la surface d'un dragon. Les habitants de ce rêve devaient donc rapidement devenir quelque peu imbus d'eux-mêmes, et l'ensemble de la société de se mettre à tourner autour de cette histoire de dragon. En un sens, cette intense vénération vouée à Loduloralolotolo a protégé ce rêve de trop grandes destructions lors du grand réveil, et seules les tempêtes mensuelles qui sillonnent la mer de larmes témoignent de la catastrophe engendrée par le réveil des autres dragons.

Dans les mêmes années, l'astronome, vétérinaire et haut rêvant Inkauda s'opposa à la thèse de sa régente. Selon lui : « [...] et si on considère qu'un dragon peut raisonnablement tenir du saurien, et en se basant sur la forme et l'espacement de nos continents, il apparaît clairement que ces pattes sont postérieures. Nos continents devraient ainsi être renommés Dextrapos et Levapos. Avec des navires correctement appareillés en voguant de l'est on devrait en trouver l'expression de la queue. Quant aux antérieurs, il faudrait voguer bien longtemps de l'ouest pour les trouver. En corollaire j'ajouterais qu'il se pourrait bien qu'en place d'œil, l'île dite de « l'œil du dragon » soit en fait le cloaque dudit dragon. La mer de n'être alors point des larmes, mais une flaque d'urine [...] ». On s'en doute, une hypothèse si séditeuse n'eut pas bonne presse, et l'homme fut condamné à mort par noyade pour outrecuidance draconique caractérisée.

## Il était un petit navire

Où les voyageurs s'éveillent au vent du matin, et s'aperçoivent que leur âme rêveuse a appareillé pour un ciel lointain.

### Les passagers sous la dunette

Les voyageurs sortent du gris rêve à bord du Colosse Eanonos, une immense caravelle, fierté de son acariâtre capitaine Barjan de Callay. De l'embarquement, aucun souvenir, mais les marins ou le capitaine se chargeront de rappeler l'essentiel aux PJs. Il est en effet très probable qu'ils embarquent comme simples matelots et se doivent de s'atteler aux difficiles corvées du bord. Pour 3 sols les « planqués » auront pu embarquer en tant que passagers et profiteront du relatif confort de la dunette. Il convient néanmoins de remarquer qu'il peut être dangereux pour la bonne conduite du scénario que tous les voyageurs soient de simples passagers.

Parti de Dextrant il y a plus de trois semaines, le navire se rend à Levant via l'œil du dragon qu'il devrait atteindre d'ici trois jours. Bien évidemment, une pause d'un mois est prévue sur l'île.

Dans cette première partie les voyageurs seront donc occupés à récurer les sols, à manoeuvrer poulies et cordages, ou pour les plus chanceux, à se promener sur le pont pour tromper l'ennui d'une trop longue traversée en conversant avec les rares autres passagers. Ils auront alors tout loisir de remarquer (et de se faire insulter par) cet étrange matelot que tous ici, traitent avec respect. Sauf peut être le capitaine. Il faut préciser que le pauvre Barjan se fait si souvent insulter par le félin bipède en bottines que cela pourrait expliquer son mauvais caractère.

## LE GAINAV

Int/Navigation -3

Int/Légende -4

Int/Zoologie -6

Sortes de chat botté d'une trentaine de centimètres de haut, les Gainav ne sont heureux qu'en mer. Dotés d'un sixième sens qui leur permet de détecter les accrocs dans la trame onirique, ils sont particulièrement appréciés à bords des navires où ils jouent le rôle salvateur de détecteurs de déchirures. Un de leurs plus grands plaisirs consiste à injurier le tout venant. Une lubie qu'on leur passe volontiers en mer tant on est dépendant d'eux. Il faut préciser en outre que leur contentement de voguer les rend presque fréquentable à bord d'un bateau, ce qui est rarement le cas à terre où leur mauvais caractère a tendance à ressortir d'autant plus fort. Conscients de leur petite taille, les Gainav sont rarement violents, s'en tenant à l'agression verbale.

Les équipages tiennent à ces prestigieux matelots comme à la prune de leurs yeux. Qu'un capitaine ait un mauvais geste et c'est la mutinerie. À quai, les Gainav sont souvent séquestrés car on a peur de se les faire voler ou occire, une légende prétendant en effet que leur pouvoir réside dans leurs moustaches.

On trouvera de plus amples informations dans le 23ème numéro du Tinkle Bavard ou sur la scénariorhèque où l'article est référencé.

### Barjan de Callay

Vieux loup de mer, le capitaine Barjan est un de ces hommes qui s'est fait lui-même au prix de grands efforts et de gros sacrifices, en témoignent son œil borgne et sa jambe de bois. Certains murmurent qu'il a été pirate, d'autres que c'est justement en combattant les pirates qu'il aurait reçu ses blessures et son navire en récompense. Cette dernière version est presque vraie, si ce n'est qu'il n'a perdu son œil un peu plus tard et dans une moins glorieuse bataille.

Dans la marine de commerce depuis dix ans, le capitaine a conservé le pragmatisme et la dureté de sa formation militaire. Il y a de cela quatre ans, Barjan eût la chance de découvrir un couple de Gainav sur l'œil du dragon. Dans le secret de la nuit, il n'eût que peu de mal à s'en emparer (si l'on exempt son œil crevé par un

coup de griffe dans la précipitation du rapt). Il vendit la femelle au capitaine Jacart pour payer la remise en état de son propre navire et garda le mâle pour son service personnel.

En bon militaire il ne garderait aucune rancune à Rodrigue pour son œil crevé, si seulement l'animal voulait bien cesser de lui rappeler la chose. Par mesure de sécurité, lorsqu'il dort le capitaine a coutume de s'enfermer dans sa cabine afin de ne rien craindre de son « prisonnier ».

Taille 13 Constitution 13 Force 13 Agilité 6  
Dextérité 14 Vue 8 Ouïe 13 Volonté 14  
Intelligence 13 Empathie 7 Rêve 8 Chance 9  
Mêlée 14 Dérobée 9  
Vie 13 Endurance 27 +dom +1  
Sabre +5 Esquive +3 Navigation +8  
Natation -3 Écriture +2 Légende -1

### Rodrigue, matou d'Ûskeur

Rodrigue est un Gainav. Doté d'un caractère doux par rapport à la moyenne de ses congénères, il n'en connaît pas moins un répertoire conséquent d'expressions fleuries qu'il vocifère de sa voix fluette à la moindre contrariété. Lui bloquer le passage sur le pont d'un navire pourrait bien vous apprendre plus de noms d'oiseaux qu'un ornithologue en connaît. Il réserve néanmoins ses plus méchantes piques au capitaine Barjan en appuyant bien souvent sur son infirmité. En le traitant régulièrement de « brute borgne », de « voleur borgne », ou de « borgne malodorant » le matou tente en effet de faire craquer le capitaine dans l'espoir de provoquer une mutinerie. Il lui arrive même parfois de le menacer en lui demandant s'il veut « se faire égaliser sa coupe d'yeux ».

Depuis quatre ans qu'il est prisonnier à bord du Colosse Eanonos, sa fureur a eu le temps de baisser. Son traitement à bord du navire est, après tout très enviable par rapport à ce que connaissent d'autres Gainav. La nourriture est bonne et abondante, le navire est un des meilleurs du moment et très souvent à flots. Et puis le capitaine, certainement conscient qu'un Gainav maltraité est bien moins efficace, a tout de suite eu des attentions pour lui. Rodrigue possède ainsi ses appartements, une petite cabine aménagée spécialement pour lui sur deux étages, mitoyenne à celle du capitaine. Il y est enfermé lorsque le bateau est à quai.

Les expressions de Rodrigue sont généralement inspirées par le monde marin. Comme exemple on pourra entendre : « Vieux phoque décati », « limace des mers », « poil de baleine », « bigorneau malodorant », « holothurie impuissante » ou « moule sudoripare », mais son expression favorite restera toujours le simplissime « poisson pourri » qu'il sert à toutes les sauces et à toutes les occasions.

Néanmoins Rodrigue a du mal à pardonner à Barjan de l'avoir séparé de sa compagne. Même si au bout de quatre ans il n'en garde qu'un souvenir vague, sa volonté de revoir Chimène est devenue pour lui une sorte de réflexe au même titre que les insultes qu'il déverse sur la tête du capitaine.

Rodrigue raconte son histoire à qui veut l'entendre, mais connaissant son ressentiment pour Barjan et sa tendance à la mythomanie, bien peu la croient. Et puis les marins s'en fichent, pourvu qu'ils soient protégés des méchantes tempêtes. Ils s'efforcent donc généralement de feindre l'ignorance et tenteront de convertir les voyageurs à une incrédulité polie, bien saine pour le salut de tous.

Taille 4 Constitution 11 Force 7 Agilité 16  
Dextérité 8 Vue 14 Ouïe 16 Volonté 14  
Intelligence 9 Empathie 12 Rêve 12  
Chance 5 Mêlée 10 Dérobée 15 Tir 11  
Vie 8 Endurance 17 SC 3 Vitesse 12  
Griffe +6 init 12 +dom+1 / Épée une main  
(dague) 0 init 5 +dom +1 / Esquive +6  
Navigation +10 (uniquement par  
Empathie) Natation -4 Écriture +2  
Légende -1 Discretion +6 Survie en  
Extérieur +2 Survie cité +2 Escalade +7  
Saut +6 Course +6 Proférer des insultes  
+7 Se cacher +4  
Jet d'EMPATHIE/ +9 pour sentir les  
déchirures de rêve.

### Un homme à la mer !

À bord depuis quelques temps maintenant, les voyageurs seront surpris dans leurs activités par un bruit de corne de brume. « MiaaAAÔÔÔôôôwww VIOLETTE A BÂBORD SIX LIEUES miiiiiaaAAAA AÔÔÔôôôwww ». Le pont se remplit de matelots et le capitaine scrute l'horizon de sa lunette. Là-bas au loin on observe comme une lueur jaune diffuse dans le bleu du ciel. À l'œil nu (Vue à 0) on remarquera qu'à cet endroit les vagues semblent agitées et le ciel derrière un peu plus gris. Avec une bonne vue (significative au jet précédent) il sera même possible de déceler comme des débris à la surface de l'eau. Un naufrage ?

Le code de la marine lacrymale est catégorique : En dehors de la période des tempêtes, tout navire décelant des débris a le devoir de s'y rendre pour porter secours à d'éventuels naufragés. Mais pour le capitaine, une déchirure est le signe avant coureur de la saison des tempêtes. Ce n'est donc pas le temps de perdre une demi-journée en vains détours. Il feindra de ne pas remarquer les débris. Malheureusement pour lui, même si les voyageurs ne le font pas, c'est un de ses matelots qui lui fera remarquer la présence d'objets flottants.

La barre a été mise à bâbord, et le Colosse Eanonos fait la course avec la lueur jaune qui s'estompe au loin petit à petit. La mer, agitée quelques temps, se calme lentement et l'on observe maintenant très distinctement

des débris sur l'océan.. Parmi eux, une grosse poutre et dessus, couché de tout son long : un homme.

### Moi la mer elle m'a pris et mon bateau aussi

Arrivé à hauteur du désastre, les marins en mesurent l'ampleur. Ça et là des débris de bois, une frêle embarcation sans doute, et peut-être aussi une maison à en croire certaines charpentes. Mais que font toutes ces vaches mortes flottant à la surface de l'eau ? Les théories vont bon train parmi l'équipage. Rapidement on en vient à la conclusion qu'un troupeau de vaches et une grange auront basculé au travers d'une déchirure. Un bateau qui croisait dessous aura certainement été coulé par le troupeau tombant du ciel ; et de conclure « Ah bein ça c'est pas de chance ! »

Une chaloupe est mise à l'eau pour fouiller les débris et chercher d'éventuels survivants. Si c'est à eux que le capitaine doit son détour, nul doute que les voyageurs seront à bord de la chaloupe. Ils pourront peut être trouver des objets intéressants flottant sur l'onde calme. Parmi ceux-ci, le nom du navire coulé : « La Marie Couineuse » ainsi qu'un coffre flottant à la surface de l'eau et contenant les effets personnels du naufragé. Tous les vêtements portent une inscription « Lopo » brodée sous le col. Dans le fond du coffre on trouvera deux feuillets de quelques pages. Le second feuillet comprend une carte maritime présentant étrangement trois continents...

Seul rescapé de la catastrophe, le jeune homme évanoui sera ramené à bord du navire. Âgé d'une

vingtaine d'années, d'allure avenante, arborant des cheveux noirs et longs, on a peine à croire que cet adolescent fluët soit marin. Seules quelques cales et ampoules sur ses mains permettent de penser qu'il faisait peut-être partie de l'équipage.

Okram, c'est son nom, sera ausculté par le médecin de bord qui pansera une fracture au bras ainsi que de nombreuses plaies et bosses dont une énorme à la tête. C'est ce traumatisme crânien qui tiendra le patient inconscient pendant les deux prochains jours. Dans la mesure où ils sont les moins habiles de son équipage à la navigation, le capitaine donnera certainement aux voyageurs le soin de se relayer au chevet du malade. Une occupation qui s'avère rapidement ennuyeuse, mais qui leur donnera l'occasion de remarquer une étrange poudre dorée dans le creux de la main droite du malade, dès que celui ci daignera desserrer le poing. Les voyageurs auront en outre la possibilité d'apprendre quelques secrets sur leur patient au travers de ses nombreux délires. En particulier il s'attardera fréquemment sur quelques mots que les voyageurs finiront par reconnaître distinctement au milieu de ses élucubrations fébriles : « Druuna », « grippe », « fées » et « tanemiel ».

### Notre âme est un trois-mâts cherchant son Icarie

Habitant l'œil du dragon, Okram est le fils unique d'une riche famille de commerçants, les Lopo. Le jeune homme désœuvré a consacré ces dernières années à l'étude des légendes et s'est tout particulièrement intéressé aux théories de la création. Il a récemment découvert les écrits de la Mère Guitür, une exploratrice naufragée qui consigna il y a de cela une cinquantaine d'années l'existence d'une terre, loin à l'est. Son récit fut mis sur le compte du délire et de la soif par ses contemporains. Rapprochant ce témoignage de la théorie d'Inkauda, l'aventureux Okram décida de tenter le tout pour le tout pour entrer lui-même dans la légende.

## FEUILLETS

### Premier feuillet

Intellect écriture -4  
6 points de tâche  
2 points d'expérience en Légende

Il s'agit d'un recueil de légendes concernant la création du monde. On y trouve résumée la théorie de Della Kaveça et plus développée celle d'Inkauda. Le copiste laisse entendre qu'à l'époque, la nature hautement séditeuse du document a valu à son auteur d'être noyé dans de l'urine de chat.

### Second feuillet

Intellect écriture -1  
6 points de tâche

Manuscrit aux feuilles jaunies par le temps, il relate le dernier voyage d'une certaine Mlle Aneck Guitür, capitaine de navire et grande exploratrice lacrymale. Aneck prétend avoir découvert un nouveau continent et commencé la cartographie de ses côtes avant de faire naufrage et d'être repêchée au large, seule rescapée de tout son équipage. Au document est adjoint une carte maritime qu'elle aura tenté de reproduire de mémoire.





## LES ICARITES

Intellect légende -4

**Réussite normale :** D'une dizaine de centimètres en moyenne et pourvus d'ailes lumineuses, les icarites sont une variété de fées.

**Réussite significative :** Les icarites n'ont pas d'ailes, mais ils sont entourés d'une aura de lumière de couleur chatoyante qui en donne l'impression. Au milieu de cette lumière leur corps fluet apparaît tantôt flou, tantôt solide. Ils sont sans cesse en lent mouvement flotté dans l'air, comme le seraient des bulles de savon. On prétend qu'ils ont la capacité de parler directement dans la tête des gens.

**Réussite particulière :** Peuple magique par essence, les icarites sont le signe d'un endormissement profond et d'un rêve intense chez les dragons, c'est pourquoi, les dragons vieillissant, il devient de plus en plus rare d'en rencontrer. Le grand réveil a en outre décimé beaucoup de ces petits êtres lumineux.

En terme de jeu, les icarites sont des Entités de Rêve Pseudo Incarnées (ERPI), ils sont à la fois présents et absents du rêve. Un haut rêvant aura d'ailleurs la surprise de constater qu'ils sont à la fois présents dans le rêve et dans les TMR, ils semblent d'ailleurs y être plus « concrets ». Pour interagir physiquement avec ces ERPI il faut réussir un jet de Rêve actuel à -8 et sans modificateur. Les ERPI doivent réussir le même jet pour interagir avec le « réel », ce qui leur est assez facile vu qu'en moyenne ils ont 20 en rêve et une vingtaine de points répartis dans les trois voies classiques du rêve.

Leurs couleurs et leur caractère sont en relation directe avec les voies qu'ils maîtrisent. L'intensité de la lumière est une indication de leur puissance de rêve. Ainsi 20 en Narcos et 0 dans les autres voies pourront être représentés par un bleu intense. Le carmin sera réservé à Oniros et le jaune à Hypnos. Il n'y a pas d'icarite de thanatos, et un icarite peut maîtriser toutes les voies à des niveaux différents, ce qui induit une grande variété de couleurs parmi leur espèce. Par essence, tous les sorts leurs sont accessibles.

Sous couvert de se mettre à la navigation commerciale il demanda sa part d'héritage à ses parents et s'offrit un petit navire. Ayant réussi à décider cinq marins à lui servir d'équipage, Okram mit voile plein est, et après quelques quatre semaines de navigation, alors que tout semblait perdu, il trouva le continent cherché... Ainsi que ses habitants. Les navigateurs eurent en effet la surprise d'être accueillis par un petit peuple ailé qu'ils prirent pour des fées.

Contraints de rester sur le continent le temps de la mauvaise saison, les six hommes furent involontairement à l'origine d'une tragédie. La grippe d'un des marins passa à un icarite. De là le mal se répandit comme une traînée de poudre à travers la population. Concernés par ce mal qu'ils avaient importé dans le pays des fées, les six hommes résolurent de revenir la saison suivante avec quelques barils du meilleur remède. Malheureusement, sur le chemin du retour ils furent la proie de la déchirure jaune que l'on sait. La fatalité voulut que de tous, seul le capitaine ne coula pas avec son navire. Serrant très fort le petit corps sans vie de sa récente amie icarite qu'il avait ramenée avec lui pour la soigner au plus vite, il fût happé par une vague et perdit connaissance. De par sa nature, l'icarite perdit rapidement consistance, si bien que de Druuna il ne reste maintenant plus que ces quelques paillettes dorées dans le poing crispé d'Okram.

### Ne retiendra ce cœur qui dans la mer se trempe

À son réveil, le jeune homme s'enquerra de l'état de son navire et de son équipage. La perte de Druuna le peinera aussi beaucoup, mais il n'en touchera mot à personne sachant qu'il ne sera pas crû. En outre, afin de les protéger, il désire cacher l'existence des icarites. Il ressortira son vieux bobard comme quoi, originaire de l'œil du dragon il revenait de Dextrant pour son premier voyage de commerce. Une nouvelle qui laissera tout le monde perplexe. Personne dans l'équipage ne connaît l'individu ni n'a jamais entendu parler de son navire, et puis il croisait bien à l'est de la route usuelle. On acceptera néanmoins ses explications dont la confusion sera mise sur le compte de la fièvre et de son inexpérience. Après tout il n'y a pas trente six explications plausibles.

Les voyageurs seront affectés au chevet du malade jusqu'à la fin du voyage, une occasion pour faire plus ample connaissance. En confrontant Okram aux éléments qu'ils l'auront entendu proférer dans sa fièvre, les voyageurs provoqueront sa stupeur. Il commencera par nier en bloc, mais finira par craquer et racontera fiévreusement toute l'histoire en faisant promettre toutes les deux phrases de ne jamais rien révéler à personne. Entre la fierté d'avoir trouvé un nouveau continent et la volonté de le préserver de toute influence extérieure, Okram n'a pas hésité un seul instant. La vision de ces fées a réjoui son cœur d'enfant, et le sentiment d'être à l'origine de leur déclin le remplit d'effroi. De fait, bien qu'il soit blessé, Okram a l'intention d'armer un navire dès que possible pour retourner sur le lointain continent.

Si les voyageurs ont l'indélicatesse de confronter Okram en public, celui-ci niera en bloc et feindra l'épuisement pour écourter la conversation. L'équipage n'est pas enclin à croire en ces sornettes, et au pire une indiscretion donnera naissance à une nouvelle légende

qui circulera de bouche à oreille durant quelques siècles.

### La croisière s'ennuie

Le Gardien des Rêves aura soin d'égayer ces quelques jours qui séparent les PJs de la terre ferme... Ou au contraire de laisser ses voyageurs mariner dans le morne quotidien. Pour la bonne conduite du scénario, deux points sont particulièrement importants. Il conviendrait d'abord de faire naître une amitié entre les joueurs et le naufragé. Ce dernier pourra par exemple inviter les PJs à profiter de la maison de ses parents pour les remercier de leurs soins. Ensuite, il serait bon de bien faire sentir aux joueurs la haine réciproque que se vouent le Gainav et le capitaine.

À la fin de la sympathique croisière, les PJs qui auront servi comme matelots auront la chance de glaner quelques points d'expérience en Navigation. Comptez un forfait d'une dizaine de points pour peu que les personnages ne dépassent pas +1 dans la compétence.

## INKAUDA L'IMPUDENT

Intellect / Légende -4

**Réussite normale :** Célèbre astronome du Second Âge. L'histoire l'a surtout retenu pour sa mort ridicule par noyade dans l'urine de chat. Quant à en connaître les raisons...

**Réussite significative :** Abronsius était aussi haut rêvant et vétérinaire. Ses théories astro-oniriques étaient basées sur sa connaissance des animaux. Il fut un des premiers à donner une forme reptilienne aux dragons et à pousser le réalisme jusqu'à leur donner un sexe. Incompris, il fut condamné à mort par ses pairs qui voyaient dans ses arguties des signes évidents de perversion et de blasphème. Il faut dire qu'Abronsius avait le malheur de vivre dans un rêve rendu particulièrement prude et puritain par sa conscience d'être bâti à même la peau d'un dragon.

## Terre !

Où les voyageurs arrivent à quai... Et ne songent qu'à repartir.

### Au sombrero de la mer

Avec l'avènement du Troisième Âge, la lente extinction des hauts rêvants, et l'afflux de voyageurs par les innombrables déchirures, les gens ont perdu leur engouement pour les questions existentielles. Revenus à des activités plus prosaïques, comme le commerce, la pêche et l'agriculture ils ont oublié les théories fondatrices de leur rêve, ne prenant que les plus connues pour des légendes et des contes pour enfant. Dans cette période d'incroyance il n'est pas rare qu'on nomme l'œil du dragon « le chapeau » ou

encore « le sombrero » en raison de sa forme à bords surélevés et pain de sucre central.

Le rêve étant mal fait, de nombreuses denrées importantes sont exclusives à chacun des deux continents. Ne pouvant être acheminées que par cet îlot central, on comprend que l'œil du dragon a de tout temps eu une importance primordiale et qu'une grande part de sa population s'adonne au commerce. Les habitants sont rarement marins, ils se contentent de stocker les marchandises amenées par les navires, proposant de les relayer aux intéressés moyennant une bonne commission. Les navires se bornent la plupart du temps à un aller retour île-continent, les cales pleines dans les deux sens. Très peu réalisent des voyages complets entre les deux continents comme c'est le cas du Colosse Eanonos. C'est certes un long voyage (sept mois en comptant les arrêts obligés), mais un bon moyen de passer outre les taxes exorbitantes de l'œil du dragon.

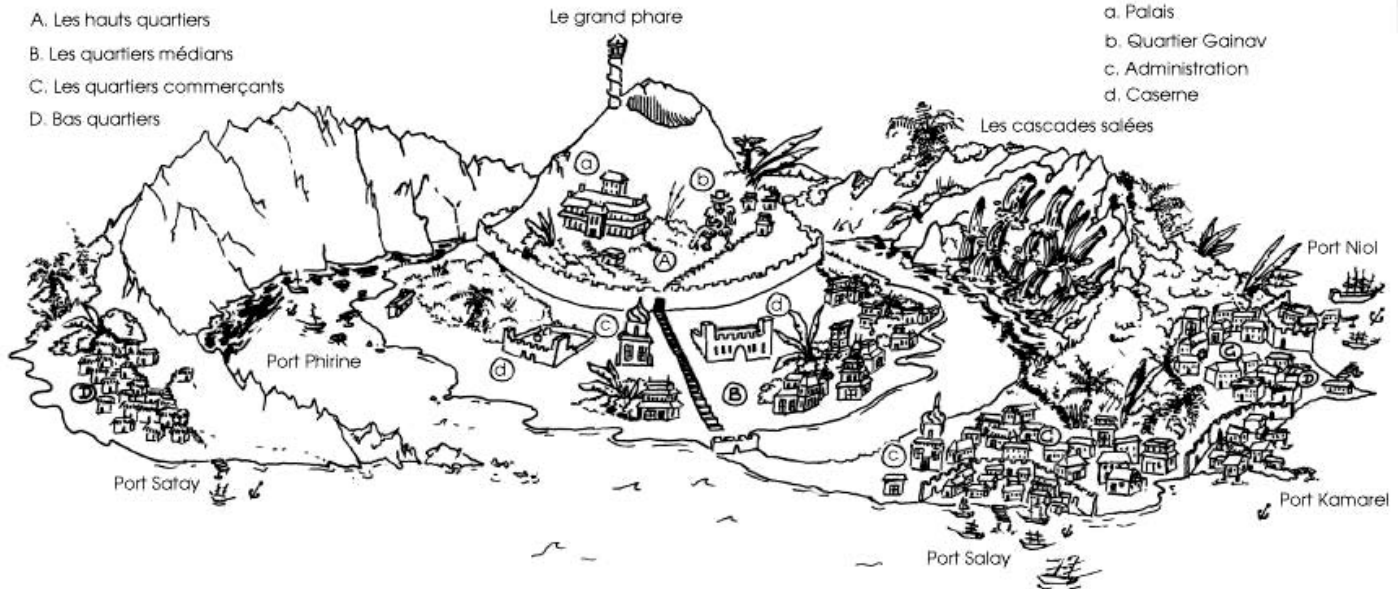
En dehors du quartier des marchands et des stocks, la ville-île comprend quelques ports, leurs docks et leurs tavernes ainsi que des quartiers résidentiels. Le haut de l'îlot central est bien entendu réservé à l'élite ainsi qu'aux bâtiments officiels et ou anciens. Le dirigeant de l'île s'appelle le Grand Doré et son épouse l'Argentée, la milice la garde d'airain.

De manière générale les prix sont assez prohibitifs. Comptez le double de la normale dans les bas quartiers, soit 10 deniers la paillasse, 40 deniers la chambre individuelle, 20 deniers le repas et 6 deniers le demi-litre de bière. Dans les faubourgs moyens de la ville comptez le quadruple des prix et multipliez le prix usuel par dix dans les quartiers luxueux.

### Les copains d'abord

Okram emmènera ses nouveaux amis à la boutique paternelle dans le quartier du port de Kamarel. Le fils prodigue sera accueilli avec effusion, après quoi il servira le mensonge déjà rôdé et sera la proie des remontrances parentales. « Ah, je t'avais bien prévenu, mais tu n'as voulu en faire qu'à ta tête. La marine marchande, la marine marchande. Mais mon jeune cormolent, on ne s'improvise pas navigateur du jour au lendemain. En tout cas, pas un mot de cela à ta mère, elle en mourrait ! » Les PJs seront présentés et invités à séjourner en la villa paternelle, dans la partie médiane du sombrero. Sur le chemin de la maison, les PJs auront un bon aperçu de la vie sur l'île. Ils constateront qu'il s'agit d'une ville unique recouvrant la quasi-totalité des terres, et que tous les quartiers sont continuellement animés. Ils auront aussi une belle vue sur la cascade salée, un immense torrent qui se déverse miraculeusement depuis les hauteurs des bords internes de chaque paupière et sur quasiment toute leur largeur.

Arrivés à la villa, le joueurs seront mis à contribution pour leurrer l'accorte maman. On leur demandera de se



faire passer pour l'équipage du navire d'Okram, afin qu'il n'y ait pas besoin de parler du naufrage, ce qui risque d'amener à des scènes plutôt embarrassantes.

Les joueurs seront bien traités par madame Lopo, mais elle gardera toujours cette distance qui sied selon elle entre la mère du patron et les employés de son fils. Elle pourra aussi poser des questions sur la traversée ou sur le prochain départ. Il est plus que probable qu'elle mette tout le monde mal à l'aise par des sous-entendus. Elle aurait en effet préféré, comme son mari, qu'Okram reprenne le commerce paternel plutôt que d'arpenter les eaux avec une bande de va-nu-pieds.

Pendant une journée les voyageurs ont quartier libre pour visiter la ville. Comme guide ils seront certainement escortés d'un ami de la famille. À leur retour, ils trouveront Okram déconfit. Son père n'a pas daigné financer une nouvelle équipée, et souhaite le voir s'intéresser rapidement au commerce familial.

Okram souhaitera alors rendre visite à son oncle Kutark qu'il présentera comme un des meilleurs marins de l'île, un individu hors du commun connaissant l'île et tous ses habitants. Il proposera aux joueurs de le suivre.

### Le bateau ivre

Kutark est un vieil homme qui passe plus de temps à écumer les tavernes que les océans. On prétend qu'à une époque il fit partie de la marine militaire de la cité. Le fait est que plus personne ne peut le garantir. Cependant le vieil homme semble connaître tout le monde dans tous les ports de l'île. C'est lui, par exemple, qui a trouvé « la Marie Couineuse » et a fait l'entremetteur pour son neveu.

Kutark se promène invariablement avec son meilleur ami, Ranaldo Moon, un paria de la communauté Gainav. Vieux matou lui-même, Ranaldo partage le penchant du vieil homme pour l'alcool, il est même allé jusqu'à couper ses moustaches et à les vendre pour

### LE QUARTIER DES GAINAV

L'oeil de dragon compte une vingtaine de ressortissants Gainav. Une charte stricte régit leur accès à la nationalité insulaire : ils doivent être bien portants, en pleine faculté de leurs moyens et doivent accepter de servir la cité pendant dix ans. Ces services consistent généralement à accepter d'être loués à des capitaines de navires pour des sommes exorbitantes qui vont directement dans les caisses du palais. Tout au long de leur vie, ces Gainav doivent accepter que leur don soit propriété de la cité et ont interdiction d'en disposer à leur guise.

En échange de ces sacrifices, après avoir servi leurs dix années les Gainav se voient accéder à un statut de retraités. En outre, toute leur vie ils ont accès à de riches propriétés dans un quartier qui leur est réservé dans les hauteurs de l'île. On les traite avec honneur et distinction et ils sont protégés par la milice de la cité. Toute exaction à leur rencontre peut aller rapidement jusqu'à la peine de mort.

Pour des raisons sanitaires un décret interdit la terre aux autres Gainavs, mais personne n'est dupe. Il s'agit plus de protéger les Gainavs insulaires de la concurrence que de la maladie.

se payer de l'alcool de poisson. Il est vrai que Moon était affligé d'un mal de mer chronique, une tare qui pourrait expliquer son alcoolisme.

Après une recherche plus ou moins longue dans tous les bouis-bouis des bas-fonds on finira par trouver le couple de poivrots à l'Hippocampe saoul, une taverne



miteuse de port Satay. Pour régler ses ardoises Kutark vient de vendre son navire « Le Vieux Loup » et il est en train d'en boire les bénéfices en compagnie de Moon. Le bateau devra être enlevé le surlendemain par les acheteurs.

Kutark sera bien mari d'entendre la déconvenue de son neveu, et devant la volonté infailible du jeune homme à reprendre la mer, dans sa fougue alcoolisée il proposera de mettre son propre navire à disposition et d'être son prochain capitaine. Se rendant soudainement compte de ce que son navire lui sera bientôt enlevé, il insistera pour que le départ se fasse au plus tard le lendemain.

Okram sera bien entendu très tenté par cet ultimatum, d'autant que son oncle laisse entendre que c'est sa dernière chance (en vieux roublard il avouera que le bateau lui appartient encore demain et qu'il peut donc en faire ce qu'il veut, mais qu'après demain ce ne sera plus le cas). Il sait néanmoins que c'est folie de partir pendant la saison des tempêtes, surtout sans un Gainav. Si les joueurs ne pensent pas à Rodrigue, c'est Okram qui remettra son cas sur le tapis. Il est certain qu'en échange de sa liberté, le Gainav acceptera de les aider dans leur entreprise. Reste donc à chercher Rodrigue et à convaincre les PJ's de s'engager comme équipage, le Vieux Loup nécessitant au moins trois hommes à la manoeuvre. Si le seul attrait de l'aventure ou de la curiosité ne suffit pas, Okram n'hésitera pas à inventer de toute pièce une histoire d'or dont le continent semblait regorger. Enfin, si les voyageurs ont participé à l'enlèvement de Rodrigue, ils comprendront rapidement qu'en restant sur cette île leurs jours sont comptés.

Si en outre on fait suffisamment référence à Rodrigue, Ranaldo laissera entendre qu'il connaît la tragique histoire de ce Gainav. C'est une certaine Chimène, paria comme lui qui la lui a narrée. Chimène s'est en effet fait couper les moustaches il y a trois ans par le capitaine Jacart qui espérait ainsi s'octroyer les dons de la Gainav. Depuis, elle mendie sur les marchés de l'île. Il sera très facile de la retrouver.

#### Caractéristiques de Kutark

Taille 11 Constitution 12 Force 13 Agilité 10 Dextérité 11 Vue 9 Ouïe 8 Volonté 14 Intelligence 12 Empathie 13 Rêve 15 Chance 15 Mêlée 11 Tir 10 Lancer 11 Dérobée 10 Vie 11 Endurance 25 Sabre +1 Esquive +3 Corps à corps +6 Navigation +11 Natation +2 Écriture 0 Survie cité +8

#### Caractéristiques d'Okram

Taille 12 Apparence 14 Constitution 9 Force 11 Agilité 10 Dextérité 13 Vue 13 Ouïe 10 Volonté 13 Intelligence 13

Empathie 15 Rêve 13 Chance 14 Mêlée 10 Tir 13 Lancer 12 Dérobée 9 Vie 10 Endurance 23 Esquive +4 Navigation +5 Natation +3 Écriture +6 Légende +7 Survie cité +1

### L'amer qu'on voit danser

La plupart des hommes du Colosse Eanonos ont quitté le bord et écument les tavernes de la ville. Seuls quelques-uns occupent encore le pont ou leur cabine en fonction de l'heure. Il ne sera pas trop difficile de passer sans se faire remarquer ou même en se faisant remarquer. Pour accéder au Gainav il faudra néanmoins choisir entre passer par la cabine du capitaine ou par la porte donnant sur le pont, bien en vue de tous. Moyennant quelques exercices d'acrobatie il sera aussi possible de converser à voix basse avec Rodrigue par un des petits hublots donnant sur le large. Rodrigue acceptera bien entendu d'aider les joueurs à la condition qu'ils l'aident à retrouver sa bien aimée; ce que Moon n'aura aucun mal à arranger.

Il sera plus dur de convaincre la prude Chimène de venir se présenter dans tout le dénuement de sa condition devant son promis. Après être resté un moment interdit devant l'infirmité et la précarité de sa bien aimée, Rodrigue s'exclamera « Ce n'est pas grave, nom d'un poisson pourri, je t'aime aussi sans tes moustaches ! » Le petit couple entamera alors quelques timides pas de danse sur le quai au milieu de la foule et sous les accents plaintifs de l'aiguillette d'un musicien des rues.



Il est grand temps maintenant de faire route vers le continent des fées avec un tonnelet de tanemiel doré volé dans l'entrepôt paternel. Feront partie du voyage : Kutark et deux fûts de Raume à Rangée (un alcool sucré mais sévère), Rodrigue et son aimée, le jeune Okram... Et les voyageurs qui découvriront avec stupeur que le Vieux Loup est un deux mats d'à peine quinze mètres.

## Qu'allions nous faire dans cette galère ?

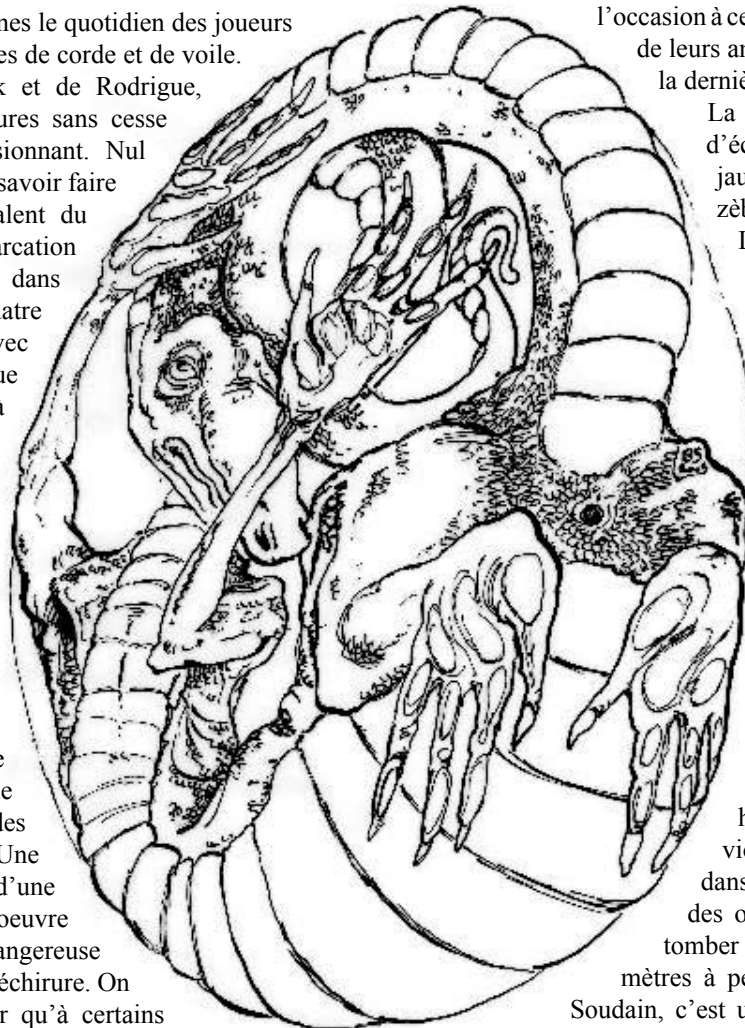
Où les PJs se demandent bien ce qui leur a pris d'accepter un si périlleux périple.

### Il y a le ciel les oiseaux et la mer

Pendant trois semaines le quotidien des joueurs sera fait de manoeuvres de corde et de voile.

Aux dires de Kutark et de Rodrigue, le nombre de déchirures sans cesse croissant est impressionnant. Nul doute que sans le réel savoir faire du capitaine et le talent du Gainav la frêle embarcation aurait déjà coulé dans l'une de ces trois à quatre micro-tempêtes avec lesquelles elle joue quotidiennement à cache-cache.

Pour écourter cette trop longue période le meneur pourra par exemple s'arrêter à la description des premiers jours d'embarcation, puis faire un bref résumé des jours suivants ne s'attardant en terme de jeu que sur des détails marquants. Une partie de pêche lors d'une accalmie. Une manoeuvre particulièrement dangereuse pour échapper à une déchirure. On pourra aussi imaginer qu'à certains moments les joueurs arrivent juste derrière une déchirure violette, et qu'ils découvrent des objets incongrus et insolites dans les flots qui lentement se calment. On pourra aussi imaginer qu'au fur et à mesure de la traversée, l'embarcation se remplit de passagers et d'animaux insolites et variés sauvés de la noyade. Les voyageurs sur la mer salée iront-ils jusqu'à sauver ce petit groupe de groins qu'ils rencontreront voguant sur un radeau de fortune ?



### Perdus sans mâts, sans mâts, ni fertiles îlots...

Le nombre de déchirures ne cesse de croître, et même si elle parvient à y échapper, l'embarcation est tout de même contrainte de composer avec les micro-tempêtes qui en découlent. Au cours d'une nuit où la mer semble particulièrement agitée, les rares personnages que la forte houle n'aura pas empêchés de dormir seront réveillés par les invectives, maintenant connues, de Rodrigue. Manoeuvrant dans une mer démontée, prisonnier entre trois déchirures, le capitaine Kutark fait ce qu'il peut pour conserver le contrôle de son navire. Le pont est balayé par les vagues, et les joueurs maintenant coutumiers du fait tentent de s'arrimer au navire par des cordages, cependant que la mer grossit.

Une situation qui donnera certainement l'occasion à certains de sauver la vie de leurs amis en les rattrapant à la dernière minute.

La scène est ponctuée d'éclairs de lumière jaune et violette qui zèbrent un ciel sombre.

Le fracas des flots empêche toute communication.

Soudain le premier mât se brise sous la force des vents et des vagues.

Le second ne tarde pas à suivre l'exemple.

Kutark, assommé par un hauban traître, pend rapidement sans connaissance à la barre. L'occasion pour les joueurs de tenter d'autres actes héroïques. Des abîmes violettes s'ouvrent dans le ciel et l'on voit des objets et des êtres en tomber et chuter à quelques mètres à peine du Vieux Loup.

Soudain, c'est une véritable cascade d'eau qui s'ouvre au-dessus d'eux ; une épave ne tarde pas à suivre, provoquant des remous encore plus importants dans sa chute.

Les joueurs finiront par tomber d'épuisement (quelques jets de Constitution pondérés à -5), et se réveilleront au petit matin sur une mer d'huile. Le bateau n'est plus qu'une épave, mais une rapide inspection montrera qu'aucune voie d'eau ne s'est créée dans la coque... À moins qu'un meneur particulièrement retors ne tienne à garder ses joueurs éveillés en leur faisant colmater une voie d'eau et écoper la cale dès

leur réveil. Pour ajouter au pathétique de la situation on peut imaginer que certains des PNJs disparaissent dans la tempête, quitte à en retrouver quelques-uns plus tard sur la plage.

### Rive gauche lumineuse

Les survivants s'attacheront alors aux tâches de survie : tendre des toiles pour garder l'eau de pluie, faire l'inventaire du peu de provisions qui restent sur le bateau (à fond de cale, à côté du tonnelet de tanemiel doré, on trouvera une caisse de poisson séché et un tonneau de raume intact), pêcher...

Au bout de quelques heures les joueurs commenceront à apercevoir une ligne de terre à l'avant gauche du bateau ; certainement le continent attendu. Encore une ou deux heures et on distinguera clairement la plage et une ligne de végétation.

Par contre, les courants semblent porter le navire parallèlement à la plage, il va donc falloir se résoudre à le quitter. Les joueurs voudront peut-être construire un radeau pour parcourir les quelques lieux qui les séparent du rivage. En tous les cas il vaudrait mieux qu'ils n'oublient pas le tonnelet de remède, au risque de devoir se remouiller plus tard pour le chercher. Une dizaine de points de tâche en Constitution/ Natation seront nécessaires pour atteindre la plage.

À terre c'est un spectacle peu commun qui attendra les personnages. À la lumière décroissante du soleil derrière l'horizon, des myriades de pales globes lumineux faiblissent doucement sur la plage. Les icarites, habitants des bois, viennent en effet y périr lorsqu'ils sentent leur fin proche.

Rien néanmoins que quelques gouttes de tanemiel doré ne sauraient arranger. À l'aide d'une paille de roseau les joueurs pourront passer leur soirée et la première partie de la nuit à traiter toutes ces petites lueurs anthropomorphiques. Il faudra à chaque fois réussir son jet de Rêve sous peine de voir les gouttes passer au travers de la lueur.

Les êtres ailés guéris voleront autour de leur sauveur entonnant de petites chansons qui résonneront et dans l'air du soir et dans la tête même des personnages, si bien qu'au milieu de la nuit, c'est sous une farandole de lampions vivants que les voyageurs finissent d'officier. Attirées par les chants et les lueurs, des icarites sains sortent des bois et se rendent sur la plage où ils sont eux aussi traités au tanemiel doré. Nul doute qu'à l'avenir les petits êtres apprendront à synthétiser eux-mêmes le miraculeux remède.

Épuisés par leurs aventures les PJs s'endorment, bercés par la voix entêtante et les douces lueurs des icarites.

## La dernière goutte

*Où les joueurs trouvent leurs récompenses*

Par comparaison avec ses congénères, Loduloralotolo est un tout jeune dragon. Pour tout dire il s'agit même d'un embryon de dragon baignant dans sa bulle de placenta, ce en quoi les théories de Della Caveça et d'Inkauda n'étaient pas si loin de la vérité. Son très jeune âge explique la grande présence d'icarites dans son rêve. Mais le lien entre les icarites et le rêve du dragon est très fort et très ténu. Ainsi, le déclin trop rapide de cette population icarite dans son rêve aurait pour effet le vieillissement prématuré du dragoneau, et certainement son éveil.

En aidant les petits êtres à survivre, les personnages auront en outre préservé la naïveté enfantine du dragon. Bien que Loduloralotolo n'en ait pas vraiment conscience, à l'avenir, les dragons garderont un oeil bienveillant sur les actions des voyageurs. Concrètement, ceux-ci viennent de gagner un point de destiné.

De manière générale, ces dernières tribulations maritimes, outre le stress qu'elles auront généré, auront permis aux joueurs de gagner encore quelques points en Navigation, en Constitution et ou en Force.

# Annexes : Les pré-tirés

Sont donnés ci-après 5 personnages pré-tirés pour la partie «promenade lacrymale» qui sera jouée lors du téléthon 2003 à Strasbourg. Un premier chapitre «Des pré-tirés», destiné au gardien, donnera des indications tant sur les pré-tirés que sur la manière de les introduire dans l'histoire. Le second chapitre, «Les pré-tirés», contient les cinq feuilles de personnages.

## Des pré-tirés

Ce chapitre est destiné au Gardien des Rêves, il y trouvera des indications générales sur les pré-tirés ainsi que sur la manière de les présenter aux joueurs et de les introduire dans l'histoire. Il est recommandé au GR de commencer par lire les cinq fiches de pré-tirés avant de lire la suite de ce chapitre.

### De la présentation des pré-tirés aux joueurs

Pour un déroulement du jeu plus intéressant, il vaudrait mieux que les renseignements personnels le restent. Il est donc recommandé de ne lire à voix haute que les profils et de laisser les joueurs faire leurs choix sur cette base. Quelques surprises les attendront sans doute, tant mieux ! Et puis il sera toujours possible d'en discuter individuellement par la suite.

### Le cas particulier de Brunon

Brunon possède une tête de dragon :

**Main verte** : les jets en botanique sont décalés d'un niveau de réussite (une réussite normale devient une significative, etc.).

Brunon n'a jamais nagé. De fait, il a une peur panique de se retrouver en eaux profondes. Une surprise l'attend néanmoins, puisque le stress de ne savoir pas nager l'a tant fait cauchemarder qu'il en a appris la natation en rêvant. Si l'occasion se présente, il faudra remplacer l'\* par un +4 dans cette compétence sur sa feuille de personnage.

Cette spécificité, ainsi que les autres déséquilibres du jeune homme, sont autant de marques de fabrique

de son état de haut rêvant, cela pourra servir à créer du jeu entre PJs ou même avec d'éventuels PNJs. En particulier, Hunmbert et Martheline sont tous deux convaincus de la haute rêvanterie de leur protégé mais tentent complaisamment de détourner l'attention des autres sur ce sujet.

### Le cas particulier de Niram

Niram possède deux têtes de dragon :

**Pied marin** : Outre un décalage de réussite dans tous les jets de Navigation (i.e. une réussite normale compte pour une significative, etc.) l'individu n'est jamais soumis au mal de mer, même au plus fort de la tempête.

**Gainavite** : La proximité d'une déchirure rend le sujet malade comme un chien. Concrètement, pour chaque déchirure à moins de quelques kilomètres il lui faudra réussir un jet de point de rêve à -8 pour résister à des symptômes proches de ceux d'une intoxication alimentaire ou d'un mal de mer. En cas d'échec, comptez un malus de 2 à toutes les actions jusqu'à ce que la déchirure se soit éloignée.

Niram est supposé être obsédé par ce qui lui est arrivé, il y a deux ans, le moindre renseignement sur son mal ou la moindre mention de l'Erivan sera de nature à l'accaparer de manière exclusive. N'hésitez pas à en jouer pour l'intégrer dans l'histoire ou dans l'équipe. Hunmbert pourrait par exemple avoir croisé un voyageur ayant vogué sur l'Erivan cette fameuse nuit. Le marin lui aurait narré en détail autour d'un feu de camp ou dans une auberge de voyageur, le terrible passage de la déchirure. Ou peut-être Niram rencontrera-t-il carrément un autre survivant de la catastrophe sur l'oeil du dragon.

En tout état de cause, une discussion appuyée avec un Gainav pourra lui révéler que son mal n'est pas si loin de leur don... Ces démangeaisons dans les moustaches ? Serait-il malade du fait qu'étant imberbe il est obligé d'en ressentir les effets dans tout son corps ?

## Genèse de la petite troupe

On aura compris que les personnages sont répartis dans deux groupes distincts. Le plus simple pour les réunir me semble de leur forcer la main par un artifice simple qui en plus permettra de débiter la partie par une rapide prise en main des personnages par les joueurs :

### **Dans un premier temps,**

le GR débutera par la description de la sortie du gris rêve. Les personnages se découvrent sur un bateau, Niram, Brunon et Hunmbert en tant que marin, Martheline comme cuisinière du bord, et Anseline comme passagère. Après la description de l'environnement, le GR fera référence aux bribes de souvenirs que les personnages ont des dernières semaines, ainsi que de la période précédant l'embarquement.

### **Un «flash-back» narratif guidé par le GR**

amènera alors les joueurs à revivre ces derniers instants avant de monter à bord.

Dans un premier temps les joueurs pourront trouver leurs marques au sein de leur groupe respectif en revivant les jours qui ont précédé leur arrivé au port.

Ensuite le GR pourra décrire l'arrivée au port, la manière dont ils ont appris le départ imminent du Colosse Eanonos pour l'île au nom intrigant d'«œil du dragon».

Les personnages se seront alors tous retrouvés devant le capitaine ou bien à la taverne où ils allaient passer la nuit avant l'embarquement. En tant que seuls passagers non réguliers, ils se seront naturellement rapprochés, l'occasion pour les personnages de discuter entre groupe.

### **Les présentations faites**

Il sera temps de revenir au présent, quelques semaines de mer plus tard sur le pont du Colosse Eanonos.



# Hunmbert de Dolgny

«Chevalier pourfendeur de groins»

## Profil

Homme d'arme d'âge mûr. Ni austère, ni boute-en-train, il n'intervient que très rarement dans le groupe, mais c'est généralement sans appel, et toujours à bon escient.

## Histoire

De son enfance de palefrenier, Hunmbert n'a gardé que peu de souvenirs. Bien avant sa majorité, il fut contraint de participer aux combats provoqués par un hiver à groins particulièrement redoutable. Sa destinée devait s'en trouver marquée, puisqu'une fois la campagne finie dans son pays, Hunmbert courrut les routes du rêve, proposant son savoir de chasseur de groins là où il pouvait être nécessaire. C'est ainsi qu'il y a deux ans, il rencontra Martheline qui s'ennuyait à mourir à jouer la cantinière dans une garnison de province. À l'aide de son fameux ragout, la dame n'eut aucun mal à convaincre Hunmbert de l'accepter comme compagne de route. Quelques semaines plus tard un troisième voyageur se joignait à la petite troupe. À 15 ans Brunon présentait déjà un curieux mélange de force et de maladresse. Paternité frustrée ou simple plaisir d'enseigner, Hunmbert prit le jeune homme sous son aile et résolut patiemment d'en faire son disciple. Depuis près d'un an Hunmbert nourrit quelques soupçons à l'égard de Brunon. Le jeune homme serait-il un haut rêvant ? Il l'a surpris plusieurs fois revenant chargé de légumes et de fruits d'endroits où lui-même n'avait rien trouvé... Une spécificité qui pourrait bien expliquer la bizarrerie de l'individu. Mais Hunmbert n'a aucun a priori sur les hauts-révants, bien qu'ayant dû en occire quelques uns sur sa route, il a aussi eu quelques compagnons de route hauts-révants poussés au voyage justement par leur état. En tout état de cause, mieux vaut ne pas alerter la brave Martheline ; qui sait ce que les braves gens sont susceptibles de penser des hauts-révants ?

Depuis bientôt 20 ans qu'il arpente les chemins du rêve Hunmbert commence à ressentir le besoin de se fixer. Cette dernière année il s'est même surpris plusieurs fois à soupirer après un bon feu dans l'âtre et une femme pour s'occuper de lui. Il a même sérieusement étudié la possibilité de se mettre en ménage avec Martheline et d'ouvrir une auberge de voyageurs...

Hunmbert n'en a bien entendu pas encore discuté avec la dame, il tient d'abord à être certain de son intérêt, et pour elle et pour son projet d'auberge.

Bien que riche d'une certaine expérience, il n'est pas pour autant dispensateur de sagesse et de morale. Ancien meneur d'homme il sait néanmoins s'imposer lorsqu'il pense que le bien du groupe ou sa cohésion sont menacés.

## Caractéristiques

42 ans, 1,64 m

Taille 9 Apparence 12 Constitution 15  
Force 15 Agilité 15 Dextérité 9 Vue 9 Ouïe 11  
Odorat-goût 10 Volonté 13 Intellect 11  
Empathie 10 Rêve 10 Chance 11

Mêlée 15 Tir 9 Lancer 12 Dérobée 13 Vie 12  
Endurance 24 S.Const 5 Sust 2

Armes d'ast +5 Bouclier +4 Corps à corps +3  
Dague +4 Épée 1 main +7 Épée 2 mains +2  
Esquive +5

Bricolage +4 Course +2 Cuisine +2  
Escalade +2 Séduction +1 Vigilance +6

Survie cité +3 Survie extérieur +5 Survie desert +4  
Survie forêt: +4

Acrobatie +2 Jeu +1

Écriture +3 Légende +3 Culture grouine +6

NB: chaque personne qui entendra le nom d'»Hunmbert le pourfendeur de groin» pourra tenter un jet d'Intellect/ Légende à -4 pour tenter de le reconnaître.

## Équipement

Un bouclier de bois

deux épées courtes

une cotte de maille

un couteau

des couverts en métal

une lanterne

une couverture de laine

vêtements de lin

# Martheline Dubosquay

## Profil

Un main de velours sous un gant de fer. Femme à poigne mais au grand coeur, Martheline compense sa petite taille par une activité débordante et un sens inné de la débrouillardise. Toujours enjouée, elle sait se rendre utile, voire indispensable au quotidien comme dans les coups durs.

## Histoire

Fille aînée d'un herboriste de Ventose, elle dut très vite apprendre à aider son père pour subvenir aux besoins de ses huit soeurs, la mère étant partie chercher un mari qui puisse enfin lui donner un fils. Matheline sut très vite tenir la maison et la boutique. Elle put aussi rapidement discerner les plantes et aider son père tant à les cueillir qu'à les préparer.

Son père s'étant remis en ménage, elle quitta la maison pour cause de mésentente avec sa belle-mère, et entrepris d'exercer plusieurs métiers. Elle passa ainsi quelques années dans la boutique d'un joaillier, puis dans celle d'un marchand de tissus.

Alors qu'elle s'encroûtait comme cantinière dans une garnison de province, elle fit la connaissance d'un homme d'arme de renommée, Hunmbert le pourfendeur de groins. Après quelques discussions avec lui, Martheline se résolut à quitter sa garnison pour sauter le pas et embrasser le costume du voyageur. C'était il y a deux ans. En cours de route, les deux voyageurs rencontrèrent un jeune homme aventureux qui comme Martheline avait cédé à l'appel du voyage. À 15 ans, Brunon était déjà fort robuste, mais bien maladroit. Une maladresse qui ne s'est pas beaucoup estompée avec l'âge, alors que Brunon devenait de plus en plus fort et profitait de l'expérience d'Hunmbert. Martheline conçut une affection particulière pour l'étrange garçon, et le couva de ses bons soins, tout en lui inculquant les bonnes manières. Depuis quelques temps cependant Martheline suspectait Brunon d'être un haut rêvant. Ses doutes se trouvèrent confortés lorsqu'elle le surprit s'acquittant de sa corvée d'eau en remplissant un seau de branchages plutôt que de se rendre au ruisseau lointain. Et le pire c'est qu'à son retour au campement, le seau était plein d'eau... L'accorte Martheline ne prête guère d'importance à la chose, au contraire, elle se sent d'autant plus en devoir de protéger le garçon. En particulier, elle s'attache à ce qu'Hunmbert ne découvre pas la vérité. Après tout, un homme d'armes, qui sait comment il prendrait la chose ?

La vie de voyageur n'est certes pas facile tous les jours, mais au moins elle est intéressante, et là, pour s'occuper, Martheline a de quoi faire. Pensez, avec ces deux estomacs à contenter, toutes ces chemises à rapiécer, ces horions à panser. Mais que de satisfactions. Ah, non, vraiment, rien ne vaut la vie de voyageur ! Car ce qui intéresse vraiment Martheline,

c'est de se sentir indispensable et d'avoir toujours à s'occuper. Comme on le lui a dit autrefois : le jour où elle restera assise plus d'une seconde, c'est qu'elle sera morte. Martheline se fait aussi bien souvent la championne des causes perdues, et comme pour toute chose, elle y met toute son énergie.

## Caractéristiques

38 ans, 1,45 m  
 Taille 7 Apparence 10 Constitution 15  
 Force 8 Agilité 7 Dextérité 15 Vue 13 Ouïe 6  
 Odorat-goût 15 Volonté 13 Intellect 14  
 Empathie 15 Rêve 9 Chance 13  
 Mêlée 7 Tir 14 Lancer 11 Dérobée 10 Vie 11  
 Endurance 24 S.Const 3 Sust 2 +dom -1  
 Bricolage +2 Cuisine +4 Discrétion +1  
 Vigilance +2  
 Comédie +3 Commerce +3 Maçonnerie -2  
 Survie cité +3 Survie extérieur +3 Survie marais +1  
 Survie forêt +1  
 Chirurgie +3 Natation 0 Orfèvrerie 0  
 Alchimie -4 Botanique +3 Écriture +2  
 Médecine -1 Légende -4 Zoologie +2

## Équipement

Un livre de recettes  
 Une paire de lorgnons pour voir de loin (+2 en Vue, uniquement pour elle)  
 Une paire lorgnons pour voir de près (+2 en Vue, uniquement pour elle)  
 Une robe de cantinière  
 Deux tabliers de lin  
 Un chaudron de cuivre  
 Une écuelle  
 herbes de soin  
 du fil et des aiguilles  
 deux gemmes orangées d'excellente qualité (pur. 3 tai. 3 et 4)

# Brunon

## Profil

L'énigme de l'armoire à glace bancale ! Si pour un grand nombre de tâches Brunon semble pourvu de coudes gauches à toutes ses articulations, il révèle des talents extraordinairement développés dans certaines réalisations. Le coeur sur la main, sans une once de méchanceté, un colosse crédule et curieux qui n'a pas fini de s'étonner et d'étonner les autres.

## Histoire

À sa naissance, Brunon était un bébé chétif aux pieds démesurés. Il s'est rapidement développé en longueur puis en largeur si bien que ses pieds semblent maintenant tout ce qu'il y a de plus proportionnés. Sa taille remarquable associée à une force peu commune l'a toujours mis à l'abri des quolibets que sa naïveté et sa maladresse n'auraient pas manqués de lui attirer.

Cassant nombre de cruches, pots, et autres ustensiles, Brunon n'en était pas pour autant un bon à rien. Autant il savait se montrer maladroit pour certaines choses, autant il se montrait incroyablement compétent pour d'autres. Pour les tâches du jardin par exemple, il montra dès l'âge de 6 ans une compétence inexplicable. On eut pu parler de «main verte» devant ces courges de 2 m de diamètre et ces petits pois prolifiques, mais on était plus inquiet devant les connaissances théoriques du jeune garçon. Des connaissances qui dépassaient de loin tout ce qu'on aurait pu lui enseigner au village. Le premier réflexe des parents fut alors de tenter de nier les dons de leur enfant et de les masquer aux autres villageois. C'est ainsi que Brunon comprit qu'il n'était pas comme les autres. Lorsqu'il eut quinze ans la situation se dégrada après qu'il eut proposé à une jeune villageoise dont il était épris de faire un tour en barque sur le lac. Sa barque transparente provoqua l'effroi de la jeune fille qui s'enfuit en criant au haut rêvant. Brunon n'eut d'autre solution que de faire, maladroitement, son baluchon et de prendre la route. Après quelques jours d'errance il rencontra Martheline et Humbert qui l'acceptèrent dans leur groupe. Brunon trouva là un second père et une seconde mère. Le premier lui enseigna le métier des armes et ses préceptes moraux, la seconde le bon sens quotidien et les deux déployant des trésors de patience et de gentillesse à son égard, une attitude à laquelle le jeune homme n'était pas habitué. Pour autant il ne baissa pas la garde, son expérience au village l'ayant rendu méfiant, il ne dévoila pas son état de haut rêvant et fit toujours attention lorsqu'il avait recours à ses dons pour se soustraire à une corvée (par exemple, remplir un sceau avec du bois est plus simple que de faire des kilomètres pour trouver une source d'eau potable) ou simplement par désœuvrement.

Brunon est un jeune homme sensible, une histoire un peu triste a le don de lui tirer les larmes. À l'inverse, il s'esclaffe volontiers lorsqu'il est joyeux. Sans

grande volonté, il est prêt à suivre qui veut de lui et lui montre un tantinet d'intérêt, pour peu qu'on ne fasse pas montre de méchanceté ; car s'il est une chose que Brunon ne supporte pas et qui peut le mettre hors de lui, c'est bien la méchanceté.

## Caractéristiques

17 ans

Taille 15 Apparence 11 Constitution 9  
Force 15 Agilité 10 Dextérité 7 Vue 14 Ouïe  
11 Odorat-goût 7 Volonté 9 Intellect 11  
Empathie 14 Rêve 15 Chance 13

Mêlée 12 Tir 10 Lancer 12 Dérobée 8 Vie  
12 Endurance 24 S.Const 3 Sust 4 +dom  
+2

Corps à corps +2 Dague 0 Épée 1 main 0  
Esquive +2

Course +4 Escalade +4 Saut +5

Survie cité -4 Survie extérieur 0

Acrobatie +5 Natation \*

Astrologie +4 Botanique +4 Écriture -3

Légende +4

Oniros +5

(\* ) Brunon n'a jamais appris à nager.

## Sorts

barque de rêve (lac) R-8 r1+

brouillard (forêt) R-3 r1+

croissance végétale (forêt) R-6 r5

transmutation élémentale du bois en eau  
(sanctuaire) R-6 r4

Brunon n'a aucun sort en réserve, son  
demi-rêve est en E7.

## Équipement

Une canne à pêche

# Anceline Benouchet

## Profil

Belle comme le jour, noble, artiste, joueuse, énervante mais attachante pour ceux qui la connaissent bien.

## Histoire

Originaire de la ville de Miark, la famille Benouchet est bien connue à Zophale où elle a établi un commerce de gemmes. Sa renommée de tailleur de pierre valut même à Salmonel Benouchet, le trisaïeul, d'être anobli. Depuis lors le titre de chevalier de la larme d'Ashani est transmis, de père en fils.

La jeune Anceline avait donc un bel avenir tout tracé dans le commerce familial, d'autant qu'elle montrait des prédispositions pour la joaillerie. Mais comme c'est souvent le cas des jeunes personnes trop bien pourvues de naissance, Anceline faisait montre d'un caractère détestable et arrogant, et passait trop de temps en futilités au goût de ses parents. Se dispersant en activités artistiques ou pire, au jeu, la jeune fille en était venue à délaisser l'activité première de la famille. Pour remédier à cela son père lui «offrit» la possibilité de s'ouvrir au monde avant de revenir prendre la succession familiale. Sur les recommandations de son père, Anceline partit donc pour un petit voyage qui devait la mener à Miark, berceau de ses origines. En chemin la caravane fut attaquée par des brigands, et elle trouva son salut dans la fuite. Perdue et affamée, elle erra quelques jours dans la forêt hostile avant de rencontrer un autre voyageur perdu, Niram. La joie de n'être plus seule fit oublier à Anceline le côté bourru et la basse extraction de son compagnon, d'autant plus que Niram s'avérait particulièrement débrouillard. Au cours des deux années qui suivirent, les deux compères traversèrent quatre déchirures et devinrent de vrais voyageurs. Anceline perdit beaucoup de sa morgue, mais il lui arrive encore souvent de faire valoir son titre ou de se mettre en avant, surtout sur les sujets qui lui tiennent à coeur, comme l'art ou la joaillerie. Le démon du jeu ne l'a en outre pas totalement quitté, et bien que cela l'ait mis plus d'une fois dans une mauvaise posture d'où Niram dut la sortir, elle a bien du mal à refuser une partie de quelque jeu que ce soit ou pire : un pari.

De nature impatiente et intransigeante, Anceline a du mal à accepter la médiocrité ou du moins ce qu'elle considère comme telle. Ces quelques années de voyage avec Niram lui ont cependant permis d'ouvrir les yeux sur bon nombre de choses et de mettre un peu d'eau dans son vin. Si elle peut être cinglante, parfois même brutale, lorsqu'elle se sent dans son droit, elle regrette systématiquement ses moments d'humeur, surtout lorsque c'est un proche qui en a fait les frais.

Si la rouerie et la coquinerie sont pour elle une seconde nature, elle a des accents de Robin des bois, et ne s'attaquera jamais à plus faible qu'elle. Elle pourrait même mettre ses atouts en valeur pour une juste cause sans que cela ne lui rapporte rien.

## Caractéristiques

24 ans, 1,62 m

Taille 12 Apparence 15 Constitution 9  
Force 9 Agilité 15 Dextérité 11 Vue 13  
Ouïe 14 Odorat-goût 11 Volonté 11  
Intellect 12 Empathie 10 Rêve 7 Chance 14

Mêlée 12 Tir 12 Lancer 10 Dérobée 12 Vie 10  
Endurance 21 S.Const 3 Sust 3

Épée 1 main +3 Arc +5 Esquive 0  
Chant +4 Danse +4 Dessin +2 Discrétion +2  
Séduction +4 Vigilance 0

Comédie +4 (pour dire la «vérité») Équitation +3  
Musique +2 Survie cité 0 Survie extérieure -4

Acrobatie 0 Jeu 6 Orfèvrerie 0

Écriture 3

## Équipement

Des habits de bonne étoffe ainsi que quelques dentelles et froufrous qu'elle ne met plus qu'en ville. La plupart de son matériel est orné de ses initiales en lettres dorées.

Un sac de voyage contenant un peu de nourriture

Une gemme montée en amulette

Deux gemmes (pureté 5 taille 6)

«Couleurs Des Goûts - petit précis de haute cuisine» par Busper de Saucerie, diff -2 10 points de tâche pour 10 points d'exp en cuisine, min +3 en cuisine, max +10 en cuisine. Anceline n'entend rien à cet ouvrage, elle sait simplement que c'est une référence, et elle le cite volontiers pour briller en société.

# Niram

## Profil

Marin imberbe, géant placide, curieux, simple et naturel.

## Histoire

Né en mer, Niram est pêcheur depuis sa plus tendre enfance. Ayant fugué à l'âge de quinze ans pour s'engager comme mousse à bord d'un trois mâts, le dur labeur n'a jamais entamé son enthousiasme et sa curiosité naturelle pour les nouveaux pays. Les qualités de marin de Niram ne faisaient aucun doute, il n'a d'ailleurs jamais connu le mal de mer à part cette fois-là... Il y a de cela deux ans, au cours d'une tempête nocturne qui secoua le bateau comme jamais, malade pour la première fois de sa vie, il était resté en cale alors que tous les autres étaient à la manoeuvre sur le pont. Niram devait se réveiller le lendemain, frais et dispos et découvrir avec surprise que le navire était posé de guingois à la cime d'arbres gigantesque... À sa connaissance, Niram est le seul rescapé de la catastrophe de l'Erivan.

Ne connaissant pas l'abattement, le jeune homme descendit de son arbre et suivit un chemin qu'il avait repéré de la hune. Dans la soirée même il rencontra Anceline, une jeune femme fort belle, dont la caravane avait été attaquée trois jours plus tôt.

Le caractère particulier et compliqué d'Anceline est toujours un sujet d'étonnement pour Niram. De même, il fut étonné par ce qu'il prenait pour de la maladresse chez son amie : le fait, par exemple, qu'elle ne sache pas poser des collets ou préparer un lapin. Anceline était en effet la première réelle citadine que Niram rencontrait.

Au fil du temps les deux jeunes gens ont appris à s'apprécier. Niram s'occupe de la nourriture et plus globalement de toute l'intendance, mais son rôle de protecteur et de nourricier ne lui donne pas pour autant l'ascendant sur sa compagne de route. En effet, lorsqu'ils sont en ville, Anceline sait souvent trouver des biais bien utiles. Et puis elle présente bien. En outre, à son contact Niram a été sensibilisé à certaines marques de beautés et d'intérêt qu'il ne connaissait pas. En particulier, Anceline a commencé à lui enseigner la lecture ainsi qu'à jouer de la flûte.

Depuis deux ans Niram n'a pas revu la mer, et il appréhende beaucoup ce retour à la marine. Il se rendra compte qu'à peine le pied sur le pont d'un bateau, ses réflexes lui reviendront. Il ne pourra cependant pas s'empêcher de s'observer en permanence, à l'affût du moindre malaise. C'est que le drame de l'Erivan est encore profondément ancré en lui. Cette tragédie le tracasse tellement qu'il serait prêt à tout pour avoir des renseignements sur ce qui s'est passé cette nuit-là et sur le mal qui l'a rongé.

## Caractéristiques

22 ans, 1,89 m

Taille 14 Apparence 10 Constitution 14  
Force 14 Agilité 12 Dextérité 13 Vue 13  
Oùie 8 Odorat-goût 7 Volonté 10 Intellect  
12 Empathie 10 Rêve 15 Chance 8  
Mêlée 13 Tir 13 Lancer 13 Dérobée 9 Vie  
14 Endurance 28 S.Const 4 Sust 4 +dom  
+2

Dague +3 Esquive +2

Bricolage +4 Course +3 Discrétion 0  
Escalade +2 Saut +4 Vigilance 0

Maçonnerie -2 Musique -1 Survie cité 0  
Survie extérieur +3 Survie forêt +2

Natation +3 Navigation +4

Écriture -6 Zoologie -6

## Équipement

une flûte en bois précieux, offerte par Ancel.

deux couteaux de marin

sac de toile

outré de 2l





- A. Les hauts quartiers
- B. Les quartiers médians
- C. Les quartiers commerçants
- D. Bas quartiers

Le grand phare

- a. Palais
- b. Quartier Gainav
- c. Administration
- d. Caserne



