

OBJECTIF LUNE

Présentation de l'aventure

L'aventure débute le 14 d'un mois de printemps ou d'été. Les voyageurs arrivent dans un bourg commerçant assez important, dont l'activité principale est le travail du verre. Dans la soirée, ils participent à deux grands événements : l'observation de la lune de très près, et le départ d'un message pour ses éventuels habitants.

L'étonnement sera général lorsqu'un Gnome arrivera avec le message envoyé sur la lune. Mais les choses sont-elles bien ce qu'elles paraissent ?

Il est nécessaire que le groupe soit composé d'au moins une personne maîtrisant l'Alchimie, et au moins une la Musique et le Chant. Les nouvelles règles sont utilisées, notamment pour ce qui concerne le haut-rêve et l'Alchimie.

Rencontre dans un moulin

Voyageant à travers des collines assez riches, les personnages arrivent en vue d'un moulin, perché sur l'une d'entre elles. Les quatre ailes de cette grande bâtisse, majestueuses et touchant presque le sol, tournent lentement, poussées par un petit vent piquant. En s'approchant, les voyageurs pourront estimer que le moulin compte environ quatre étages. Ils remarqueront que les fenêtres sont faites de matière translucide de multiples couleurs (ce sont des vitraux). Une large double porte en bois bloque le seul accès. Elle est fermée de l'intérieur.

Arrivés au sommet de la colline, au pied du moulin, ils découvriront un village

assez important en contrebas. L'artisanat semble y être fort présent, à en juger par le nombre important de hautes cheminées rejetant de la fumée. C'est en fait un bourg, plus qu'un village. Il est installé auprès d'un lac sur lequel les personnages peuvent apercevoir quelques embarcations.

Après avoir appelé et tapé à la porte du moulin, et alors que les voyageurs peuvent penser qu'il n'y a personne à l'intérieur, ils pourront entendre un bruit métallique assez fort. Puis, la porte s'ouvrira sur un personnage pouvant, au premier abord, avoir l'air d'un farfelu. C'est un homme entre deux âges, habillé d'une longue robe bleu foncé et d'un très grand chapeau pointu. Il prendra les voyageurs pour des villageois lui apportant leur blé à moudre. "Je vous avais dit pourtant, pas aujourd'hui ! Je mène à bien une recherche qui sera prête dès ce soir. Vous verrez. Et de près encore ! Bon allez, posez vos sacs ici (il indiquera l'intérieur du moulin), et repassez les prendre demain soir. Merci, et fermez bien la porte en repartant. A demain !" Et il emprunte un escalier tournant pour monter à l'étage du dessus.

Les voyageurs ne pourront rien tirer de lui, et il les mettra dehors si d'aventure ces derniers étaient pris d'envie de visiter sa demeure. Il ne restera donc aux voyageurs qu'à se rendre au village proche.

Le bourg : Passifik

Passifik regroupe environ 400 foyers. Les habitants sont fort paisibles, et les voyageurs ne rencontreront ni gardes, ni miliciens (à moins qu'ils ne se livrent à des actes répréhensibles, bien entendu).

L'AUBERGE SURPRISE

Pour le gîte et le couvert, l'Auberge Surprise sera recommandée aux voyageurs. C'est maître Péro qui tient l'auberge, et qui fait le service avec sa femme, Juste, et ses deux fils, Tom'a et Tom'bé. Il y a 8 chambres individuelles (25 deniers la nuit), 7 pour deux personnes (20 d la chambre), et un dortoir (5 d le lit) pouvant accueillir jusqu'à 30 personnes sur des couches superposées. Le bain (5 d) et les étables (5 d par bête et par véhicule) sont en supplément.

La spécialité culinaire de la maison est la dinde surprise. La viande est servie farcie, mais personne ne sait au juste avec quoi. Ce plat sucré-salé est très goûteux sans être trop bourratif.

Le vin de la région est abondamment servi à l'auberge. Il est assez fort, très sucré, et il est facile d'y succomber (force : -3, dose 20 cl, 3 d).

Les contacts avec Zophale, une cité plus à l'ouest, sont assez limités, bien que des étudiants qui s'y rendent, ou qui en reviennent, passent parfois par Passifik. Par contre, les échanges commerciaux avec une cité de l'est, basée sur la production locale, sont importants. A Passifik, personne n'est donc étonné de voir des étrangers. Ces contacts entre villes sont le résultat de la quasi absence de grands bouleversements à la fin du Second Age. D'ailleurs, les hauts-révants ne font l'objet d'aucune attention particulière, ni en bien, ni en mal. Se reporter à la carte jointe pour plus de détails sur les environs.

A Passifik, sur la place principale, les voyageurs trouveront l'une des nombreuses auberges du bourg, l'*Auberge Surprise* (voir encadré). En discutant avec l'aubergiste, sa famille ou les personnes présentes, les voyageurs peuvent facilement en savoir plus sur Passifik. Les activités du bourg tournent autour du verre. Les gens du village le fabriquent, à partir du sable d'une carrière proche. La transparence du verre est obtenue par un procédé dont Passifik garde le secret. De plus, le verre peut être teinté. Ainsi, certains villageois se sont spécialisés dans la création de fenêtres représentant un dessin ou une fresque. Mais il est fait une autre utilisation du verre : poli de manière savante, il sert de verre grossissant. Les personnages pourront croiser plusieurs personnes avec des verres sur le nez (parfois même teintés !). Cela est utilisé pour améliorer la vue, paraît-il.

Les activités secondaires sont l'élevage, et la culture, mais également l'exploitation du lac : pêche, culture des algues et d'une sorte d'oursons d'eau douce, dont la chair est très douce.

Si les voyageurs parlent de l'homme du moulin, ils apprendront qu'il s'appelle Astide. C'est le meunier. Mais en fait,

c'est le savant, le soigneur, le fou, et le haut-révant du village (il y a du vrai dans chaque). Il recherche des pigmentations pour colorer le verre, et le village exploite ses découvertes. Comme tous les mois, le soir du 14, c'est la soirée d'Astide (voir encadré). C'est amusant, ça distrait, et de plus, il a toujours un nouveau tour à faire, ou une nouvelle expérience à tenter. Les voyageurs sont les bienvenus, s'ils le souhaitent.

Les voyageurs pourront également entendre parler de Mélodie. C'est une grande femme brune de 35 ans, qui est le chef du village. Elle a hérité de l'importante fabrique de verre de son père. Très habile en commerce, elle est devenue peu à peu le porte parole des villageois pour les transactions commerciales. Maintenant, quel que soit l'importance du conseil requis, c'est elle qui est consultée.

La soirée d'Astide

Le soir venu, une demi-heure après le coucher du soleil, tous les villageois se réunissent au moulin. Ils s'installent à même le sol, sur la colline. Deux grandes bâches recouvrent des objets dont l'identification a priori est impossible. Le plus grand mesure environ 5 mètres de large pour 3 mètres de haut. Si les voyageurs réussissent à faire le test, ils apprendront que l'objet sous la bâche est magique. Le second est aussi haut, mais bien moins large, à peine un demi-mètre. L'objet n'est pas magique.

Astide attendra les retardataires avant de commencer son allocution. Il ne dévoilera rien de ses projets à quiconque, réservant ses effets pour tous. Lorsqu'Astide commencera à parler, tout le monde l'entendra clairement, quel que soit le lieu où il est assis.

LES SOIRÉES D'ASTIDE

Astide conte des histoires tous les mois. Soit des histoires qu'il invente, soit des légendes dont il se souvient, ou encore des aventures piochées au hasard dans sa bibliothèque personnelle.

Parfois, à la place de l'histoire, Astide prépare une surprise. La dernière, avant celle de ce soir, remonte à presque un an. Ce jour là, Astide avait fait un grand feu. Derrière le feu, par rapport aux villageois, se trouvait une grande vitre teintée. La fumée devenait très dense, presque étouffante, mais lorsque Astide commença sa narration, tout le monde vit bien les lieux et les personnages du conte se dessiner, et évoluer sur la vitre au fur et à mesure de l'histoire.

LECTURE

A Passifik, les voyageurs pourront acheter les deux tomes des "Contes d'Astide",
Enc 0,5, 10 points de tâche,
-1 de difficulté de lecture,
+10 xp en Légendes niveau maximum +4, 1 sol (soit une pièce d'argent) chaque tome.

"Vous connaissez tous la lune. Mais tout d'abord, doit-on parler de la lune ou des lunes ? Si les étoiles sont des mondes, qu'est donc la lune ? Et avons-nous la même lune qu'ailleurs ?" Astide fait une pause pour apprécier l'effet que ces interrogations produisent sur son auditoire. Les villageois se regardent, mi amusés, mi inquiets. La soirée commence bien et risque d'être mémorable ! "Nous avons tous été enfants. Qui, enfant, n'a jamais souhaité toucher la lune ? Avec les yeux bien sûr, pas avec les mains !" Astide s'arrête de nouveau et observe les villageois et les personnages. Des rires un peu nerveux troublent le silence. "Eh bien aujourd'hui, nous allons toucher la lune !" Bien qu'habitué aux excentricités d'Astide, les villageois semblent abasourdis.

D'un geste théâtral, Astide soulève la plus petite des deux bâches, découvrant un long tube, dont l'extrémité supérieure pointe vers la lune. Le tube est fixé à un trépied très haut, de telle manière que sa partie inférieure se trouve à la hauteur du visage d'Astide. L'assistance est stupéfaite et l'étonnement cède rapidement la place à des questions et à des appréciations diverses. D'un geste de la main, l'orateur demande, et obtient le silence. "Ceci est un instrument qui voit loin. Je l'ai appelé le perce-secret. Il suffit de regarder ici (Astide désigne l'extrémité inférieure) et ce qui est loin devient près. Quelqu'un veut-il essayer ?"

Astide regarde une jeune femme d'un air interrogatif. Il s'agit de Mélodie, qui se lève et s'approche de l'objet, hésitante. Astide lui confirme d'un geste où elle doit mettre son oeil. Tout le monde retient son souffle. Mélodie regarde dans la lunette, puis a un brusque mouvement de recul, incrédule. Elle se ressaisit, et s'approche de nouveau de la lunette. "Oh ! On dirait... On dirait une immense boule blanche. La surface est

inégale : on la dirait couverte de chiffons blancs entassés au hasard." Elle regarde Astide, qui arbore une mine triomphatrice. Puis tout le monde pourra observer la lune, chacun son tour, y compris les voyageurs, s'ils se sont donnés la peine de venir.

C'est ainsi que se déroule une bonne partie de la soirée. Chacun y va de son petit commentaire sur la lune, ou sur Astide et ses fameuses soirées qu'on ne manquerait pour rien au monde. Tout le monde attend la suite : qu'est-ce qui est caché sous la seconde bâche ? La nuit sera déjà bien avancée lorsque Astide demandera de nouveau le silence. "La lune n'est pas si loin, vous l'avez tous vu. Alors, voilà !" Et, enlevant délicatement la seconde bâche, il découvre une immense arbalète déjà chargée. Chaque bras mesure au moins deux mètres. L'arbalète, à l'instar de la lunette, est pointée sur la lune.

Astide reprendra la parole. "Sur ce carreau d'arbalète se trouve un message pour les hommes qui vivent sur la lune. Car des hommes vivent sur la lune. Pourquoi les Dragons rêveraient-ils la lune, si ce n'était pour personne ? Regardez bien !" Astide tourne une grande manivelle, visiblement pour finir d'armer l'arbalète. Il regarde de nouveau dans la lunette, ajuste la position de l'arbalète et déclenche le mécanisme.

Un bruit puissant éclate alors. Le vacarme est accompagné d'étincelles mauves et jaunes. Les voyageurs auront le temps de voir un signe draconique, formé par ces lumières (voir encadré ci-contre).

Du carreau et de l'arbalète, il ne reste tout à coup plus aucune trace. Le pauvre Astide est allongé par terre, à la renverse. Confus, mais heureux : "il est parti. Il n'y a plus qu'à attendre la réponse." Il retourne dans le moulin, et ressort avec une couverture, et s'installe

LE SIGNE

Caractéristiques :

Difficulté de lecture : -4 ;
Durée du signe : 3 rounds ;
Valeur lecture : 24 points ;
TMR : nécropoles, désolations, et gouffres.

Fonctionnement :

Tout haut-rêvant reconnaît un signe draconique dès qu'il le voit. Pour tenter de le lire, il monte alors dans les TMR, de manière normale ou accélérer (gestion usuelle des points actuels de rêve, de la fatigue et des rencontres). Une fois les rencontres éventuelles résolues, le Gardien des Rêves indique au joueur si son personnage perçoit le signe.

Ceci se produit automatiquement lorsqu'il se trouve sur l'une des TMR prévues par le scénario (ici : nécropoles, désolations ou gouffres). Dès que le joueur perçoit le signe, il effectue un jet d'Intellect / Draconic ajusté à la difficulté de lecture du signe (ici : -4). Le nombre de points de sort gagné dépend du type de réussite. Part : 150 % des points prévus (24 points prévus pour ce signe) ; Sign ou Norm : 100 % ; Echec : 0 ; Ech Part ou Ech Total : le joueur doit réussir un jet de rêve actuel à -8 ou être frappé d'une queue de Dragon en retour. Voir le livre du haut-rêve page 27 pour plus de précisions.

près de la lunette, visiblement pour y passer la nuit. Les villageois partiront, amusés par la dernière expérience du savant.

Questions - réponses

Si les voyageurs veulent parler à Astide, celui ne se laissera aller à des confidences qu'après quelques flatteries sur la qualité de ses expériences, sur le bien-fondé de ses pensées et sur l'étendue de ses connaissances. Il racontera d'abord comment il a créé le perce-secret. "J'ai toujours su que je devais faire découvrir la lune. Aussi, l'année dernière, lorsqu'un marchand m'a montré un très vieux traité d'Astronomie, à peine lisible, je le lui ai acheté. Il y avait des schémas d'instruments, des chiffres et des formules. Cela fait des générations que nous travaillons le verre grossissant à Passifik. Alors j'ai tout lu, refait les calculs et construit l'instrument. Je l'ai testé toute la semaine dernière, ne finissant les derniers ajustements qu'hier soir. Et voilà le résultat."

Pour Astide, c'est la découverte qui lui permettra de prouver ce qu'il pense : la lune est habitée. Il le sait, et maintenant, grâce au perce-secret, il le verra. Il a construit une arbalète et lui a donné "la puissance des dragons", comme il le dit lui-même (il l'a fortement enchantée, avec le résultat que l'on vient de voir). Il continuera : "et voilà ! Le message est parti, et quelque chose, tout à l'heure, ou demain, se manifesterà, pour répondre au message d'Astide le Clairvoyant". Un jet d'Intellect / Légendes (ou Astrologie) à -4 réussi permet aux personnages de se souvenir de l'existence légendaire des Astronomes (voir encadré).

En attendant la lune

La nuit se déroulera sans qu'aucune réponse arrive, ni par un envoi, ni par un signe sur la lune. Le lendemain, le 15, à

l'auberge du village, tout le monde parle de la soirée. Les villageois présents s'entendent pour dire qu'elle était parmi les plus impressionnantes pour la première partie, et les plus amusantes pour la seconde partie. Des habitants sur la lune, et puis quoi encore ! Le brouhaha est général. Seule Mélodie semblera inquiète. Elle fera connaître son avis tout haut : "moquez-vous ! Astide attend une réponse, l'oeil rivé sur son perce-secret. En attendant, qui va moudre le grain ? Qui va chercher de nouvelles couleurs pour les vitres ?" Le premier moment de stupéfaction passé, le brouhaha continuera de plus belle.

Astide restera à côté de son perce-secret toute la journée du 15 (à dormir), et toute la nuit suivante (à observer). Ce n'est qu'à mi-Araignée qu'un nouvel événement se produira. Il serait souhaitable que les personnes soient avec Astide à ce moment là. Sinon, ils apprendront la nouvelle le jour d'après, en même temps que tout le monde.

A mi-araignée, Astide regarde la lune et pousse un cri de stupéfaction. Il manque un tout petit bout de lune ! Effectivement, ce n'est visible qu'avec l'instrument, mais c'est incontestable : un minuscule morceau de lune a disparu, vers le bas, à gauche. Cela fait comme une petite encoche. C'est infime, mais c'est persistant. Rien d'autre ne semble avoir changé. Pour Astide, c'est la preuve qu'il attendait, celle qui fera de lui le plus grand découvreur de tous les âges ! "La lune m'a répondu. Je vais rédiger l'ouvrage de la fin de cet âge. Il s'appellera : *un nouvel âge commence, ou les plus grandes découvertes d'Astide le Stellaire.*" Et il se rue dans le moulin. Si les personnages le suivent, ils le trouveront au second étage, en train d'écrire sur un immense rouleau de parchemin.

FAUSSE ALERTE

Si les personnages ne savent pas quoi faire durant la journée du 15, ou celle du 16, un événement viendra troubler l'attente d'Astide. Un plaisantin ne trouvera rien de plus fin que d'envoyer un mot à Astide, attaché à une flèche. Il se dissimulera et décochera sa flèche qui se fichera dans la porte du moulin. Le message est rédigé ainsi : "Rendez-vous à fin Faucon dans la caverne de l'Araignée." Il est signé "les grands zoms de la lune". Bien entendu, c'est une fausse piste. Astide ne voudra pas quitter son poste d'observation, doutant du sérieux du message. Mais il serait reconnaissant aux personnages si ceux-ci se proposaient d'aller vérifier. Juste au cas où... Renseignements pris, la caverne de l'Araignée se situe près de la carrière de sable. On n'y a jamais rien trouvé à l'exception d'araignées de toute taille, dont les morsures sont parfois dangereuses, comme les Araflates (voir plus loin).

La journée du 16 sera calme, annonciatrice des faits à venir. Astide continuera sa rédaction, et chacun vaquera à ces occupations. Les voyageurs pourront en profiter, par exemple, pour se faire préparer des pince-nez (voir encadré).

Une bien curieuse réponse

Le 16, en début de soirée, les voyageurs voient entrer à l'auberge (ou arriver au moulin, en fonction du lieu où ils se trouvent) un petit homme barbu. Celui-ci ne doit mesurer guère plus de 90 centimètres. Il ne semble rien porter d'autre que ses habits verts, et une solide épée gnomique. Aucun jet n'est nécessaire aux voyageurs maîtrisant les Légendes pour identifier cet humanoïde comme étant un Gnome. Cette race, fort discrète de nos jours, est la plus ancienne de toute, celle qui a découvert les gemmes et la magie. Rencontrer un Gnome est un fait exceptionnel (jet de Moral en situation heureuse).

Le Gnome jagera du regard les personnes présentes dans l'auberge, puis s'approchera de l'un des personnages. Par exemple celui ayant montré le plus d'intérêt pour les travaux d'Astide, ou encore celui dont l'Empathie est la plus importante. Il s'exprimera d'une voix profonde. "Bonjour. Menez-moi à votre maître je vous prie." Il tendra un parchemin qu'il avait à la main au voyageur, probablement interloqué. En le lisant, celui-ci constatera qu'il s'agit du message envoyé par Astide sur la lune. Le dit message est signé *Maître Astide le Lunaire de Passifik*. Le Gnome insistera : "ayez l'obligeance de bien vouloir me conduire auprès de votre maître, s'il vous plaît." Aux questions des personnages, le Gnome répondra invariablement qu'il souhaite voir *le maître*. Il restera courtois et distant.

Pero enverra Tom'a chercher Mélodie, qui arrivera très rapidement à l'auberge.

Au moulin, la scène sera burlesque. Tout d'abord, Astide ne voudra pas être dérangé pendant la rédaction de son oeuvre, pensant à une nouvelle farce. A la vue de son propre message, il considérera le petit homme avec intérêt. Le Gnome parlera rudement à Astide : "avez-vous bien conscience de ce que vous avez fait jeune homme ?" Astide se méprendra sur les paroles du Gnome, considérant toutes ses réflexions comme des compliments : "c'est la plus grande des découvertes, n'est-ce pas ? J'en étais certain !" Et ainsi de suite : le Gnome visiblement mécontent, et Astide ravi de son exploit. Mélodie fera taire tout le monde, à moins que les personnages ne s'en chargent, et demandera au Gnome de s'expliquer.

Légendes...

Le Gnome enlève alors les objets encombrant une chaise, les pose par terre, et s'assied sur celle-ci. Il invite d'un geste les autres à l'imiter, puis sort une longue pipe d'une poche intérieure de son manteau vert. Il la bourre d'herbes, inconnues des personnages, puis l'allume, toujours sans avoir décoché un mot. Après avoir tiré la première bouffée, il commencera son récit, sans se soucier des efforts que les personnes présentes font pour ventiler l'abondante et âcre fumée qu'il produit. Il continuera à fumer durant toute son histoire, sans prêter attention aux éventuelles questions ou protestations.

"C'est très simple. Depuis longtemps, nous vivons en harmonie avec... comment dire... avec les Dragons. Certes, nous avons commis quelques erreurs. Mais, dans l'ensemble, nous autres Gnomes, sommes appréciés pour notre sérieux et notre sérénité. Bien sûr, tous n'ont pas su en profiter. Seuls quelques-uns ont été

LES ASTRONOMES

Au début du second âge, certains Astrologues estimèrent que les déplacements des étoiles, du soleil et de la lune pouvaient être calculés. Ils pensaient pouvoir mettre tous les mouvements stellaires en équations, et prouver ainsi que les Dragons n'étaient qu'une Légende. Après tout, qui en avait déjà vu un ? Pour eux, le monde n'était pas régi par les Dragons, mais par des calculs et des lois dites physiques (en opposition avec les Dragons, dont l'existence physique n'est pas évidente).

Mis au ban du monde civilisé par les autres penseurs, ces chercheurs, qui se donnèrent le nom d'Astronomes, laissèrent beaucoup d'écrits (dont il ne reste pratiquement plus rien maintenant), mais aucune réalisation concrète. Personne ne sait vraiment si leurs recherches aboutirent, et si oui, à quoi elles donnèrent lieu.

Toujours est-il que ce mouvement ne s'est pas perpétué très longtemps. Certains y voient le signe de la réussite de leurs recherches, d'autres celui de l'échec évident de ces hommes sans raison.

Réussir un jet d'Intellect / Légendes (ou Astrologie) à -4 permet de connaître l'existence de ces recherches et des hommes qui les entreprennent.

appelés. C'est ainsi que je suis, comme mon père, et son père avant lui, et à l'image de tous mes ancêtres, je suis gardien des petits. Jeunes, sortant de l'oeuf, ils sont très fragiles et doivent être protégés à tout prix. L'oeuf lune était le moyen. Du moins jusqu'à votre stupide intervention. Comment faire maintenant pour récupérer celui qui est parti ? Et où donc est-il allé ? J'attends ! Et dépêchez-vous de trouver la réponse, car il ne faudra pas longtemps avant que les Dragons s'aperçoivent que l'un de leurs petits manque." Il s'arrêtera de parler, regardant chacun avec sévérité. Et effectivement, il semble attendre.

Les questions seront sans doute nombreuses. Le Gnome acceptera de partager quelques unes de ses connaissances, pour éclairer les personnages, Astide, et Mélodie. La lune n'existe pas en tant que monde. C'est l'endroit où les oeufs de Dragons sont regroupés et éclosent. Ceci dure pendant les quatorze premiers jours du mois. Les oeufs sont sombres, et donc indécélables à la vue à grande distance. Par contre les jeunes Dragons sont blancs. C'est l'éclosion progressive des oeufs qui crée les différentes phases lunaires. Après le quatorzième jour du mois, les jeunes dragons prennent leur envol, les uns après les autres, jusqu'à ce qu'il n'en reste aucun à la fin du mois. Et ce sont les Gnomes qui veillent sur ces jeunes. Le Gnome n'en dira pas plus sur ses responsabilités, ni sur ses travaux quotidiens. "Le 14, un geste inconsidéré a blessé un jeune qui est parti à tire d'ailes, Dragons savent où ! Non d'ailleurs, ils ne le savent pas, sinon leur colère serait déjà connue de tous, et de vous en particulier." Et il désignera de sa pipe toutes les personnes présentes. "Ce voyage m'a épuisé, j'ai besoin de repos. Cette chaise me suffira. Merci de me réveiller lorsque vous aurez trouvé comment faire revenir le jeune. Ah ! Ne

tardez pas, les Dragons ne mangent pas de plats froids !" Il parle de leur vengeance, bien entendu, pas d'autre chose...

Sur ce, le Gnome s'endormira, laissant chacun à ses réflexions. Il est clair que personne ne saura quoi faire exactement. Devant cet état de fait, Mélodie proposera que chacun profite de la nuit, puis que tout le monde se retrouve à l'auberge demain, début Vaisseau, pour étudier ce qu'il convient de faire.

... Rêve...

Pour peu qu'ils dorment cette nuit là, les personnages feront tous le même rêve, souvenir d'archétype lointain.

Ils sont réunis dans un endroit sombre et confiné. L'humidité qui y règne peut faire penser à une cave, ou à une grotte. Ils sont assis autour d'une longue table jonchée de parchemins, avec une dizaine d'autres personnes. La discussion en cours semble passionnée mais les personnages n'entendent rien. Ils voient que les gens parlent, qu'eux mêmes s'expriment, mais aucun son ne leur arrive. Les parchemins sur la table sont tous écrits. Ils contiennent des graphiques, des équations, des plans de fabrication, et de nombreuses notes. Tout-à-coup, le son revient, sous la forme d'une voix d'homme. "Alors voilà, nous nous sommes trompés. Inutile de pousser plus avant nos intéressantes théories, elles sont vouées à l'échec de la pratique. Nous avons vu, puis contacté, et enfin réparé. Il nous reste plus qu'à constater que nos croyances sont erronées, et que le monde est tel que les légendes le décrivent. Néanmoins, ne soyons pas amers. Nous, Astronomes, nous avons vu les Dragons. Petits certes, mais probablement cela vaut-il mieux. Nous avons lancé l'appel de la mère Dragon, un Ut croisé majeur. De cela, nous devons être fiers."

LES PINCE-NEZ

A tout moment, il sera possible à chaque voyageur ayant une mauvaise vue de commander un pince-nez chez le verrier de son choix. Il s'agit de deux verres reliés entre eux par une pince en fer qui se pose sur le nez, assurant un équilibre précaire à l'ensemble.

Dans la pratique, le verrier fera d'abord quelques tests avec le personnage. Il s'agira d'estimer sa capacité à voir de loin, puis de plus près, enfin de très près, des objets de tailles diverses. Les voyageurs ayant 10 ou plus en Vue seront déclarés comme possédant une vue parfaite. Les autres se verront proposer la confection de pince-nez, au prix de 5 sols l'unité, étui en cuir fourni, avec un délai de réalisation de 3 jours. Le personnage aura le choix de la couleur de l'éventuelle teinture des verres. De nouveaux tests auront lieu pour réajuster le travail effectué, le cas échéant. Lorsque le pince-nez est porté par la personne pour qui il a été conçu, et pour elle seule, la Vue du porteur augmente de 2 points (1 seul pour ceux ayant 9 en Vue). Attention, le pince-nez est un objet très fragile, qui risque de se casser au moindre choc trop violent.

L'homme qui parle, dont les personnages n'ont pas pu voir précisément les traits, pointe de la main gauche l'un des parchemins déroulés sur la table. Ses paroles deviennent de nouveau inaudibles. Sur ce parchemin figurent de nombreuses informations relatives à la musique, et à son analogie avec la voix des Dragons, du moins telle que des humains pourraient l'imaginer. En outre, un Ut croisé majeur, qui semble correspondre au son qu'une mère Dragon émet lorsqu'elle appelle sa progéniture.

... Et Réalité

C'est une note aiguë qui les sortira de leur sommeil. Le timbre de Mélodie annonçant que le petit déjeuner est servi, et que les fainéants peuvent se lever ! Il est déjà début Vaisseau.

En se remémorant leur rêve, les personnages auront envie d'entendre cette note, comme simples auditeurs ou musiciens sources de la note. C'est un souvenir obsessionnel qu'ils auront hâte de réaliser. Les voyageurs se souviendront des conditions pour créer un Ut croisé majeur. Il s'obtient lorsque deux musiciens jouent et chantent en harmonie, un Ut, avec un octave d'écart, chacun sur un instrument à corde distinct (pas deux lyres, mais une lyre et un psaltérion par exemple). Les musiciens - chanteurs doivent être gorgés de rêve et d'une précision alchimiquement prouvée. Pour qu'un Ut croisé soit majeur, il suffit que les musiciens soient perchés sur une plate-forme en bois, haute d'au moins deux mètres, et construite de manière à surplomber les environs. Enfin, l'harmonie devra se faire entendre à la même heure que celle à laquelle s'est produit le fait à contrecarrer (c'est à dire l'heure du départ du Dragon, mi-Araignée).

Le Gardien des Rêves ajustera les contraintes en fonction des connaissances des personnages. Ainsi, il est possible

d'admettre que chanteurs et musiciens soient des personnes différentes. Ou encore qu'un instrument à vent remplace un instrument à cordes. De plus, si besoin est, Mélodie pourra chanter, ou jouer de la lyre ; ses compétences lui permettent les deux. Si cette dernière option est retenue, elle aura fait le même rêve que les personnages.

Les préparatifs

Pour être gorgés de rêve, les personnages doivent avoir leurs points de rêve actuels égaux à au moins deux fois leur caractéristique Rêve. Ceci peut s'obtenir principalement en fumant, ou en buvant une décoction d'herbes de lune. Ils pourront en trouver en fiole au village, ou en acheter en brins à un marchand de passage, au prix des règles (la dose de 7 brins coûte sa puissance en sols).

Pour avoir une précision alchimiquement prouvée, il convient de boire préalablement une potion de dextérité. La formule de préparation est connue de toute personne maîtrisant l'Alchimie (voir annexe). Astide prêtera volontiers son laboratoire. Si besoin est, il y en a plusieurs autres au village. Mais où trouver les ingrédients nécessaires ? Ceux nécessaires pour l'eau alchimiquement simple sont en vente dans toutes les bonnes herboristeries (mercurion, satum ou névropenthe). Les prix sont indiqués en annexe.

Il ne reste plus que l'obysum vert et le boralm. Le premier se trouve sous la forme d'une poudre verdâtre sur les tiges de certains roseaux. En marchant un peu le long du lac, il sera possible d'en trouver. Effectuer un jet de Vue / Alchimie à -2 pour chaque période de 30 minutes de recherche. En cas de réussite il est possible de trouver autant de pépins que de points de tâche acquis avec le type de réussite obtenue (un échec particulier entraîne aucune

L'ARAFLATE

Lors de la recherche du boralm, dans la grotte aux araignées, il sera possible que les voyageurs fassent la rencontre d'une Araflate, voire même deux. Cette araignée, très plate, et mesurant jusqu'à trois mètres de largeur, est très agressive. Elle ne tisse pas de toile. Sa morsure sécrète un poison paralysant lors d'une blessure légère, grave ou critique. Une fois la personne effectivement paralysée, l'Araflate la tue, puis la dévore. Pour plus de détails, voir le livre des mondes page 45.

Caractéristiques :

Percep 15	Volonté 10
Rêve 7	Vit 14/36
Vie 8	End 20
+ dom -2	Protection -3
Morsure : 12 niv +3	
	Init 9 + venin
Esquive : 14 niv +4	
Course : 14 niv +4	
Discrétion : 14 niv +4	
Vigilance : 15 niv +6	

Venin :

Malignité : 6
 Périodicité : 1 round
 Dommage : -1d6 End
 Antidotes : -3
 - Liqueur de Bagdol +12
 - Lait de lune +6.
 A 0 point d'Endurance, la personne est paralysée.

Attention aux problèmes qui surgissent lorsqu'il faut combattre d'une main, et s'éclaircir de l'autre...

découverte pour les deux périodes à venir, et un échec total pour les quatre suivantes). Le second, le boralm, est une poudre brune apparaissant sur les parois des grottes. La seule connue dans les environs est la fameuse grotte des araignées. Cette dernière se situe à 45 minutes de marche au nord-ouest de Passifik. Le Gardien des Rêves ajustera la difficulté à se débarrasser des araignées en fonction des compétences des personnages (voir l'encadré pour une rencontre à risques). Pour trouver du boralm, utiliser le même système que pour l'obyssum vert, avec des jets de Vue / Alchimie à -1.

Pour la carpe, il est possible de la pêcher, ou de l'acheter chez un poissonnier. Etant donné la proximité du lac, les poissons sont généralement très frais.

Pour construire la plate-forme, il faudra trouver le bois qui convient, le travailler puis assembler le tout. Le travail du bois et sa préparation demande d'obtenir 4 points de tâche, en Dextérité / Charpenterie à 0 (au bourg, il sera possible d'utiliser des outils de professionnels), minimum -4, période ½ heure. Deux personnes peuvent travailler ensemble au maximum. Pour l'assemblage et le maintien de la construction, sur place, effectuer des jets de Dextérité / Bricolage à -3 (ou Charpenterie à 0), 12 points de tâche, période 30 minutes, minimum -4, 4 jets par période au maximum (2 points de fatigue par période).

Une note harmonieuse

Les musiciens effectueront un premier jet de Dextérité / Musique à 0 (obtenir la note est facile, mais le son doit être parfaitement pur), plus le bonus de la potion soit +5. Pour la note chantée, jouer Ouïe / Chant à 0. Si toutes les conditions matérielles et horaires ont bien

été observées, et que les quatre jets sont réussis, une note magnifique se fera entendre, extraordinairement puissante.

A cette écoute, les voyageurs gagneront 20 xp en Musique et 20 xp en Chant, dans la limite de leur archétype, réalisant ainsi l'envie née de leur rêve. De plus, pour être entrés en contact intime avec les Dragons en mimant un de leurs sons, ils bénéficieront tous d'une tête de Dragon. La note fera apparaître des étincelles mauves et jaunes, et les personnages sombreront dans l'inconscience.

Un goût amer ?

Ils se réveilleront tous ensemble, et entendront la voix du Gnome, forte et coléreuse. "Alors vous m'avez bien compris, vous me devez une chèvre ! Att-on idée de tirer des carreaux d'arbalète sur de pauvres animaux sous des prétextes aussi facétieux que ceux que vous avancez ! Je ne partirai pas d'ici sans une chèvre, jeune, et en bonne santé. J'attends." Il s'arrêtera de parler, sa pipe à la main, regardant chacun avec sévérité. Et effectivement, il semble attendre.

La scène se déroule au moulin, et ressemble fort à celle du 16 au soir que les personnages ont déjà vécue. Simplet, cette fois-ci, il s'agit d'une chèvre tuée quelques collines plus loin par un immense carreau et non plus d'un petit Dragon blessé sur l'oeuf lune. Mélodie s'empressera d'apporter une chèvre au petit homme barbu, qui partira en grommelant.

Les voyageurs ont-ils rêvé toute cette affaire ? Tout porte à le croire. La lune est en place, entière. La date du jour est bien le 16 du mois. Tout concorde.

Curieux pourtant qu'ils se soient tous assoupi en plein milieu de la conversation, y compris Astide et

L'OUVRAGE

"Passage des Astres et Sommeil de Dragons" est un ouvrage écrit avec des runes très anciennes. Sa difficulté de lecture est de -5. Il nécessite 15 points de tâche et apporte 20 xp en Astrologie, et 10 xp en Légendes, maximum +7. Son encombrement est de 1. Ce livre raconte l'histoire des Astronomes. Leurs recherches, leurs calculs et leurs théories y sont détaillés. Jusqu'à leur abandon, qui est évoqué sans toutefois être explicité.

MÉLODIE

Dext 13 Ouïe 14
Rêve 13
Vie 12 End 24
Musique (lyre) +3
Chant +4
Ses autres caractéristiques et compétences sont laissées à l'appréciation du Gardien des Rêves.

REVE OU RÉALITÉ

Cette aventure n'est-elle qu'un rêve ? Pour ma part, je préfère laisser planer le doute. Le Gardien des Rêves changera le dénouement s'il le souhaite. Mais juste une question entre nous : si la véritable nature de la lune est d'être la nurserie des Dragons, qu'elle est celle du soleil ?

Mélodie. La pipe à herbes nauséabondes du Gnome y serait-elle pour quelque chose ? Et puis, qui a laissé ce livre que les voyageurs retrouveront à l'auberge, dans l'une de leur chambre, et intitulé *Passage des Astres et Sommeil de Dragons*, rédigé par le Collectif Astronome ? Curieux, non ?

S'ils se sont intéressés dès le début aux expériences d'Astide, les voyageurs

pourront bénéficier de 5 points de voyage.

Scénario : Dominique PREVOT

Carte : Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Paris
le samedi 5 février 1994



ANNEXES ALCHIMIQUES

- Ces informations sont issues des nouvelles règles de Rêve de Dragon, livre des mondes, pages 23 et 29 -

L'eau alchimiquement simple

Elle peut s'obtenir par deux moyens. Tout d'abord par transmutation. Toutes les transmutations en eau donnent de l'eau alchimiquement simple. Sinon, par le procédé alchimique connu sous le nom de Reliquéfaction d'Algath le Vieil. Tout alchimiste connaît cette formule (compétence d'Alchimie à 0 ou plus).

Ingrédients :

- 5 brins de mercurion (1 brin = 1 décigramme) ou 5 brins de satum ou 5 brins de névropenthe, au choix
- 1 pinte d'eau filtrée

Procédé :

La démarche à suivre est toujours la même, quelle que soit l'herbe utilisée. Seules changent la température de chauffe et la consistance à obtenir.

Faire une décoction des 5 brins de l'herbe dans la pinte d'eau. Chauffer jusqu'à la température requise (Vue / Alchimie ajusté à la difficulté liée à l'herbe utilisée).

Retirer du feu et laisser le contenu se gélifier en le testant (Dextérité / Alchimie ajusté à la difficulté de l'herbe choisie). Remettre sur un feu fort dès que la consistance voulue est obtenue. Si le travail se solidifie, l'expérience à échoué. Si elle se reliquéfie, filtrer l'eau obtenue avec un parchemin de veau.

La quantité obtenue est une pinte d'eau alchimiquement simple.

Difficultés selon l'herbe utilisée :

- Mercurion (2 deniers le brin) :
Température : pourpre - pourpre - sangue (-3) ;
Consistance : serpent - serpent - chèvre (-3).

- Satum (3 deniers le brin) :

Température : pourpre - pourpre (-1) ;

Consistance : serpent - serpent (-1).

- Névropenthe (6 deniers le brin) :

Température : pourpre (0) ;

Consistance : serpent (0).

Potion de dextérité

Ingrédients :

- 2 doigts de graisse de carpe (1 doigt = 1 centilitre)
- 4 pépins d'obyssum vert (1 pépin = 0,1 millilitre)
- ½ pinte d'eau alchimiquement simple (1 pinte = 1 litre)
- 1 pépin de boralm

Procédé :

Piler la graisse de carpe avec l'obyssum vert jusqu'à consistance lapin (Dextérité / Alchimie à 0).

Ajouter l'eau alchimiquement simple et chauffer jusqu'à la température bleu - vert - glauque (Vue / Alchimie à -3).

Enlever du feu, ajouter le boralm, et protéger sans délai de la lumière pendant au moins 1 heure.

Le résultat doit être un lait verdâtre fluide. S'il est granuleux, tout est à recommencer.

Effets :

Ils se produisent 2 minutes après l'ingestion complète et sans respirer de la potion.

Les effets durent 1 minute.

Durant cette minute, tous les jets de Dextérité bénéficient d'un bonus de +5 (y compris les jets de Tir et de Lancer).

Le buveur perdra 1d6 points d'endurance dès la fin des effets.