

LA BELLE ET LE FEU

Présentation du scénario

Ce scénario est une aventure courte et conçue pour être rapide. Elle débute un soir, et se termine trois jours plus tard. Les voyageurs seront motivés par des rêves successifs, et par la présence d'une jeune voyageuse volontaire.

Le début du scénario est tout particulièrement délicat. En effet, leur rencontre violente avec la jeune femme pourrait les conduire à prendre des décisions extrêmes, par exemple la tuer. Dans ce cas, passer au scénario suivant, non sans faire ressentir aux voyageurs les affres liées au fait que leurs rêves, qu'ils feront tout de même, seront à jamais lettres mortes.

Il est préférable que les joueurs soient expérimentés, et que le groupe de voyageurs soit composé d'un ou plusieurs bons combattants et médecins. Plusieurs combats sont prévus, et certains seront dangereux.

Présentations tapageuses

Pour un bon déroulement de cet épisode, il est nécessaire que le Gardien des Rêves le joue très rapidement. Les voyageurs devront être promptement en situation de combat, et la chute interviendra immédiatement après.

Les voyageurs sont en train d'installer leur campement. La nuit s'annonce calme et chaude. C'est le printemps ou l'été. Les collines environnantes sont giboyeuses. Une petite rivière à l'eau claire fait entendre sa musique cristalline non loin du campement. Dans des moments pareils, on ne regrette pas d'être voyageur et de profiter des rêves.

C'est alors qu'on distribue les morceaux d'un lapin braisé aux herbes tendres que la vision des voyageurs devient jaune, comme s'ils regardaient à travers une étoffe de cette couleur. Ils pourront se rendre compte qu'il s'agit en fait d'une déchirure du rêve, côté arrivée. Certainement déjà sur leurs gardes, les voyageurs constateront qu'ils se trouvent entre un Grizzal féroce (ou un couple si les voyageurs sont très bons combattants) et un couple de voyageurs.

Le couple est formé d'un homme assez âgé et d'une jeune femme vêtue de cuir noir. Il est petit et rondouillard, et elle est élancée, svelte, souple. Il porte à son côté une dague, et elle brandit une longue épée à lame fine et plate. Il est pratiquement chauve, elle arbore une chevelure noire, longue et abondante. Ils sont en train de se disputer, et la femme, l'air féroce, adresse à l'homme des reproches véhéments : « C'était ta dernière bévue, Double Zéro, je t'avais prévenu ». L'homme a l'air pitoyable et rétorque faiblement, en désignant les voyageurs : « Mais, euh... Regarde, on a de l'aide cette fois-ci... »

Les voyageurs se trouvent donc entre un ours fou furieux, et un couple qui semble l'être tout autant. Mais l'urgence est là : à peine les voyageurs ont-ils pris conscience de ce qui se produit que l'ours, un Grizzal (Livre 3, page 49), charge. Il combattra à mort, avec une violence redoutable, mais sans finesse. Les voyageurs devraient le terrasser rapidement en le combattant à plusieurs (pas plus de trois personnes).

Si un ou plusieurs voyageurs se dirigent vers le couple, ou les regardent, ils verront la femme lever son épée. Son compagnon est paralysé par la peur. D'un

ELOÏSE DU TERCHAVAL

25 ans, née à l'heure de la Couronne, droitière, beauté 14 (6), yeux verts.

Caractéristiques :

Taille 10	Volonté 13
Apparence 13	Intellect 12
Constitution 15	Empathie 13
Force 14	Rêve 10
Agilité 12	Chance 6
Dextérité 13	Mêlée 13
Vue 14	Tir 13
Ouïe 11	Lancer 13
Odorat-Goût 10	Dérobée 11

Endurance 26	Vie 13 (-5)
Protection 2	+dom +1

Compétences de combats :

Arc niv +4 Init 10 +dom +3
Épée bâtarde (à une ou deux mains) niv +5 Init 11 +dom +4/+5
Dague (main droite ou gauche) niv +5 Init 11 +dom +1
Dague lancée niv +4 Init 10 +dom +1
Corps à corps niv +3 Init 10
Esquive niv +5

Principales compétences niveau +3 :
Discrétion, équitation, survie en cité, survie en forêt, chirurgie, botanique, écriture.

Quand les voyageurs la rencontreront, Eloïse n'aura plus d'arc (il lui reste les flèches et la corde). Elle ne combat à deux mains que lorsqu'elle a l'avantage, c'est-à-dire à plusieurs contre un. Sinon, elle utilise sa main gauche pour parer avec sa dague. Elle la porte dans le dos, le long de sa ceinture.

geste brusque et puissant, elle lui coupera la tête en marmonnant : « Tu me devais la vie, je te la reprends. » Puis elle se tournera vers les voyageurs, et baissera sa garde, indiquant par là qu'elle n'a pas volonté de les combattre. S'ils ont les armes en main, et semblent vouloir s'en servir, elle tirera sa dague, qu'elle utilisera pour parer, et les attendra de pieds fermes. S'ils montrent des intentions plus pacifiques, elle se dirigera vers l'ours et prendra part au combat. Elle y démontrera une maîtrise des armes que les voyageurs connaisseurs pourront apprécier à sa juste mesure.

Après le combat, les voyageurs pourront constater que la femme est très belle (beauté 14 ; nue, sa beauté est de 6), bien que son visage soit caché pour moitié (le côté gauche) par ses longs cheveux noirs. Nettoyant son arme, la jeune femme se présentera : « Eloïse du Terchaval. Votre vaillance vous honore, voyageurs. » S'il y a des blessés, elle enchaînera : « Ce combat était le mien. Je tiens à soigner les blessés, j'ai des herbes dans mon sac. Mais où est-il donc ? » Elle jettera un coup d'œil à la ronde, puis se courbera en deux, geignant comme sous l'effet d'une douleur intense. Son front se couvrira de sueur et ses lèvres deviendront blanches. Accroupie, elle trouvera la force de dire : « Dans

LE GRIZZAL

Caractéristiques :

Taille 23

Constitution 20 Vie 22

Force 20 Endurance 42

Perception 11 Vitesse 12/36

Volonté 8 +Dom+5

Rêve 10 Protection 3

Compétences :

Griffes/Crocs

16 niv +5 Init 13 +dom +7

Esquive 10 niv +3

Vigilance 11 niv +3

ma besace... une fiole en étain... s'il vous plaît. »

Si quelqu'un fait mine de vouloir l'aider et s'approche d'elle, Eloïse trouvera assez de vigueur pour sortir sa longue dague, et la pointera très calmement vers cette personne. « Merci de ton aide voyageur, mais n'avance plus. Personne ne porte la main sur Eloïse du Terchaval sans en mourir. » Puis elle grimacera de nouveau, tombera à la renverse, lâchant sa dague. Avant de sombrer dans l'inconscience, les voyageurs l'entendront dire : « non, pas de nouveau... »

Réussir un jet d'Intellect / Légendes à -7, ou Intellect / Equitation à -5 permet de savoir qu'une race de chevaux se nomme Terchaval. Ces montures sont peu répandues, car il est difficile de maîtriser leur marche. Mais personne ne se souviendra pourquoi.

Un mal guéri ou une mal guérie ?

Les voyageurs peuvent maintenant agir à leur guise. Il n'y a bien entendu rien à faire pour Double Zéro, ou quelque fut nom. Il portait une dague, une bourse avec quelques sols et une autre avec trois ou quatre gemmes. Deux sacs (dont un en cuir noir), trois besaces (dont une en cuir noir), et quelques affaires de voyage courantes se trouvent éparées : celles des deux voyageurs.

Eloïse du Terchaval est mal en point. Repoussant sa mèche sur le côté, les voyageurs pourront constater qu'elle a le visage en partie défiguré. Un médecin constatera qu'une brûlure récente en est la cause. Les voyageurs peuvent penser que c'est la raison de son malaise, mais un médecin pensera plutôt que cette blessure a bien été soignée. De plus, Eloïse était courbée et n'avait pas porté ses mains à son visage. Les voyageurs

LE MAL D'ELOÏSE

La jeune femme est sujette à des 'crises de feu'. Celles-ci se déclenchent une à deux fois par mois. Parfois, après des moments très intenses (combat, déception...), elle subit également une crise.

Cela se traduit par l'apparition de blessures sur tout le corps, sauf le visage. En fait, toutes les parties déjà atteintes par le feu. Ces blessures ressemblent à des brûlures. Les crises sont plus ou moins aiguës. Eloïse soulage ses maux avec du Lait de Béliane qu'elle prépare elle-même. De temps à autre, en prévention, et lorsqu'elle est certaine d'être à l'abri des regards, elle s'enduit le corps d'Huile de Paternie.

Son moral est très affecté par ce mal. Tout d'abord, elle hait les hommes autant qu'elle est attirée par eux. Et ensuite, aucune femme ne trouve grâce à ses yeux : la jalousie la taraude sans relâche. Elle est profondément malheureuse.

Eloïse ne supporte pas que quiconque porte les mains sur elle. Elle est prête à tuer, ou à se faire tuer, pour oublier son malheur.

pourront alors constater, s'ils ne l'ont déjà fait, que la jeune femme est couverte de vêtements de cuir : bottes, culottes longues, pourpoint, gants, foulard. Seuls le visage et les cheveux ne sont pas couverts.

Pour essayer de diagnostiquer son mal, il faudra enlever le pourpoint, et passer outre les propos tenus par la jeune femme. Chaque déplacement la fera geindre, mais elle restera inconsciente. Dès qu'ils enlèveront une pièce des vêtements (toutes sont doublées de soie blanche), les voyageurs s'apercevront que le corps d'Eloïse est horriblement brûlé. Un jet d'Intellect / Médecine à -2

permettra de penser que ces brûlures sont très anciennes. Pourtant, curieusement, la peau est à vif par endroits, et de semblables blessures se retrouvent partout sur son corps. Le médecin confirmera que la douleur provoquée par de telles plaies doit être insoutenable. Par contre leur origine restera un mystère, quelle que soit la réussite du jet de dés. La seule chose certaine, c'est qu'elles ont été causées par le feu. Quiconque maîtrisant la Chirurgie connaît les informations suivantes. Il existe deux calmants pour les brûlures. L'Huile de Paterne dont on s'enduit le corps, et le Lait de Béli-dane, qui se boit. Le détail des préparations se trouve en encadré.

Reconnaître le sac et la besace d'Eloïse sera aisé : ils sont fait de cuir noir. En fouillant sa besace, les voyageurs trouveront 3 petites fioles en étain remplies d'un liquide huileux (Huile de Paterne), 5 petites fioles d'étain dont le contenu est blanchâtre (Lait de Béli-dane), et deux fioles de verre. Ces dernières sont des décoctions d'herbes de soin. Odorat-Goût / Botanique à O permet d'identifier une décoction de Tanemiel et une seconde de Béli-dane. Le sac de cuir noir contient les affaires usuelles d'une voyageuse, ainsi qu'un herbier fort bien documenté. Les voyageurs trouveront également des herbes de soin (à la discrétion du Gardien des Rêves). Dans l'une des autres besaces se trouve un nécessaire d'alchimie ; la dernière contient un nécessaire d'écriture : plumes, encre, parchemin, grattoir, etc. Dans le dernier sac se trouvent les affaires de Double Zéro.

Aux voyageurs de décider ce qu'ils feront. S'ils décident de soigner Eloïse, c'est le Lait de Béli-dane qui sera le mieux. En effet, pour des raisons bien compréhensibles, la jeune femme ne veut pas qu'on voie son corps, et l'application de l'Huile de Paterne nécessite de la déshabiller complètement. A son réveil,

L'HISTOIRE D'ELOÏSE

Fille d'une riche famille d'éleveurs, Eloïse a vécu sa petite enfance entre les jeux avec son grand frère et les chevaux, les fameux Terchaval.

A cinq ans, un incendie fit perdre la vie à ses parents. Son frère et elle furent sauvés, mais ils gardèrent les traces de cet atroce cauchemar. Les enfants furent recueillis par l'homme de confiance de la famille, et la terre des Terchaval fut abandonnée. Cet homme, Oncle Hector, les enfants l'aimaient bien. Il prit soin d'eux, et continua l'élevage des chevaux dans un village appelé Chance.

Un jour, peu avant les neuf ans de la fillette, Oncle Hector et quelques hommes partirent avec les enfants vendre des chevaux. Durant plusieurs jours, tout se passa bien. Un soir, ils montèrent un campement près d'un bois. Et, dans la nuit, ils furent attaqués par des brigands. Certains se servaient de torches comme armes. La fillette s'approcha trop et ses vêtements prirent feu. Terrifiée, elle hurla, tout en se sauvant à toutes jambes dans les bois proches. Quand elle reprit connaissance, une vieille dame lui donnait à boire un liquide aussi mauvais qu'il était nauséabond. Elle ne sut jamais ce qu'étaient devenus son frère et Oncle Hector.

Dans la cahute de la vieille 'Sorcière', c'est en tout cas comme cela que les habitants du village voisin l'appelaient, elle apprit comment soigner les animaux et les humains. Elle apprit à reconnaître les baies qui guérissent, les racines qui nourrissent et les herbes dangereuses. Eloïse avait quinze ans quand un nouveau drame se produisit : les villageois venaient brûler la sorcière qu'ils incrimaient de mille maux. La vieille ne s'en sortit pas, et la jeune fille, gravement brûlée de nouveau, fut recueillie par des voyageurs de passage. Depuis quelque temps déjà, elle rêvait de lieux inconnus. Elle se joignit à eux.

C'est ainsi qu'elle voyage depuis plus de dix ans. Parfois seule, souvent avec d'autres voyageurs. Durant ce temps, elle s'est perfectionnée au maniement des armes.

Les voyageurs feront des rêves leur racontant ces faits.

elle s'en apercevra et nourrira alors une fureur mortelle et irraisonnée envers celui, ou celle qui l'a touchée. De plus, les voyageurs se méfieront peut-être à cause de la menace : « Personne ne porte la main sur Eloïse du Terchaval sans en mourir. » Après tout, c'est peut-être contagieux ? Dès qu'elle aura bu une décoction de Lait de Béli-dane, la jeune femme cessera de geindre et s'endormira (rien de magique, juste la fatigue). Pour faire boire une personne inconsciente, il faut réussir un jet de Dexterité / Chirurgie à O. Un jet raté indique qu'une dose est perdue, en l'occurrence le contenu d'une fiole.

Les voyageurs pourront regrouper les affaires, enterrer Double Zéro bien que la nuit soit tombée, et finir leur repas, si le cœur leur en dit toujours. Eloïse dormira toute la nuit, d'un sommeil calme et tranquille, comme une petite fille. Les plaies se refermeront, pratiquement aussi rapidement que sa crise est apparue.

Un premier rêve

Cette nuit là, tous les voyageurs feront le même rêve. Les rêveurs sont dans une maison bourgeoise à deux étages. Probablement dans une partie réservée aux hommes d'armes. Ils sont avec un homme, et le

LE LAIT DE BÉLIDANE

Il s'obtient à partir des racines des pieds de Bélidane. Il faut utiliser 6 brins pour obtenir une dose de lait. La procédure est des plus simples : broyer consciencieusement les racines, et filtrer le liquide ainsi obtenu avec un parchemin. L'action du Lait est uniquement apaisante, les blessures se soignent de manière usuelle.

L'HUILE DE PATERNE

L'Huile de Paterne s'utilise en application sur les parties du corps souffrant de brûlure. Elle calme la douleur et donne un bonus de +1 aux soins apportés aux blessures. Le Paterne est un fruit à écale, dont seul le brou est utilisé pour l'obtention de l'Huile. La préparation est la suivante : broyer neufs brous de Paterne (cette opération est généralement très longue). Chauffer la mixture obtenue jusqu'à ébullition. Passer le tout, laisser refroidir et préserver de la lumière.

regardent graver le portrait d'une enfant sur une médaille. « Voilà, dira-t-il, la famille est au complet ».

Un emblème représentant un fer à cheval entremêlé avec la lettre T orne la porte ouverte. Il fait nuit, une nuit d'été, lumineuse et étoilée. Une lueur orangée attire l'attention des rêveurs. Des personnes appellent « A l'aide ! Au feu ! » Une aile du bâtiment est sous l'emprise du feu, et la construction de bois brûle vite. Deux personnes arrivent d'une autre aile. Une jeune femme, plus âgée qu'Eloïse mais avec laquelle la ressemblance est frappante, et un grand homme barbu. « Ce sont les chambres des enfants, juste au-dessus des cuisines ! » L'homme n'hésite pas et s'élançe dans la

maison ; sa femme le suit. Pendant ce temps, l'homme qui gravait des médailles donne des ordres et tout le monde s'active pour lutter contre l'incendie. Les rêveurs ne sont pas en reste. Les minutes semblent des heures. Enfin, le barbu ressort, portant deux enfants dans ses bras. Il est gravement brûlé. Il les confiera aux voyageurs en leur disant : « Prenez soin des petits, je vous les confie. » Puis, se tournant vers le graveur : « Avez-vous vu ma femme ? » Dès qu'il connaîtra la réponse, et malgré les nombreuses protestations, il s'élancera de nouveau dans la fournaise. Peu après, tout s'effondrera.

Une vie de malheur

Les voyageurs pourront discuter entre eux de leur rêve, avant qu'Eloïse ne se mette à bouger, plus s'éveille. Son humeur dépendra de la solution que les voyageurs ont utilisée. Elle sera radieuse s'ils ont utilisé le Lait, et ne sera pas avare de remerciements. Elle insistera pour donner des herbes de soin aux voyageurs, en reconnaissance. Si par contre ils ont utilisé l'Huile, elle sera aimable, sans plus, et cherchera à savoir qui l'a appliquée. Dès lors, elle cherchera à tuer cette personne. C'est une pulsion chez elle plus qu'une action réfléchie. C'est sa manière à elle de se persuader qu'elle est comme les autres femmes. Si quelqu'un connaît la vérité, cela l'empêche de se croire semblable aux autres. Un jet d'Empathie à -3 permet alors de percevoir deux sentiments chez la jeune femme : la haine et le désespoir.

Il est fort à parier que les voyageurs lui parlent de Double Zéro. Elle le connaît depuis deux mois. Trois brigands l'avaient pris à partie, cherchant à le dépouiller de son or et de sa mule. Ils avaient sorti leurs armes, prêts à frapper. Eloïse passait par là. Elle a rapidement mis hors d'état les trois jeunes gens, des débutants qui n'ont finalement pris qu'une petite

sacoche. Les deux voyageurs ont naturellement continué leur chemin ensemble. Le vieil homme n'arrêtait pas de parler, racontant sa vie, les endroits qu'il avait vus ou qu'il inventait. Il disait voyager depuis plus de 30 ans. Double Zéro se disait Alchimiste par passion, et enchanteur des rêves par choix des Dragons. Ce qu'il ne disait pas, c'est qu'il était devenu maladroit et distrait avec l'âge. La plupart de ses tentatives se soldaient désormais par de grands ratés.

Par exemple, en voyant que la jeune femme buvait une potion, il se proposa de l'enchanter. « Elle sera plus efficace, et ses effets dureront plus longtemps » avait-il dit. Mais après l'enchantement, le Lait de Bélidane avait disparu. Folle de rage, Eloïse avait laissé le vieux bonhomme sur place et était partie. Trotinant sur sa mule, il eut vite fait de la rattraper. Il ne réussit pas à se faire excuser. Alors, il embaucha la jeune femme pour sa protection : 2 sols par semaine. Sans le sou, elle accepta, mais ne lui confia plus jamais ses potions de soin.

Avec lui, tout se passait mal : la cuisine brûlait et le gibier s'enfuyait. Sa mule s'était mise à boiter et on avait dû la tuer. Même la pluie tombait au moment auquel on s'y attendait le moins. Un jour, elle avait dû combattre deux énormes créatures surgies d'on ne savait trop où. Double Zéro crut bon de dire qu'il n'y était pour rien, mais son « Flûte, encore ! » juste avant l'apparition ne laissait aucun doute. Salement blessée, Eloïse fut soignée (magiquement) par le vieil homme. Durant le combat, son arc s'était brisé. Lasse, elle décida de partir, mais il doubla son prix et lui donna de quoi se racheter un arc. Encore une fois, elle resta, tout en précisant que s'il mettait de nouveau leurs vies en danger, elle le quitterait sans regret.

Le pire eut lieu le matin de la rencontre avec les voyageurs. Le vieil homme voulut

remplacer le prisme alchimique qu'il venait de se faire voler. Il donna la garde du chaudron un instant à Eloïse pour aller chercher un ingrédient. Elle lui indiquait où il avait rangé ses produits alchimiques, la tête tournée, lorsque le chaudron explosa. Elle aurait dû mourir, gravement brûlée au visage (elle ajoutera « encore une fois », mais ne s'étendra pas sur le sujet), mais Double Zéro la sauva avec une potion de soins enchantée. Reprenant connaissance, Eloïse sombra dans un profond désespoir. Elle ramènera une longue mèche devant son visage, pour cacher ses nouvelles cicatrices, et menaça le vieil homme à plusieurs reprises. Cela faisait deux heures qu'elle avait repris connaissance, lorsqu'un ours apparut proche de leur campement. Eloïse se prépara à combattre mais Double Zéro, pensant la jeune femme encore faible, fit de nouveau des siennes.

Les voyageurs connaissent la suite. C'était plus que ce que la jeune fille ne pouvait en supporter. Bien que face au moins dangereux des actes de Double Zéro qu'elle ait eu à endurer, Eloïse a craqué. Elle n'excusera pas son geste autrement qu'en disant : « il était en trop mauvais termes avec les Dragons. Tout ce qu'il faisait était dangereux. » Elle aidera à l'enterrer si les voyageurs ont attendu le jour pour cette tâche.

Si les voyageurs lui parlent de leur rêve, elle se montrera évasive. Elle croit aux rêves, et les considère comme porteurs de messages des Dragons. Et, effectivement, ce qu'elle a vécu à cinq ans correspond bien à ce dont les voyageurs ont rêvé. Elle dira avoir perdu la trace de son frère aîné, Sil du Terchaval, il y a fort longtemps. Mais elle n'évoquera pas les autres drames de sa vie (voir encadré).

Néanmoins, les voyageurs pourront se demander comment ils peuvent avoir des souvenirs d'une époque a priori récente,

puisque la jeune fille a plus ou moins le même âge qu'eux.

Rien ne pousse donc les voyageurs à rester avec cette femme peu avenante, et même parfois dangereuse. Sauf peut-être leur rêve. S'ils ne parlaient pas avec elle, les voyageurs la retrouveraient 'par hasard' dans les landes noires.

Rencontres dans les landes noires

Quelle que soit la direction prise par les voyageurs, ils croiseront une route dallée. Elle est très ancienne, et probablement inusitée : certaines parties sont ensevelies sous la végétation, d'autres se sont effondrées. Malgré tout, il est plus agréable de marcher sur la route qu'à travers la végétation des collines. Et puis, elle devait bien mener quelque part, et le voyage, c'est la découverte et l'aventure. Gageons que les voyageurs suivront la route (sinon, continuer le scénario en oubliant la route ; la suite n'en sera que plus dangereuse, mais tant pis pour eux).

Qu'ils aient pris la route ou non, et quel que soit le sens dans lequel ils l'auront prise, les voyageurs arriveront en début d'après-midi à la lisière d'un paysage tout noir. Tout a brûlé. Certaines des pierres formant la route sont fendues. Rien ne pousse, aucun animal en vue, aucun chant d'oiseaux. Mais il n'y a aucune raison d'être inquiet : aucune fumée à l'horizon, le sol et les cendres sont froides, et, de toute manière, aucun feu ne pourrait se déclencher à nouveau car il n'y a plus rien à brûler. Au Gardien des Rêves de s'arranger pour que les voyageurs poursuivent le chemin. Eloïse, si elle est présente, se sentira mal à l'aise. Néanmoins, elle suivra les voyageurs.

Lorsque la nuit tombera, les voyageurs seront toujours dans les landes brûlées. Qu'ils s'arrêtent pour dormir sur la route

LE RÊVE D'ELOÏSE

Un rêve d'espoir lui permet de tenir. Sans lui, elle n'aurait jamais pu endurer tout ce qu'elle a vécu.

Eloïse rêve de se rendre dans un pays de fumées, où l'eau et la terre sont chaudes. Elle se voit en pleine nature, prenant un bain de boue jaune bien chaude. Elle sent la boue s'incruster dans sa peau, dessiner chaque cicatrice. Puis elle sort du bain, et la boue reste sur sa peau. Eloïse se dirige alors vers des volutes de fumée mauves, jusqu'à ce que celles-ci l'enveloppent. Elle sent sa peau qui pousse la boue sèche, et la fait craquer. Elle commence à étouffer. Enfin, sous une pluie d'eau chaude sortant de terre, la boue disparaît peu à peu. Eloïse se sent bien. Mais le rêve cesse toujours avant qu'elle ne voit son corps lavé de la boue.

Pour retrouver les mêmes sensations que dans ses rêves, et lorsqu'elle prend un bain dans une auberge, seule et armée, elle demande toujours de l'eau très chaude. Mais sans résultats.

ou qu'ils continuent en marche forcée pour quitter ces lieux, ils feront la rencontre suivante. Dans le premier cas, et si les voyageurs ne le proposent pas, Eloïse sera volontaire pour faire un tour de garde. Si elle monte effectivement la garde, ce qui suit se déroulera pendant qu'elle veille.

Il semblera tout d'abord aux voyageurs éveillés qu'un groupe de personnes arrive. En effet, la lueur de leurs torches, une demi-douzaine, se voit de loin. Les lumières se rapprocheront des voyageurs, mais personne ne répondra à leurs éventuels appels. A une quinzaine de mètres, ils verront alors que les lumières

LES FEUX FOLLETS

Les feux follets sont des entités de cauchemar incarnées. Ils se présentent sous la forme de feux plus ou moins importants.

Ceux que les voyageurs rencontreront la nuit seront petits. Ils en verront de plus grands une fois arrivés sur les berges du fleuve, le lendemain.

Les caractéristiques suivantes seront utilisés pour les combats de nuit.

Taille 7	Endurance 21
Rêve 14	Vitesse 10
Niveau +2	+dom 0

Boule de feu 14 niv +2 Init 9
Esquive 14 niv +2

Les plus grands ont une compétence de lancer qui leur permet d'envoyer des boules de feu jusqu'à quinze mètres.

Pour toucher un feu follet, il faut réussir un jet de rêve à -2 (ailes actives) en plus du jet de combat habituel.

ne sont pas des torches tenues à bout de bras. Ce sont des feux follets (Intellect / Légendes à -3 pour les identifier). Il y en aura autant que de voyageurs, sans compter Eloïse.

Si cette dernière n'était pas avec eux, elle précéderait les feux follets, qui la poursuivent. Dans les deux cas, elle deviendra hystérique après le premier round de combat. Entre deux sanglots les voyageurs l'entendront appeler : « Papa... Au secours... Aide moi... » Elle esquivera encore les attaques, mais ne portera plus de coups, agitant son épée vers les feux follets plus que s'en servant réellement. Elle recouvrera son calme une fois le combat terminé. Profondément choquée, elle trouvera néanmoins la force d'aider les éventuels blessés, en utilisant son eau,

ses bandages, et ses potions le cas échéant. Le reste de la nuit sera sans surprise.

Un second rêve

De nouveau, les voyageurs feront un rêve. C'est sans aucun doute possible la suite du précédent. Ils se retrouveront être les mêmes personnes que dans le rêve de la nuit dernière.

Les rêveurs sont aux abords d'un bois. Deux douzaines de robustes chevaux sont attachés tout près. D'autres personnes sont présentes. Parmi celles-ci, deux enfants d'une dizaine d'années qui dorment tranquillement. Chaque rêveur en ressent une grande quiétude. C'est la première fois que les enfants voyagent si loin. Tout à coup, des hommes sortent de l'ombre. Ils sont armés, menaçants. Des torches s'allument. Ils veulent voler les chevaux. Les enfants sont réveillés. Une torche atteint les vêtements de la fillette qui s'enflamment. Elle s'enfuit dans les bois, appelant son Papa avec des cris désespérés. Le jeune garçon, son frère, la poursuit. Un homme, toujours le graveur dont émane une certaine autorité, se tourne vers les rêveurs et leur dit : « Prenez soin des enfants, je vous les confie. » Les rêveurs cherchent dans les bois, et reviennent plus tard au campement. Dix chevaux ont été volés et trois hommes ont été blessés. Mais ce n'est pas le plus important : les rêveurs n'ont pas retrouvé la fillette. Le garçon est sauf.

En se réveillant, les voyageurs feront un jet de moral en situation malheureuse. S'ils lui parlent de leur rêve, Eloïse se montrera surprise, et dans un premier temps agacée : elle n'apprécie pas voir sa vie dévoilée à tous, sa vie jusque là secrète. Mais elle en déduira bien vite que si les voyageurs apprennent tout cela, c'est qu'ils vont l'aider. Elle retrouvera

donc rapidement une humeur égale. Elle confirmera qu'elle a vécu ces événements.

Baume en Terchaval

Peu avant midi, en continuant la même route, les voyageurs arriveront en vue d'un fleuve, et au delà, d'un bourg. Les berges sont séparées d'une vingtaine de mètres et les eaux sont boueuses et tumultueuses. La route s'arrête nette, pour reprendre de l'autre côté.

Au centre du fleuve (1 - les références entre parenthèses se rapportent au plan des lieux, ci-après) se trouve un pont en bois, recouvert d'ardoises. Il est impossible de le franchir, car il est parallèle à l'écoulement de l'eau, au lieu de lier les deux rives. Néanmoins, de nombreuses cordes permettent de penser que c'est un pont mobile, et qu'il peut être amené dans la bonne position. La largeur du pont permet d'y faire passer une charrette.

Sur la rive où se trouvent les voyageurs, ils remarqueront les vestiges d'un vieux pont (7), probablement du même âge que la route (2). Il y a également une tourelle en pierre (3), de quelques mètres de haut, et d'à peine un mètre de côté. Sous le toit d'ardoise, la tour est ajourée. Une arche permet d'entrer, et de constater que la tour protège une cloche. Un filin permet, en tirant dessus, de faire tinter cette dernière. Le son est très aigu, et le balancement assez lent. Cette cloche est l'Ohé, et elle sert pour attirer l'attention de l'autre côté, afin que le pont soit mis en place.

Sur l'autre berge, les voyageurs pourront constater l'existence d'une tour similaire (6- le tocsin), et de quatre petits bâtiments de pierres. Deux sont reliées au pont (5), et servent manifestement à le déplacer. Rien ne laisse deviner l'utilisation des deux autres, dont la forme est ronde (4).

En sonnait l'Ohé, les voyageurs ne tarderont pas à voir arriver des personnes de l'autre côté du fleuve. Le pont sera mis en place lentement, mu par une mécanique importante. Les voyageurs constateront qu'il est articulé en deux parties : de la première berge jusqu'à la partie centrale, et de la partie centrale jusqu'à la seconde berge. C'est lors de cette manœuvre se déroule que les voyageurs entendront l'autre cloche, le tocsin. Le son est fort et les battements très rapides. Bien qu'il soit difficile de communiquer avec l'autre rive en raison du bruit du fleuve, les voyageurs verront des personnes leur adresser des gestes évocateurs : ils préviennent les voyageurs de l'arrivée de feux follets. Et ceux-ci sont plus grands que ceux rencontrés la nuit précédente !

Le pont sera en place juste avant l'arrivée des entités. Dès que le dernier voyageur aura mis le pied sur le pont, celui-ci se déplacera de nouveau, pour que les feux follets ne montent pas dessus. Dans le même temps, des lances à eau seront mises en marche, à partir des deux bâtiments de l'autre rive jusque là non-identifiés. Les voyageurs et le pont seront donc les cibles de boules de feu, d'une part, et copieusement arrosés d'autre part. La seconde partie du pont sera mise en place rapidement, et les voyageurs pourront atteindre la rive sans encombre. Tout en leur souhaitant la bienvenue, les habitants du bourg leur tendront des couvertures. Les feux follets renonceront, d'autant que les lances à eau arrivent parfois jusqu'à l'autre rive.

Avant que les voyageurs n'aient pu poser une question, Eloïse se mettra à crier d'étonnement : « Un Terchaval, c'est un Terchaval ! » Et elle s'approchera d'un solide cheval attelé à une charrette. Elle poursuivra son inspection de l'animal : « C'est un pur race, qu'il est beau... » Elle en fera le tour et s'exclamera,

blanche comme un linge : « Par tous les Dragons, la marque des Terchaval ! »

S'ils ne le savaient pas encore, les voyageurs apprendront donc qu'il existe une race de chevaux appelée Terchaval. Plus hauts que la moyenne, robustes et endurants, ce sont d'excellents animaux de labeur. Ils peuvent être montés, à condition toutefois de ne pas être pressés, et d'être insensible à leur particularité : ils vont l'amble, comme certaines montures des déserts, dit-on.

L'animal attelé porte effectivement une marque, qui représente un fer à cheval enlacé avec la lettre 'T'. Le sigle même que les voyageurs ont vu dans leur premier rêve. Les habitants seront amusés de la réaction d'Eloïse. « Quoi de plus normal de trouver un Terchaval à Baume en Terchaval ? Vous êtes ici au pays du Terchaval, Madame. La famille Terchaval élève ses animaux depuis des centaines d'années à une quinzaine de lieux d'ici, à Amble en Terchaval. »

Sur ces mots, Eloïse proposera aux voyageurs de partir sans délais pour Amble, ce qu'elle fera, avec ou sans eux. Elle arguera du fait que partir immédiatement leur permettra d'arriver avant la tombée de la nuit. Les voyageurs devront comprendre qu'ils ne peuvent pas la laisser seule : par deux fois déjà, dans leurs rêves, on leur a confié la garde de deux Terchaval. S'ils ne ressentent pas cette nécessité, traiter cela comme un cas de refoulement.

Amble, cité des Terchaval

Aux alentours d'Amble en Terchaval, nombre d'activités tournent autour des chevaux. Il y a nombreux enclos, des prairies et des pâturages, des étables et de très nombreux chevaux. En ville, les rues sont assez larges pour laisser deux charrettes se

TERCHAVAL

La région est composée d'une quinzaine de villages. Aucun n'est détaillé, les voyageurs ne faisant que passer. Au Gardien des Rêves de les développer s'il en ressent le besoin.

La ressource principale du pays est l'élevage de chevaux. Ils sont vendus à des contrées voisines, en échange de métaux. Une ressource complémentaire, de bien moindre importance, provient de la gravure sur métal. Certaines réalisations sont de véritables œuvres d'art.

Les terres sont suffisamment riches pour subvenir aux besoins des habitants de Terchaval. Un 'coteaux des frontières' est produit en petite quantité. Véritable délice, il n'est bu que lors de grandes occasions.

croiser. Par contre, une odeur assez forte règne sur toute la ville.

Si les voyageurs se renseignent sur les Terchaval, on leur indiquera leur demeure, à la périphérie de la ville. La famille est constituée de Zev, Rose, sa femme, et Fige, leur fille. Ils sont éleveurs, bien entendu, mais ce ne sont pas les seuls à Amble. Par contre, eux seuls décrètent si un cheval est un vrai Terchaval ou non. Ils siègent, avec d'autres éleveurs, au conseil de la ville.

A l'enseigne du 'Terchaval blanc', on accueille les voyageurs en respectant la coutume : dîner et première nuit gratuits. Mais Eloïse ne voudra pas rester à l'auberge et partira chez les Terchaval. Si près du but, les voyageurs la suivront probablement. Ils seront reçus par Sorbe, l'homme de confiance des Terchaval. La quarantaine passée, l'homme est posé, mais un peu froid. Il s'enquerra de l'objet de la visite, probablement tardive, des voyageurs. Eloïse se présentera et

demandera à voir le maître des lieux pour une raison personnelle. Sorbe s'absentera et reviendra avec Zev, un homme de grande taille, barbu, brun, accompagné de sa femme, d'une beauté banale, mais fort élégante. « Sil ? » demandera Eloïse tout bas, visiblement émue. « Non Madame, Zev du Terchaval. Ma femme, Rose. Ainsi vous dites être une Terchaval ? »

Zev est un homme ouvert, mais il sera sceptique. Une fois Eloïse présentée, il demandera aux voyageurs qui ils sont puis, au cours de la discussion qui s'en suivra, quels sont leurs avis sur la situation. Eloïse racontera son enfance, telle que les voyageurs l'ont rêvée. Elle donnera le nom de ses parents, d'Hector, parlera du village de Chance. Zev et Rose ne sauront plus quoi penser. Car ici, l'histoire des Terchaval telle qu'on la raconte coïncide avec celle d'Eloïse. Il y a près de 350 ans, il n'y avait pas de ville comme aujourd'hui, mais simplement un village appelé Chance. C'est là qu'arriva, un jour d'été, une importante caravane dirigée par un homme appelé Hector. Il amenait avec lui deux enfants, un garçon et une fille, des palefreniers, des hommes d'armes et des personnes de maison. Et surtout, près de quatre-vingts chevaux (la légende dit qu'ils étaient 77), des Terchaval. L'herbe était tendre et le nom du village aussi accueillant que ses habitants. La caravane s'installa.

Quelques cinq années plus tard, Hector partit vendre des chevaux dans les contrées extérieures. Les enfants étaient avec lui, ainsi que des hommes d'armes. Malgré cela, ils se firent attaquer, et Eloïse, la fillette, disparut. Sil, alors jeune garçon, ne s'en remit jamais vraiment (plus tard, il appellera sa fille aînée Eloïse). Lorsque Sil devint un homme, il prit les rennes de la 'chevalerie' et continua de faire prospérer le village. De plus en plus de personnes venaient acheter des chevaux, parfois d'assez loin.

Certaines personnes s'installèrent même à Chance, et y élevèrent des chevaux. A sa mort, le conseil décida d'appeler le village 'Terchaval'. Sa veuve refusa, et proposa 'Amble'. De l'avis de tous, elle avait la noblesse des Terchaval. Leurs enfants continuèrent l'élevage, et leurs enfants après eux, et ainsi de suite jusqu'à aujourd'hui.

« Comment cette jeune femme peut-elle être Eloïse de Terchaval, alors que cette dernière a vécu ici il y a 350 ans ? » Zev posera la question à voix haute, autant à lui-même qu'à Eloïse et qu'aux voyageurs. Laissons ces derniers imaginer ce qu'il peut en être. Eloïse restera pensive. Au bout d'un moment, elle finira par demander : « Le bâtiment en face, ce sont les plus anciens, ceux de l'époque d'Hector ? » Rose répondra par l'affirmative. Eloïse enchaînera : « Alors si le grenier existe toujours, je peux vous prouver que je suis Eloïse de Terchaval. Le jour où nous sommes partis vendre les chevaux, Hector n'avait pas voulu que j'emène ma poupée en bois. Il me disait que ce n'était pas un voyage pour une poupée. Alors, je l'ai cachée. Personne ne connaissait ma cache, pas même Sil. Et, si personne ne l'a découverte depuis, ma poupée y sera encore. Regardez dans le grenier, derrière la porte : trois lattes en bois peuvent être enlevées. C'est là. » Zev demandera à Sorbe de s'y rendre. Après un long moment d'attente, et de silence (peut être), Sorbe reviendra tenant à la main une vieille poupée en bois. La jambe gauche est détachée et le morceau de tissu qu'elle porte est sale et moisi. Après l'avoir montrée à Zev et à Rose, il tendra la poupée à Eloïse, qui la serrera contre elle et se mettra à pleurer.

Tout le monde se rendra à l'évidence : Eloïse a vécu ici il y a 350 ans. Existerait-il des déchirures du rêve qui traversent le temps, comme d'autres les rêves ? Eloïse serait-elle passée à travers l'une d'elle ? Le mystère restera

LA PAROLE EST AUX VOYAGEURS

Un risque existe lors de la visite des voyageurs aux Terchaval. En effet, ils ne sont pas indispensables, et il n'est pas nécessaire qu'ils interviennent.

Pour palier à cela, le Gardien des Rêves fera en sorte que Zev les prenne à témoin aussi souvent que possible, leur demandant leur vision des choses.

Une autre alternative est de rendre Eloïse aphone juste avant son arrivée chez les Terchaval. Dans cette optique, elle se sera esclaffée de nombreuses fois, reconnaissant une demeure, ou surprise de voir une nouvelle route, etc. Dans ce cas, les voyageurs seront les interprètes d'Eloïse auprès de Zev.

entier. Néanmoins, la jeune femme a bien l'expérience d'une femme de 25 ans et non de 350 ans.

Les Terchaval offriront l'hospitalité à leur jeune aïeule et aux voyageurs. Un fût de 'coteaux des frontières' sera mis en perce. Zev montrera à qui le souhaite la collection des médailles des Terchaval. Les plus anciennes représentent les parents de Sil et Eloïse, et eux-mêmes petits (les quatre que les voyageurs ont vu en rêve), ainsi qu'Hector. Plus d'une centaine de médailles permettent de suivre la famille Terchaval, au sens large, à travers les générations, jusqu'à ce jour. Les voyageurs feront un jet de moral en situation heureuse.

Un dernier rêve

Cette nuit là, de nouveau, les voyageurs feront un rêve. Et, encore une fois, il fait suite aux précédents. Les rêveurs sont avec le

graveur, Hector. Ils sont à Chance, dans la cour de la demeure où ils dorment actuellement. Hector leur dit : « C'est loin du trajet que nous avons fait à l'époque, mais allez-y. Cette rumeur sur l'existence d'une jeune fille qui vit avec cette sorcière, on ne peut pas l'ignorer. De plus, l'âge correspond. Allez vérifier, et soyez prudents. On vous attend dans deux semaines » Les rêveurs montent en selle (pas des Terchaval, mais des chevaux plus rapides) et s'éloignent.

Ils chevauchent longtemps (Le Gardien des Rêves leur fera comprendre que le voyage a duré plusieurs jours) avant d'arriver à un village. Celui-ci est pratiquement désert. Un vieil homme, assis sur une chaise devant le pas de la porte de sa maison, les informera que tout le monde est parti chez la sorcière, pour brûler son taudis d'où partent les malédictions. Les rêveurs repartent de plus belle dans la direction indiquée par le vieil homme. Ils entrent dans une forêt, et arrivent enfin dans une clairière. Là, les villageois sont réunis, portant une torche ou un bâton. Une maison de bois brûle. Le silence est complet, funeste.

Les rêveurs bousculent les villageois. Arrivés proches du brasier, ils voient une vieille dame en train d'expirer. Elle est brûlée et a été frappée. Elle trouvera la force de dire en souriant à l'un des rêveurs : « Je me demandais quand on viendrait me la reprendre. Elle est salement blessée... Une partie du toit enflammé est tombé... Je l'ai fait fuir par derrière pendant que je sortais devant... Prenez soin d'elle, je vous la confie. » Ce seront ses derniers mots.

Après avoir fait une battue dans les bois, les rêveurs ne retrouveront pas la jeune fille. En se réveillant, les voyageurs feront de nouveau un jet de moral en situation malheureuse.

Le pays fragile

Au matin, les voyageurs seront réveillés par Eloïse. « Excusez-moi, mais je dois partir. J'ai parlé à mon... enfin, à Zev. Je lui ai parlé de mes rêves. Il m'a dit qu'à deux heures de Terchaval d'ici existe le pays fragile. Et que là bas, l'eau chaude sort de la terre, et la boue est chaude et de multiples couleurs. Vous voulez voir ça ? »

Zev les attend à l'étable. Il a sélectionné des Terchaval pour chacun. « Soyez prudents tout de même. Regardez où vous posez les pieds, on ne l'appelle pas le pays fragile pour rien. Parfois, on pose le pied, et tout s'écroule dix ou vingt mètres plus bas. Et puis, des créatures femelles ailées et méchantes hantent la région. Beaucoup ont été tuées, mais ouvrez l'œil. » Il indiquera la direction à suivre si les voyageurs le demandent. Il a déjà donné tous les détails à Eloïse, mais la direction réelle est sans importance pour la suite. Avant de partir, Eloïse s'arrêtera en ville pour acheter un nouvel arc.

Le trajet durera deux heures, à allure moyenne sur les Terchaval. Il ne se passera rien de particulier jusqu'à l'arrivée au pays fragile. Monter un Terchaval est de difficulté -2. Il est possible de monter à deux sur un même Terchaval. Mais le plus difficile est de se faire aux balancements répétés des montures. Un jet de Constitution à -1 est nécessaire chaque heure. Un échec indique que le voyageur est pris de nausées tout d'abord, puis de maux de tête. La perte est de 6 points d'endurance par échec.

Le pays fragile est un lieu où de nombreux phénomènes volcaniques se produisent. Ce sont essentiellement des nappes d'eau chaude, souvent fortement sulfurée (la sulfure est un élément alchimique minéral), des mares de boues aux couleurs multiples, et des geysers. Le sol n'est pratiquement plus qu'une croûte

séchée de calcaire, de sel et d'autres substances minérales et alchimiques. S'y déplacer est dangereux : à tout moment, on risque de poser le pied sur une partie fragile, et la faire effondrer. Parfois, seul le pied s'enfonce. D'autres fois, on chute sur un sol dur, quelques mètres plus bas, ou on finit dans une nappe d'eau ou de boue plus ou moins chaude. D'une manière générale la survie est à -5 avec la compétence Survie en extérieur, et à -3 avec Survie en désert. Eloïse n'a aucune compétence particulière en ce domaine. Un jet d'Empathie est nécessaire toutes les 15 minutes. Une réussite indique que les voyageurs suivent un chemin sans danger. Dans le cas contraire, le sol cède (au Gardien des Rêves d'estimer la hauteur des chutes, en fonction de l'état de santé du groupe).

Eloïse trouvera une nappe de boue du même jaune que dans ses rêves au bout de vingt minutes. Elle fera un cirque pour se déshabiller, souhaitant que les voyageurs se retournent. De plus, elle voudra conserver son épée à portée de main. Mais, en fin de compte, elle finira tout de même par entrer dans la boue chaude. Eloïse s'y baignera toute entière, y compris la partie de son visage brûlé. Elle saura quand elle devra en sortir. Baignant dans la boue jaune, elle réalisera la première partie de son rêve. Elle se sentira bien, et sera d'excellente humeur.

Au bout d'une vingtaine de minutes, Eloïse sortira de son bain de boue. Elle en sera couverte, et la boue séchera rapidement. Il faudra quinze minutes pour trouver les volutes de fumées mauves. L'odeur de sulfure y est très forte. Eloïse y restera une dizaine de minutes. Lorsqu'elle ressortira, la boue aura craqué en de nombreux endroits.

Il faudra alors chercher une pluie d'eau chaude, un geyser. Cela sera chose assez facile, dix minutes suffiront. Ensuite, il n'y a plus qu'à attendre que le geyser entre

LA HARPIE

Taille 9

Constitution 11	Vie 10
Force 12	Endurance 21
Perception 11	Vitesse 12/36
Volonté 12	+Dom 0
Rêve 11	Protection 4

Serres 12 niv +4 Init 10 +dom +2
Esquive 11 niv +4

La harpie a un pouvoir inné de non-agressivité. Chaque voyageur fera un jet de rêve à -8. S'il rate, il devra réussir un jet de Volonté à -3, à chaque round, pour pouvoir attaquer la Harpie.

en éruption. L'attente durera une vingtaine de minutes. Lorsque le geyser montrera des premiers signes d'activité, les voyageurs seront attaqués par une Harpie (L3 p50, détail dans l'encadré). Dernière survivante d'une petite colonie, elle combattra jusqu'à la mort. Pendant ce temps, Eloïse sera lavée par l'eau chaude du geyser qui redescendra sur elle. Pour la première fois peut-être, les voyageurs la verront nue. Elle sera belle et son corps ne portera plus de traces de cicatrices. Elle sera profondément heureuse. Les voyageurs feront un jet de moral en situation heureuse.

La belle et la vie

Eloïse sera une nouvelle femme. Elle sera souriante, enjouée, et acceptera même de danser à la réception organisée dans la soirée pour son « retour ». Si l'un des voyageurs lui a été agréable durant le voyage, elle pourra même se laisser aller à découvrir le plaisir d'être femme dans ses bras.

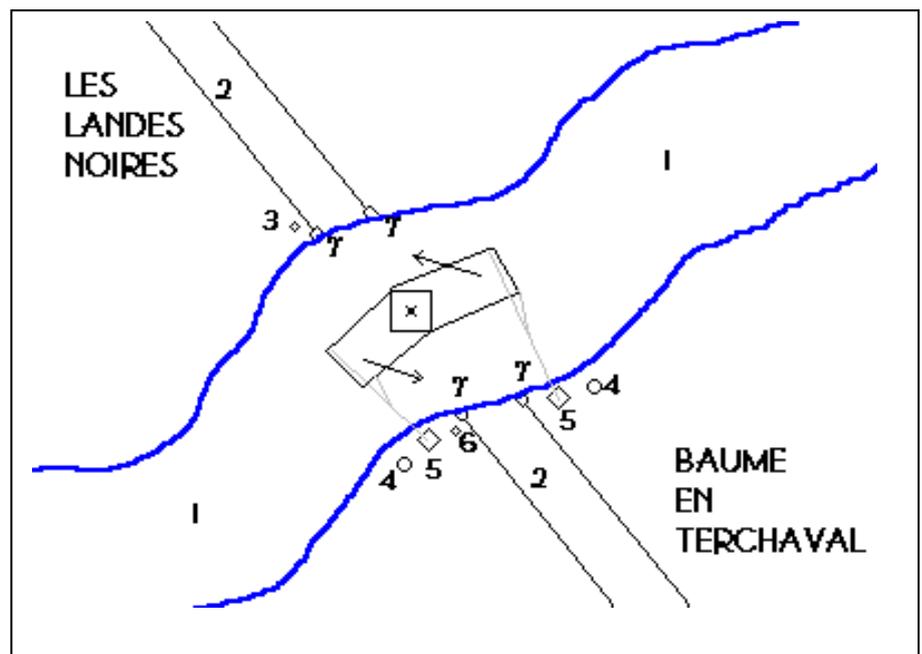
L'accomplissement de cette aventure fera gagner un point de voyage aux voyageurs. De plus, ils ont réalisé ce qu'on leur avait demandé dans un autre rêve : protéger les

Terchaval, et principalement Eloïse. Il s'ensuivra un rappel d'archétype, leur permettant d'atteindre le niveau +4 en Equitation (limité par l'archétype), et de gagner 50 points d'expérience (et non de stress), à répartir à leur convenance.

Zev donnera à chaque voyageur qui le désire un Terchaval adulte, pur race. Il fera graver le portrait d'Eloïse, et ceux des voyageurs. Ces médailles rejoindront celles qui retracent l'histoire de la famille Terchaval, et dont les voyageurs font désormais partie.

Scénario :
Dominique PREVOT

Version définitive jouée à Gagny
le samedi 22 avril 1995



Scénario
n° 13