

Cette dernière aventure à Ventose est prévue pour un seul voyageur, et se déroule à l'ouest de la cité. Il n'y a aucun danger majeur. Le voyageur ou la voyageuse sera la pièce centrale d'une arnaque qui se dévoilera petit à petit. Le

scénario est rédigé en utilisant un voyageur. Néanmoins, ce n'est qu'une facilité d'écriture : il peut tout autant convenir à une voyageuse, aucune situation de séduction n'étant envisagée. La maîtrise de l'équitation est fortement recommandée.

MENTERIES

Foire au Bourg-Bleu

Le voyageur se rend à la foire de Bourg-Bleu, situé à une centaine de lieux (3 jours de marche environ) à l'ouest de Ventose. La route est large et bien entretenue. Cette foire dure une semaine entière et a débuté il y a deux jours. C'est un rendez-vous annuel auquel tous les marchands et les artisans de la région participent. Des contrats sont signés, des échoppes achetées, et des compagnons prennent les contacts nécessaires pour s'installer à leur compte. Plusieurs maîtres exposent leur savoir-faire sur des estrades bigarrées. Les échoppes de toutes les corporations envahissent le Bourg-Bleu, et une telle compétition fait baisser les prix de manière considérable. Et c'est de toute la région qu'on vient à cette foire.

C'est également un lieu de fête, où on se rend en famille : les théâtres en plein air rivalisent avec les jongleurs, cracheurs de feu, lutteurs, colosses et autres équilibristes. Les enfants ne sont pas oubliés, et les courses de cochons sont toujours, pour eux, le point culminant de la foire. Ils apprécient aussi fortement les diverses sucreries et les pains variés que les maîtres de Ventose confectionnent avec leur savoureuse farine.

Enfin, la milice ventose organise des démonstrations de maniement d'armes.

Elle apporte également une quintaine, armée d'un simple bâton, dont elle montre le fonctionnement, et propose aux passants de tenter leur chance.

Au bord d'un lac calme

Il est Couronne. Le voyageur chemine vers Bourg-Bleu. Plus qu'une demi-douzaine de lieues avant les portes du bourg. Le voyageur n'a croisé que très peu de personnes malgré le beau temps : tout le monde est déjà à la foire. La route bleue longe un petit étang entouré de saules, endroit bucolique idéal pour un repas champêtre, une journée de pêche ou une tendre promenade.

Mais les appels d'une femme rompent le silence : « A l'aide ! Au secours ! A moi ! » Le voyageur apercevra une jeune femme, aux prises avec deux hommes. Elle tend une main vers le voyageur qu'elle a aperçu. Ses agresseurs l'ont vu également. Il n'y a personne d'autre à portée de voix, et si le voyageur n'intervient pas, personne ne le fera. Gageons qu'il se portera au secours de la demoiselle, sans quoi il évitera le scénario avant même de l'avoir commencé...

La femme est habillée à la mode de Ventose, mais ne porte pas de perruque, et les deux hommes ressemblent plutôt à des voyageurs (armes et vêtements en

cuir souple). Ces derniers cherchent à faire taire et à maîtriser la femme. Celle-ci se défend, griffe et tente de se soustraire à la prise des deux hommes. Bien qu'ils soient armés, ils préféreront faire face au voyageur avec les poings (ils ne veulent pas mourir inconsidérément). L'un d'eux continuera de maintenir la jeune femme, et l'autre tentera de tenir le voyageur à distance. Le pugilat sera curieux, l'homme esquivant les coups du voyageur avec souplesse, sans pourtant réussir à porter ses propres coups (il simule). Dès le troisième round, le combat tournera court. En effet, la femme décochera un violent coup de pied dans les mollets de son agresseur, qui hurlera et relâchera sa victime. Son compagnon se désengagera du combat, et le rejoindra. Simultanément, la jeune fille ira trouver refuge dans les bras de son sauveur où elle se blottira.

Pendant que les deux hommes prendront la fuite, profitant des sous-bois, la jeune femme se confondra en remerciements : « Merci inconnu, merci de m'avoir sauvé la vie. Je m'appelle Impromptue, et vous ? » Elle lèvera ses yeux, et son regard croisera celui du voyageur. Celui-ci découvrira le visage d'une très belle jeune fille, ou est-ce une jeune femme ? Elle porte des cheveux bruns, coupés assez courts. Ses traits dégagent une certaine douceur, et ses lèvres, très rouges, esquissent un sourire comme ceux des enfants lorsqu'ils sont rassurés. Mais

ce sont ses yeux qui sont les plus étonnants : ils sont très noirs, comme une nuit sans lune. A l'intérieur, une myriade de petits points blancs semble scintiller, comme autant d'étoiles.

Premières menteries

A la probable demande d'éclaircissement de la situation, elle répondra : « Je vous dois bien quelques explications. Mais promettez-moi de garder ce que je vais vous dire pour vous. Je peux avoir confiance ? » Elle fera une pause et attendra un acquiescement de son interlocuteur avant de poursuivre : « Je suis une fille d'Oniros. Cela se remarque à mes yeux. » Elle baissera la voix, empruntant un ton plus tragique : « Des contes stupides prétendent que faire souffrir une jeune fille d'Oniros permet de s'approprier les imaginaires pouvoirs secrets qu'elle détient. Ce ne sont que des racontars... Pourtant, ces brutes, ils allaient... ils allaient... » et elle retiendra un sanglot, long et douloureux. Elle tentera de ne pas en dire plus.

Les hauts-révants et ceux qui possèdent au moins la maîtrise en Légendes savent que certains textes anciens parlent des filles d'Oniros, que l'on reconnaît à leurs yeux étoilés. Quant à l'existence ou non de pouvoirs, le voyageur n'en aura aucune connaissance particulière, tant il est vrai que les rares textes évoquant les filles d'Oniros restent vagues.

Impromptue voyage avec une petite besace et une courte dague qu'elle ira récupérer par terre. Elle annoncera que sa destination est le Bourg-Bleu et qu'elle apprécierait la compagnie et la protection du voyageur. Elle mettra un voile léger devant son visage, indiquant que cela évitera qu'on reconnaisse en elle une fille d'Oniros.

Si le voyageur lui pose encore des questions, il n'aura que peu de réponses. Elle racontera qu'elle voyage, seule pour l'instant. Elle est passée à Ventose où elle a acheté ses beaux habits, et se rend à la foire de Bourg-Bleu. Elle évitera de trop en dire mais restera fort aimable.

Au bourg, la foire a envahi les rues, les places et les moindres ruelles. Se frayer un passage relève pratiquement de l'exploit. Le voyageur pourra remarquer quelques miliciens ventoses, venus prêter main forte à la milice locale, si besoin était.

Impromptue ne voudra pas rester ni dormir hors de la ville, et proposera même de régler l'auberge pour le voyageur si cela devait l'aider à se décider dans ce sens. Lui et sa protégée auront bien du mal à trouver une place dans une auberge. Malgré tout, ils obtiendront une chambre (40 deniers la chambre) à deux lits étroits à l'Auberge du Troublion. Ce dernier est le nom d'un met local, fade, comme tout ce qui est à base des produits des Plaines bleues, mais rehaussé d'épices de Ventose (12 deniers le repas pendant la foire).

Menteries encore

C'est au cours de la soirée que se produira un fait nouveau. Impromptue s'interrompra au milieu d'une phrase, fixant quelqu'un assis derrière le voyageur. Puis, elle s'excusera, et s'esquivera dans leur chambre, faisant des efforts désespérés pour être discrète. En se retournant, le voyageur remarquera au sein de la foule présente à l'auberge un homme d'une cinquantaine d'années, richement vêtu. Il est habillé à la mode de Ventose, et est attablé avec plusieurs bourgeois. Un jet d'Intellect à 0 réussi permettra au voyageur de se

DACK ET DACKÉ

Les deux hommes sont très différents. Dack est grand, mince et brun, et Dacké est plutôt petit, rondouillard et roux. Ils s'entendent à merveille et voyagent ensemble depuis de longues années. Ils ont rencontré Inadvertance et voyagent avec elle depuis deux ans. Les deux complices ne manquent pas d'humour, et profitent en toute occasion pour se présenter « Dack et Dacké », ou dans l'autre sens, « Dacké, Dack ».

C'est leur première arnaque d'envergure, et ils éviteront à tout prix de risquer leur peau inutilement. Ainsi, au début, ils préféreront lutter plutôt que combattre armés.

Dack est né à l'heure de la Sirène et a 21 ans. Dacké est né à l'heure du Serpent et est l'aîné de deux ans.

Caractéristiques (quand il y a deux valeurs, la première valeur est celle de Dack et la seconde celle de Dacké) :

Taille 15/9	Volonté 11
Apparence 11	Intellect 13
Constitution 13	Empathie 10
Force 12	Rêve 10
Agilité 12	Chance 10
Dextérité 13	Mêlée 13/10
Vue 9	Tir 11
Ouïe 10	Lancer 13/10
Odorat-Goût 7	Dérobée 9/12

Endurance 28/22	Vie 14/11
Protection 2	+dom +1/0

Principales compétences pour l'aventure :

+3 : épée une main (sorde +dom +3), corps à corps, esquive, course, vigilance, survie en extérieur.

0 : discrétion, comédie, équitation, survie en cité.

souvenir qu'il a déjà croisé cette personne à Ventose : c'est le Grand Conseiller Canédat, représentant de la corporation de la farine et du pain. Un échec indique que le voyageur se souvient d'avoir déjà vu ce visage, probablement lors de l'une des réceptions à auxquelles il a été convié, mais sans parvenir y associer un nom.

Dans la chambre, Impromptue verrouillera la porte derrière le voyageur, après avoir regardé dans le couloir, visiblement inquiète. Gênée, elle parlera au voyageur à voix basse, sur le ton de la confidence. « Je... Euh... Je vous ai menti tout à l'heure. Enfin, un tout petit peu seulement. Je suis bête, excusez-moi, j'aurai dû vous dire la vérité tout de suite... Excusez-moi. » Elle marquera une pause, attendant un encouragement de son interlocuteur avant de reprendre. « Ce n'est pas parce que je suis une fille d'Oniros qu'on me recherche : je suis en fuite. Mon père veut me marier à un grand échalas stupide et prétentieux, un dénommé Craber. Mais je pense qu'une fille doit pouvoir choisir son compagnon, vous ne croyez pas ? » Là encore, elle attendra une approbation avant de poursuivre. « J'aime un dénommé Jozelin, du bourg d'Auberoche, plus à l'ouest, à l'extrémité des Plaines bleues. Je veux le rejoindre. Les hommes dont vous m'avez protégée ce matin étaient à la solde de mon père. S'il vous plaît, accompagnez-moi jusqu'à Auberoche. »

Et elle racontera comment, il y a deux ans, elle a rencontré Jozelin, menuisier à Ventose, qui fabriquait des meubles pour son père. Ils sont tombés amoureux l'un de l'autre. Ils se rencontrèrent régulièrement, mais toujours à l'insu de ses parents. Finalement, le jeune homme demanda au Conseiller la main de sa fille. Pour toute réponse, il se fit jeter dehors. C'était il y a deux mois. Maintenant, Jozelin s'est installé à

l'autre bout du rêve, à Auberoche. Personne ne pensera à aller les chercher là-bas. Depuis cet incident, le Conseiller a hâté les préparatifs pour marier sa fille au plus vite, ce qui a conduit celle-ci à partir maintenant rejoindre l'homme de ses rêves.

Si le voyageur lui parle du Grand Conseiller, elle prendra une mine déconfite. « Ah, vous l'avez reconnu. C'est mon père. Il doit être ici pour la foire. Vous n'auriez pas peur de lui ? » Quant aux raisons du mariage, elle ajoutera : « Il compte me marier avec le fils de son principal rival pour le poste de Grand Conseiller. Pour lui, je ne suis... qu'une chose ! » Et elle éclatera en sanglots. D'une manière générale, elle tentera d'obtenir des encouragements ou, à défaut, l'approbation du voyageur sur son attitude.

Si le voyageur lui fait part de sa volonté de parler au Conseiller, elle deviendra méfiance et soucieuse. « Vous espérez toucher l'argent, comme les autres ! » Très théâtrale, elle sortira sa dague, faisant mine d'être prête à s'en servir si le voyageur avait de telles intentions. S'il passe outre la menace et va voir le Conseiller, celui-ci ne lui accordera que peu de temps car il est en affaire. L'homme n'acceptera aucun conseil sur la meilleure manière de conduire ses affaires, publiques ou privées. Il ne tolérera qu'on le questionne sur sa fille, son mariage ou le menuiser. Il deviendra même hautain et méprisant. Par contre, le voyageur apprendra qu'une prime de 10 sols sera donnée à celui qui permettra de rapporter au Grand Conseiller sa fille fautive (il dit bien 'rapporter' et non 'ramener'). Espérons que l'appât du gain ne poussera pas le voyageur à conclure prématurément l'aventure.

INADVERTANCE

Fille d'Oniros, reconnaissable à ses yeux étoilés, la jeune femme est avant tout une remarquable comédienne. Elle mettra toutes ses compétences dans ce jeu, afin de leurrer le voyageur. C'est elle qui a choisi quelles histoires elle allait raconter.

Comme toutes les filles d'Oniros, Inadvertance est très belle. Elle a 19 ans et est née à l'heure du Dragon. Peut-être a-t-elle des compétences draconiques, mais elle ne les utilisera pas.

Par contre, c'est elle l'archer du groupe.

Caractéristiques :

Taille 10	Volonté 11
Apparence 15	Intellect 13
Constitution 12	Empathie 13
Force 9	Rêve 15
Agilité 12	Chance 6
Dextérité 12	Mêlée 10
Vue 15	Tir 13
Ouïe 13	Lancer 11
Odorât-Goût 7	Dérobée 11

Endurance 22	Vie 11
Protection 2 (0 pendant l'histoire)	
+dom 0	

Principales compétences pour l'aventure :

+7 : comédie, travestissement.

+3 : arc (+dom +2), épée une main (sorde +dom +3), corps à corps, esquive, course, vigilance, survie en extérieur.

0 : discrétion, équitation, survie en cité, dague une main (+dom +1).

Enlevée

I faut compter trois jours de marche pour couvrir la petite centaine de lieues jusqu'à Auberoche. Le voyageur et la jeune fille pourront se mettre en marche laissez tôt. A Bourg-Bleu, la foule les protégera d'éventuelles personnes à la recherche de la demoiselle. Impromptue marchera doucement (V2), mais régulièrement. Elle ne mettra plus son voile devant ses yeux, ce qui permettra au voyageur de croiser son intrigant regard étoilé de temps à autre.

Chemin faisant, les bosquets se font plus fournis, les champs plus rares. Il n'y a que quelques habitations de temps à autre, essentiellement des fermes. Le sol paraît moins bleu par ici. A la tombée de la nuit, Impromptue et son protecteur passeront à côté de la Veilleuse. Il s'agit d'un visage de femme, taillée dans un bois bleu, et installé au bord de la route. Les yeux mi-clos, elle semble réfléchir, ou veiller au bon déroulement de quelque chose, d'où son nom. La tête mesure 6 pas draconiques de haut. Le bois est abîmé, mais l'œuvre, certainement très ancienne, reste splendide. Personne ne sait ce qu'elle fait là, et aucun autre visage de même nature n'est connu.

Ils pourront bivouaquer non loin, près de la route, ou à l'abri d'un bosquet, au choix. Pendant la nuit, Impromptue se fera enlever. Lorsque le voyageur se réveillera, elle ne sera plus là. S'il comptait monter la garde toute la nuit, il a du s'endormir de fatigue. Un message, écrit sur parchemin est posé en évidence. « La fille vous sera rendue contre 600 sols. Rendez-vous avec l'argent, ce soir à mi-Serpent, à côté de la Veilleuse. Si son père refuse de payer, dites lui que sa fille disparaîtra de ce rêve. Venez seul, et à cheval si nécessaire. » Le voile d'Impromptue est accroché au message.

Il n'y a aucune trace visible de lutte, ou autres. Cela laisse penser qu'elle a été surprise dans son sommeil. Mais où trouver 600 sols ? Auberoche est trop éloigné pour permettre un aller retour à temps. Seul le trajet jusqu'à Bourg-Bleu (une trentaine de lieues) est envisageable, en marchant vite, et en revenant à cheval. Eventuellement, le Conseiller en prêtera un.

Rançonné

Canédât, le Grand Conseiller, sera peu coopératif. Mais le message est peu équivoque, et il finira par collaborer. Néanmoins, il refusera de risquer la vie de sa précieuse fille en envoyant des renforts inutiles.

Il préparera la somme dans une cassette en bois, tout en maudissant la gent féminine. Il rédigera un engagement qu'il compte faire signer au voyageur. C'est un reçu pour le cheval et pour les 600 sols. Le premier devra lui être rapporté, et l'argent ne sera dû que si sa fille n'est pas retrouvée vivante. Si le voyageur refuse, le Conseiller se fâchera. « Après tout, vous avez peut être vous même enlevé ma fille, Ami des Vents. Dans le cas contraire, vous pouvez signer, que craignez-vous ? » Canédât est un homme redoutable en affaires, et rompu aux négociations. Le voyageur pourra s'en apercevoir à plusieurs reprises. Il pourra aussi s'apercevoir que le Conseiller connaît son nom : tout le monde n'est pas Ami des Vents, réputation parfois encombrante !

Ces accords scellés, et en forçant un peu le cheval, le voyageur devrait arriver à l'heure pour le rendez-vous. Le vent agitera les branches souples des arbres, et la lune jouera avec les nuages, donnant à la scène un air sinistre. Près

de la Veilleuse, des torches sont allumées en plusieurs endroits de chaque côté de la route. Une voix s'élèvera, provenant d'un bosquet. « Jette ton arme et laisse ton sac à terre voyageur. Pose l'argent devant la Veilleuse et attache ton cheval à proximité. » On attendra que le voyageur s'exécute avant qu'une voix se fasse entendre d'une autre localisation. Un jet d'Ouïe à +1 permettra de reconnaître une autre voix, bien qu'elles soient proches l'une de l'autre. « Maintenant marche une lieue vers Bourg-Bleu, tout en chantant. Et prends une torche, qu'on te voit bien ! Dans 15 minutes, la fille te sera rendue, ici même, le temps pour nous de nous assurer du contenu de la cassette. »

Si le voyageur tente de discuter ou refuse d'exécuter les ordres, une flèche partie des buissons se fichera près de lui. « Allons, il nous serait facile de te tuer maintenant et de prendre l'argent. Nous n'en voulons pas à ta vie, sauf si tu nous y contrains. Alors dépêches-toi donc avant de laisser notre patience ! »

Espérons que le voyageur ne tente pas une action désespérée : il ne connaît pas les lieux, ni le nombre de ses adversaires et, de plus, sa vie n'est pas en danger. L'un des hommes attendra que le voyageur soit assez loin pour prendre le cheval et l'argent, avant de s'enfoncer dans les bois. Par contre, et le voyageur s'y attendait probablement, Impromptue ne sera pas au rendez-vous ½ heure plus tard, ni de toute la nuit. Il n'y a plus qu'à attendre la levée du jour.

Démasqués

Dès les premières lueurs de l'aube, les traces d'au moins trois chevaux dans le sol humide seront bien visibles, et suivre leur piste sera aisée. Le voyageur traversera plusieurs bosquets, gravira et redescendra

plusieurs petites collines. Une bonne heure plus tard, le voyageur arrivera en vue d'une maison apparemment abandonnée. Néanmoins, quatre chevaux sont attachés non loin, dont celui prêté au voyageur. Un puits encore en bon état complète le décor.

De la discrétion permettra de s'approcher sans effrayer les chevaux, et de jeter un œil par une fenêtre. À l'intérieur se trouvent une table, deux bancs, et un grand lit consolidé sommairement. Sur la table, les reliefs d'un repas et plusieurs outres de vin, visiblement vides. Dans le grand lit se trouvent trois personnes : les deux agresseurs d'Impromptue, et la fille d'Oniros elle-même. Elle se réveillera à ce moment là, posera un doux baiser sur la joue de chacun des deux hommes, et se lèvera pour ne pas les réveiller. Nue, et décidément elle est très belle, elle se couvrira sommairement d'une tunique courte, saisira une cruche et sortira dans l'intention de tirer de l'eau du puits.

La suite est laissée à l'initiative du voyageur. Il est seul, mais possède l'avantage de la surprise. Tout le monde est désarmé, et l'argent se trouve simplement dans une besace sous le lit. Quelle que soit la manière utilisée, le voyageur devrait pouvoir maîtriser les trois complices et les faire passer aux aveux.

Ils sont arrivés dans la région de Ventose par Auberoche. Là, ils ont rencontré Jozelin et la vraie Impromptue. La ressemblance des deux femmes, brunes, aussi belles l'une que l'autre, pratiquement de la même taille et, surtout, leurs yeux semblables et constellés d'étoiles ont été un étonnement pour tous. Impromptue s'est tout de suite prise d'amitié pour cette autre fille d'Oniros, Inadvertance de son vrai nom. Elle lui a parlé de sa fuite, de son père riche, qui la néglige et veut la marier

contre son gré. Tout ce que Inadvertance a raconté au sujet de la fille du Conseiller et du menuisier est vrai : leur rencontre, leur amour, le refus de ce mariage au profit d'un autre plus avantageux. Seul détail erroné, la date de départ d'Impromptue : elle est partie avec son homme, il y a deux mois, pour aller à Auberoche.

Elle lui a parlé aussi de sa vie si difficile aujourd'hui, avec l'homme qu'elle aime. C'était un bon compagnon à Ventose, et ses meubles ne manquaient pas de style. Maintenant, loin de la cité, il répare des tables, fabrique des chaises ou des coffres, mais bien peu de meubles. La vie est un peu triste : ils vivent dans une cabane toute petite, et Jozelin n'a pas tous les outils dont il a besoin. Impromptue a même dit, d'un air désabusé : « Si j'avais su, je ne serai pas partie les mains vides. Avec tout ce que mon père possède... »

C'est alors qu'une idée diabolique naquit chez les trois complices. Ils comptaient bien profiter de la ressemblance entre Impromptue et Inadvertance pour soutirer de l'argent à son père, le Conseiller Canédad. Une affaire qu'ils espéraient rapide et profitable, leur première arnaque. Ils se renseignèrent sur le Grand Conseiller, et sa présence à la foire aida leur plan. Ils s'installèrent dans la maison abandonnée, réservèrent une chambre pour deux à l'Auberge du Troublion, sans oublier un pourboire pour le patron afin qu'il ne la donne qu'à la personne accompagnant la jeune femme. Il ne restait plus qu'à tendre un piège à une bonne âme, qui deviendra leur pion dans cette affaire. Tiens, ce voyageur qui vient à passer, par exemple...

Remarquable comédienne, Inadvertance s'en donna à cœur joie, et commença par un mensonge énorme, espérant que le

second passerait d'autant mieux. Le voyageur connaît la suite.

Sortie élégante ?

Plusieurs options se présentent au voyageur. Le Gardien des Rêves laissera totalement le libre arbitre au joueur, et tout sera envisageable. Voici quelques possibilités.

Le succès du père - Il ne sera pas difficile de capturer et de livrer les trois complices à la milice ventose. Le Grand Conseiller usera de toute son influence pour les faire raturer, et il y parviendra. Il enverra des hommes rechercher sa fille à Auberoche, et tout cela se terminera par un mariage auquel tous ne seront pas consentant. Peu habile, tout cela.

Impromptue, femme comblée - Plus élégant, laisser les arnaqueurs dans la cabane, sans leurs chevaux ni la cassette. Le voyageur pourrait alors faire un détour par Auberoche, et rendre visite à la véritable Impromptue. Voire même lui apporter une dot inespérée. Il recevrait alors un accueil chaleureux et les amoureux pourront alors vivre pleinement leur amour. Ils donneront 100 sols au voyageur en remerciement de ce geste spontané.

Après cela, le voyageur courrait de grands risques s'il se montrait à Ventose ou au Bourg-Bleu. Canédad rendra public le document signé par le voyageur, et les miliciens ouvriront l'œil. Ventose est devenue une ville interdite. Mais le voyageur connaît déjà bien cette ville ouverte aux sept vents. Et tant pis pour la foire. Néanmoins, un point de destinée pourra venir le reconforter.

Le retour sans rien - Si le voyageur se présente devant le Conseiller sans argent et sans sa fille, Canédad le fera arrêter. Les charges retenues seront : vol, extorsion et, pourquoi pas, enlèvement.

DÉTECTION DU MENSONGE

Certains voyageurs peuvent avoir un don particulier : celui de détecter le mensonge. Cette tête de Dragon est souvent délicate à jouer, principalement pour le Gardien des Rêves, et tout particulièrement lors de cette aventure. Néanmoins, la fille d'Oniros est bonne comédienne, ce qui devrait rendre cette investigation plus ardue.

Voici donc une proposition pour jouer ce don, dans ce scénario et dans d'autres, qui prend en compte l'éventuelle compétence Comédie du menteur. Lorsque celui-ci raconte ses histoires et risque d'être détecté, il effectue un jet d'Apparence / Comédie avec une difficulté libre. Si le jet est réussi, la détection du mensonge (Empathie à 0 à la base) sera jouée avec la même difficulté. En cas d'échec au jet de Comédie, l'interlocuteur effectue sa détection sans malus.

Un exemple : comédienne hors paire, Inadvertance mentira avec aplomb sans chercher la facilité. (difficulté de -9, 60 % de réussite). Pour détecter qu'elle masque la vérité, voire qu'elle invente une histoire, il faudra posséder le don, et réussir un jet d'Empathie à -9.

Le Grand Souffleur présidera le jugement lui-même. Le Conseiller produira les documents attestant que le voyageur est redevable de 600 sols. Il aggravera la situation en laissant entendre que le prisonnier peut être de mèche avec les ravisseurs. Il demandera et obtiendra la plus grande sévérité pour la peine prononcée par le tribunal : le sourire du barbier. On ne ridiculise pas

un Grand Conseiller sans en payer les conséquences.

A partir de là, le mieux est de suspendre la partie, et de commencer la suivante avec tous les voyageurs. Il est alors envisageable de lancer une opération de sauvetage ou, une fois n'est pas coutume, de demander de l'aide à Matékà. Il serait fort regrettable que le voyageur ne s'en sorte pas.

De l'argent facilement gagné - Autre solution, moins honnête mais tout à fait possible : la fuite avec le magot entier, ou en partie. Cela peut se produire n'importe quand. Au Gardien des Rêves de voir si les Dragons n'aiment que les histoires avec une morale et qui finissent bien, ou s'ils se réjouissent parfois des félonies des coquins et des profiteurs. Après tout, nos voyageurs n'ont pas tous la volonté de n'être que des bienfaiteurs !

Bien d'autres solutions - Sachez que parmi les éventualités, il y a le partage du magot avec les complices, la découverte de la cabane peu après l'enlèvement (uniquement grâce à des moyens magiques), l'élimination des trois complices (issue possible pour voyageur susceptible), le vol et la revente de leurs chevaux, et sûrement bien d'autres.

Filles d'Oniros

Si, à un moment ou à un autre, le voyageur parle avec les filles d'Oniros de ce qu'elles sont, elles seront bien embêtées. Elles savent bien sûr qu'elles sont des filles d'Oniros, mais n'en connaissent pas le sens profond.

Inadvertance pourra raconter comment elle a été trouvée au pied d'une statue là où elle a passé son enfance. C'était une immense tête de femme sculptée

dans une roche lisse, blanche veinée de bleu. Là bas, on l'appelle la Nourrice, car il est arrivé à plusieurs reprises d'une enfant soit trouvée devant cette statue. C'est du moins ce que les anciens racontaient.

Impromptue est également une enfant trouvée. Elle a été ramassée devant la Veilleuse, par un fermier du coin un jour qu'il se rendait à la foire de Bourg-Bleu. Arrivé à l'auberge, il raconta son histoire à tous. L'homme était fort ennuyé car il avait déjà cinq enfants. Le jeune Maître meunier Canédât de l'époque, qui ne parvenait pas à avoir un enfant, demanda à l'adopter si tout le monde en était d'accord. Et c'est ce qui fut fait. Impromptue ne connaît pas son histoire. Si le voyageur recherche des indices dans ce sens, il pourra retrouver le vieux fermier : il habite la ferme la plus proche de la Veilleuse, en allant vers Auberoche.

Etranges que ces histoires. Mais impossible d'un découvrir plus pour le moment. En tout cas, le voyageur gardera le souvenir des filles d'Oniros. Et un jour, sans aucun doute, son chemin les croquera de nouveau...

Scénario :
Dominique PREVOT

Carte :
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Ablis
le mardi 28 janvier 1997

Scénario
n° 22