

Les voyageurs férus de la voie de l'oubli sont souvent aussi bienveillants et que les autres. Rien ne semble les distinguer, si ce ne sont leurs lubies, parfois violentes et extrêmes, qui rappellent leur engagement auprès de Thanatos. Les joueurs justifient les attitudes peu sombres de leurs personnages en arguant qu'après tout, ils ne font qu'un tout petit peu de Thanatos, juste ce qui est utile, et bon !

Mon avis est différent : je pense que Thanatos est une voie qui ronge, qui prend plus qu'elle ne donne. Il n'y a pas de bons hauts-révants de Thanatos, juste des voyageurs qui n'ont pas encore appréhendé toute la noirceur de cette voie.

Voici donc une aventure qui met les voyageurs aux prises avec un haut-révant de Thanatos de bonne volonté, mais complètement dépassé par les événements. Bref, quelqu'un qui

se présente comme une simple victime de cette voie mortelle. Aux voyageurs de voir si certains d'entre eux n'auraient pas pu se trouver à la place de ce brave bonhomme transformé en monstre inhumain.

Cette aventure est à jouer de préférence avec des voyageurs dont certains pratiquent cette voie d'une manière un peu inconsidérée. La présence d'un virtuose de la musique parmi les voyageurs est recommandé sans être indispensable.

A cette première trame vient s'en greffer une seconde, plus classique, qui lancera les voyageurs à la recherche d'un instrument de musique. Cette seconde partie a été enrichie grâce à la lecture des aventures de frère Cadfaël, divinement racontées par Dame Ellis Peters.

"La fin justifie les moyens. Mais qu'est-ce qui justifie la fin ?" Albert Camus

THANATOS VOUS SALUE BIEN

Duoconté

La région est vallonnée, légèrement boisée et les terres semblent riches. Et c'est un bourg tranquille que les voyageurs découvriront, installé au milieu de champs et de prairies.

Trois routes principales partent de Duoconté. L'une se déroule vers l'ouest, et mène à Lymphic (100 lieues environ), cité froide aux pieds des monts enneigés. Nombre de marchands viennent de Lymphic jusqu'à Duoconté pour s'approvisionner essentiellement en denrées comestibles. C'est de cette cité que viennent les voyageurs. Une autre route fréquentée descend vers le sud-est, vers Nouvelle-Brise (80 lieues), une cité portuaire dirigée depuis une quinzaine d'années par un ancien capitaine à moitié fou. Ses navires parcourent les mers et, dit-on, les rêves. Parfois ils reviennent avec des histoires ou des objets étranges et curieux. La loi qui règne dans la cité portuaire est celle d'un seul homme, et il ne fait pas bon contrer sa volonté. A Nouvelle-Brise,

on vend de tout, à tous les prix, y compris des esclaves. Enfin, une troisième route file vers le nord-est et suit la côte à travers les Plaines Hormes. Elle dépasse les Collines ventées, en ouest comme en est, où s'engouffre un vent marin incessant. De nombreux hameaux et villages sont installés de part et d'autre de la route et tout au long de la côte. Mais les gens qui y vivent voyagent peu et sont peu accueillants. Eux ne vont nulle part, pourquoi les autres devraient venir chez eux ? Au nord de Duoconté, les collines prennent de l'ampleur, sans jamais devenir d'importantes montagnes comme à Lymphic. Au sud, le Bois Censoif assure assez de gibiers et de bois pour le bourg.

Duoconté bénéficie de deux auberges. 'La Douce Nuit' est fréquentée principalement par les marchands qui peuvent y abriter en toute sécurité leurs chariots et leurs animaux. De plus, Guestar, l'aubergiste est très accommodant, et ses hôtes en mal de tendresse pourront lui acheter une solution pour la nuit.

L'auberge des voyageurs, 'La Triomphée blanche', est tenue par la belle Marliène, une femme vigoureuse d'une quarantaine d'années. Le soir, l'établissement sert plus de taverne que d'auberge, le nombre de voyageurs de passage étant peu élevé. Son nom provient de la colline proche qui est majestueusement porteuse d'une Triomphée plusieurs fois centenaire (voir l'annexe). Les voyageurs seront les bienvenus. On leur offrira la nuitée et le repas pour quelques moments de rêve : contes, musique, chants... D'autant plus qu'on attendait Aliénor et Baccara.

La spécialité de la maison est la Savourette, fin feuilleté de viande marinée et de fruits rouges. Elle est accompagnée d'une variété de pommes de terre rouges et légèrement sucrées. Le vin recommandé est un doux produit du bourg. Le tout coûte 6 deniers par personne. Bien entendu, l'ordinaire est également disponible à 3 deniers le repas et 1 denier la chope de bière noire. La nuitée coûte 4 deniers, et le bain 8 deniers sans le savon.

GROMAL ET SA BANDE

Caractéristiques :

Taille 14	Volonté 10
Apparence 7	Intellect 6
Constitution 13	Empathie 8
Force 14	Rêve 10
Agilité 12	Chance 10
Dextérité 10	Mêlée 13
Vue 10	Tir 10
Ouïe 10	Lancer 12
Odeur-Gout 10	Dérobée 10

Endurance 26	Vie 13
Protection 2	+dom +1

Compétences de combats :

Masse grouine	13 niv +4	Init 10 +dom +4
Bouclier	13 niv +4	
Esquive	10 niv +3	

Principales compétences :

+5 : survie en extérieur
+3 : course, escalade, vigilance
0 : discrétion

es voyageurs cheminent vers l'est, vers Duoconté. Là, ils comptent bien assister à un récital d'Aliénor et de Baccara, dont on dit qu'ils sont de fameux musiciens.

Aliénor

Au détour d'un méandre de la route qu'ils suivent vers l'est, les voyageurs découvrent une personne, allongée sur le ventre, une large blessure dans le dos. Il s'agit d'une voyageuse, volée et laissée pour morte : Aliénor. Elle a deux blessures graves, et si les voyageurs ne l'avaient trouvée, elle serait morte sous peu. Un jet d'Ouïe / Vigilance à +2 réussit permettra d'entendre des grognements de groins très proches. Gromal et sa bande sont en train de se partager leur maigre butin :

quelques sols, les affaires de la voyageuse, et un rébec. Ce dernier est déjà en morceaux, plusieurs groins ayant tentés de se l'approprier en même temps. Il y a un groin de moins que de voyageurs, et ces derniers, s'ils restent discrets, auront l'effet de surprise avec eux.

Si les voyageurs ne souhaitent pas se frotter à si forte partie, ils pourront néanmoins s'occuper de l'inconnue. Elle dira quelques mots, dont le nom de Baccara, le sien si on le lui demande, et sombrera dans l'inconscience.

Aliénor et Baccara, les voyageurs en auront déjà entendu parlé. Couple musical sans égal, ils devaient se produire dans un bourg proche, Duoconté, où les voyageurs comptaient bien les entendre jouer. Leur réputation les précède partout où ils se produisent. Mais où se trouve Baccara ? Même en ayant nettoyé les environs des groins, les voyageurs ne trouveront aucune trace d'une autre personne.

Baccara

Que les voyageurs soignent Aliénor sur place ou la transportent jusqu'à Duoconté, la jeune femme se remettra de ses blessures, avec ou sans soins magiques. Mais elle restera inconsciente. Elle aura de violentes montées de fièvre, accompagnées de délires. Elle appellera Baccara sans relâche : « Parle-moi fidèle compagnon... Où es-tu que je te prenne dans mes bras... Baccara, reviens-moi, je veux t'entendre encore... Je veux entendre la douce voix. »

Un jet d'Intellect / Médecine à 0 réussit indiquera que le voyageur connaît l'origine du mal : la Fixette chronique. Il apparaît lors d'une commotion très forte. Ce n'est pas un mal physique, mais moral. La personne fait généralement une fixation, qu'elle exprime lors de divagations ou

d'hallucinations. Le seul remède connu est de parvenir à comprendre la demande du malade et de lui donner satisfaction. Dans ce cas, il guérit spontanément en quelques jours.

Mais où trouver Baccara ? Aliénor parle de son instrument comme d'une personne, ce qui laissera penser qu'elle a besoin de quelqu'un et non de quelque chose. Si les voyageurs ont combattu les groins, ont récupéré l'instrument et l'ont observé de près, ils pourront comprendre qu'il s'agit du rébec (voir encadré). Sinon, un retour sur les lieux sera nécessaire.

Dans tous les cas de figure, il ne reste rien de l'instrument, ou plus exactement rien d'utilisable. La conclusion s'impose : pour sauver Aliénor, il faudrait trouver un autre Baccara, et le lui rapporter.

Si les voyageurs demandent après un luthier, il leur sera répondu qu'il n'en existe pas à Duoconté. Mais probablement que Béons pourra leur être utile dans leur recherche.

Béons

Béons, honnête haut-rêvant de Thanatos, est un homme d'une trentaine d'années, riche et respecté. C'est à lui que les gens d'armes rendent compte, que le conseil de la ville demande avis, et c'est encore lui qui préside le tribunal. Sa fonction officielle de bibliothécaire lui donne accès aux secrets enfermés avec soins dans le bâtiment mystérieux.

Pourtant, et les voyageurs le découvriront, cet homme exceptionnel a un vice : il est adepte de la voie de Thanatos. Tout le monde connaît ses sautes d'humeur, ses idées fixes et ses altérations physiques aussi laides que temporaires. On s'y est habitué et on l'accepte, plus comme une curiosité qu'en

véritable danger. Cela ne gênait personne, jusqu'à maintenant.

Mais voilà que Béons s'est mis à aimer les jeunes filles. Or, sa position ne lui donne aucun privilège, aucun droit de cuissage, rien. Familles et amis des demoiselles se sont inquiétés face à cela. L'homme a reçu des parents, des amoureux éconduits, des frères inquiets. Mais les jeunes filles sont heureuses avec Béons, et souhaitent par dessus tout rester avec lui. Elles le disent et le répètent à chaque fois qu'on le leur demande.

Que se passe-t-il ? C'est fort simple. Béons, haut-rêvant d'Hypnos et de Thanatos, utilisait rarement la voie de l'oubli, bien qu'étant déjà fort érudit en la matière (niveau +5). Juste un ou deux sorts de temps à autres, qu'il considérait toujours utiles, parfois amusants, jamais néfastes. Mais voilà : une nuit, les Dragons se sont déchaînés, et le rêve de Béons a été sérieusement ébranlé.

Plus qu'une ombre, c'est l'une des Ténèbres de Thanatos qui s'est abattue sur le pauvre homme. Cette véritable malédiction, redoutable et noire, dirige maintenant la vie de Béons. Le mal dont il souffre est le suivant : il doit aimer une femme différente chaque nuit d'une semaine. Cela n'est guère aisé. Le haut-rêvant a tenté de se dérober nuit après nuit, de passer outre cette exigence, semaine après semaine, mais il a souffert mille morts. Finalement, il a plongé. Il a perfectionné son art (actuellement +7, au détriment d'Hypnos qu'il ne maîtrise plus), et a appris des sorts plus puissants et plus noirs de cette voie. Il a commencé à posséder les gens, à leur imposer sa volonté, et à les soumettre. Il s'en sert principalement sur les filles qu'il achète à Nouvelle-Brise ou qu'il attire, afin qu'elles agissent comme si elles étaient consentantes, et puissent l'exprimer quand besoin est.

Mais il sait également qu'à chaque lune noire, durant la nuit du 28 au 1^{er} du mois suivant, il tue sa partenaire pendant l'amour. Cela s'est produit quatre fois déjà. La première victime était une jeune orpheline qu'il s'était généreusement proposé de prendre sous sa protection avant le drame. Elle est enterrée, avec les trois autres, de jeunes esclaves achetées à Nouvelle-Brise, dans son potager.

A chaque arrivée de voyageurs en ville, Béons demande à les recevoir. Il discute avec eux autour d'un verre de vin chaud et épicé, et tente de savoir s'ils sont versés dans les mêmes chemins tourmentés que lui. Il recherche quelqu'un qui puisse le comprendre, et se charger de lui rapporter les composants de l'élixir dont il a tant besoin. A ce moment-là, il pourra être de nouveau le bon haut-rêvant qu'il n'aurait jamais voulu cesser d'être. Du moins le croit-il.

Onifleurs

C'est ainsi que les choses se dérouleront de nouveau, à moins que les voyageurs ne se présentent spontanément chez lui, espérant que l'homme puisse leur indiquer un luthier. Dans tous les cas, ce sera Chut, un immense ogre muet, unique serviteur de Béons, qui les accueillera. Avec moult grognements et gestes, il tentera de comprendre ce que les voyageurs souhaitent, et finira par les conduire auprès de son maître. Ce dernier sera enchanté d'avoir de la visite, et les recevra dans un important salon très faiblement éclairé, la lumière lui fatigant les

ALIENOR ET BACCARA

Aliénor est une jeune femme brune, qui a entre trente et quarante ans. D'une taille moyenne, elle est très mince sans paraître maigre. Son visage, aux traits volontaires, est encadré de cheveux noirs et courts. Sa yeux sont marron, sa bouche est plutôt petite, sa peau assez claire et ses cheveux bruns attachés vers l'arrière. Elle sourit peu, marche toujours d'un pas décidé, et parle le minimum nécessaire. Cette attitude froide est naturelle, et n'est pas le résultat d'une quelconque rencontre déplaisante ou confiance trahie.

Aliénor n'arbore aucun bijou, et son habillement renforce plus encore son apparente austérité. Elle porte généralement un vieux cuir, sans ornement, des bottes usées par le temps, et un sac ne contenant que l'indispensable. Elle possède deux dagues qu'elle manie avec parcimonie mais efficacité.

Baccara est un merveilleux instrument à trois cordes, dont on joue avec un archet. Ce rébec est très finement réalisé, et tout connaisseur des choses de la musique n'ignorera rien de sa qualité, et de sa valeur. Un musicien appréciera l'éclat des sons, et la pureté musicale de l'instrument. En l'examinant de très près, on s'aperçoit que des lettres sont gravées sur l'un des côtés : BA - K - RA.

Lorsqu'on parle d'Aliénor et de Baccara, chacun pense qu'il s'agit de deux troubadours, et non d'une jeune virtuose et de son instrument.

Le couple formé de la femme et de l'instrument est fait pour jouer ensemble. L'attitude et l'expression d'Aliénor changent dès qu'elle joue de son rébec. Elle s'habille généralement d'une robe verte, près du corps. Son visage s'adoucit, et un sourire chaleureux accompagne chaque mesure. Troubadour émérite, elle ponctue souvent son récital de quelques musiques draconiques de sa connaissance, qui apportent le bien-être, le repos, la joie ou tout simplement un air de fête.

Aliénor et Baccara n'usurpent pas leur réputation. Chaque représentation est un moment de plaisir et de douceur. Voyageuse dans l'âme, Aliénor ne reste guère dans la même ville plus que quelques jours. Elle joue souvent dans les auberges, parfois dans les rues et les foires, plus rarement dans les théâtres.

Aliénor possède un niveau de +9 au rébec, et au moins de 0 pour tous les autres instruments. Sa Dextérité est de 16. Les autres caractéristiques et compétences ne sont pas utiles pour l'aventure.

LES ONIFLEURS

Les Onifleurs sont des fleurs à longues tiges vertes, épaisses et presque plates. Elles sont de couleurs très variées. Les plus grandes mesurent jusqu'à un pas draconique et demi de haut. Il existe quatre espèces d'Onifleurs différentes :

- L'Onifleur, boule translucide, qui fleurit toutes les 12 heures et éclate avant de reflurir. C'est la plus courante et, d'après les légendes, la première et la seule des Onifleurs qui soit naturelle, les autres ayant été obtenues par des recherches, des greffes et des croisements au Second Age. Certains contes pour enfants parlent d'Onifleurs assez grandes pour que des enfants y naissent...

- L'Hypnosine, dont la corolle prend la forme de visages d'humains ou d'animaux.

- La Narcose, fleur à facettes dont le velouté reflète la lumière à l'image d'une gemme.

- La Thananoire est une tulipe noire, avec un imposant pistil, noir également.

Ces fleurs ont la particularité de sentir les hauts-révants et leur affinité en la matière. Elles expriment leur appréciation lorsqu'une personne maîtrise la voie qu'elles représentent. Elles se penchent alors délicatement vers la personne concernée. Par contre, un niveau trop élevé dans une autre voie (+6 au plus), les fait reculer, voire même émettre un bruit ressemblant à s'y méprendre à un éternuement.

Béons les fait toute éternuer, à l'exception des Thananoires.

yeux. « S'occuper des livres, c'est une tâche à laquelle on se donne corps et

âme » argumentera-t-il faussement.

Chut apportera de magnifiques coupes en métal, ainsi qu'une carafe richement travaillée, et servira un vin chaud et épicé. Béons écoutera la requête des voyageurs avec intérêt. « Vous ne trouverez aucun luthier à Duoconté, ni à Nouvelle-Brise. Quant à Lymphic, la musique n'a jamais été leur fort. Mais vers le nord, faut voir. Je vais rechercher s'il existe un luthier dans les environs. Je garde traces des visites des marchands et des voyageurs que je rencontre aux auberges ou chez moi. Repassez demain, d'ici là, j'aurai trouvé votre réponse, sans aucun doute. En attendant, venez, je vais vous faire visiter ma serre... » Il se lèvera, et conduira les voyageurs dans un immense jardin, entièrement couvert. Il y fait chaud mais les arômes sont agréables, et peu prenants. D'immenses fleurs poussent serrées, et il n'y a pas de sentier. Malgré cela, Béons avancera, et les fleurs se pousseront. Un jet réussi d'Intellect / Botanique à -3 ou d'Intellect / Légendes à -8 indique que le voyageur connaît ces fleurs (voir encadré).

Etreinte éternelle

Tout ceci permettra à Béons de savoir qui, parmi ses visiteurs pratique Thanatos. Il cherchera à parler en privé aux adeptes de cette voie. Mais comme il considère ne rien avoir à se reprocher, car il n'est qu'une victime, il acceptera de s'exprimer devant tout le groupe.

Il apportera plusieurs ouvrages et quelques feuilles de vélin soigneusement roulées. Il se saisira d'abord d'un ouvrage anonyme, écrit sous forme de journal, et portant le titre 'Thanatos, quand tu nous tiens !'. Il donnera lecture de quelques passages : « 'Chez les personnes en manque d'assurance et de conquête'... Euh, non,

cela ne nous concerne pas, c'est plus loin... Ah non, c'est bien là... 'L'une des Ténèbres les plus répandues est l'Etreinte éternelle'... Plus loin, il est question de la durée... C'est ici... 'Nul n'est certain de la durée du maléficé. Il semble que les personnes atteintes s'acclimatent ou meurent. Le plus souvent, cela devient un mode de vie'... Mais il n'y a aucune inquiétude excessive à avoir : il est question d'un remède... Attendez, c'est par là... Ah ! 'Mélanger deux giclettes d'un même glou avec une ½ pinte de sang noir caillé de Saucier. Laisser gâter le tout une septaine à l'air libre dans un endroit sec. Le liquide doit fermenter, sinon vous vous êtes encore trompé. Décidément ! Si tout va bien, enfin façon de parler, faire tremper dans le liquide les boyaux encore chauds d'une Causette... Hacher le tout finement. Enfin, ajouter une dose de concentré de Triomphée négligente. Filtrer soigneusement la mixture et la boire sans délai dès que la fibre thanataire vibre à son maximum. Si l'étreinte éternelle passe, c'est que vous avez réussi. Si c'est vous qui passez, le problème est tout de même résolu.' » L'homme lèvera les yeux, esquissera un léger sourire et ajoutera : « Un peu verbeux, mais très direct, vous ne trouvez pas ? »

Il prendra alors un second l'ouvrage intitulé 'Rien ne sert de crier au Glou'. Un homme y raconte comment, encore nourrisson, il a été recueilli puis élevé par les glous. Un passage a attiré l'attention du bibliothécaire : « Ecoutez cela : 'La semence du glou est verte, grasse et épaisse. La giclette d'un mâle pubère équivaut à ¼ de pinte.' » Reposant l'ouvrage, il ajoutera : « Il est de notoriété publique qu'un clan de glous s'est établi à une vingtaine de lieues au nord de Duoconté. »

Saisissant un troisième volume, il l'ouvrira à une page marquée, et continuera sa lecture : « 'Le Saucier est un oiseau des

bords de mer, reconnaissable à son large bec, dont la partie inférieure sert fréquemment de saucière lorsque l'oiseau est mort... Sa ½ pinte de sang, utile pour certaines manipulations alchimiques complexes a le désavantage de cailler pratiquement instantanément.' » Ayant tourné quelques pages et trouvé la marque suivante, il enchaînera : « *'La Causette est un volatile doué de parole. De la taille d'un passereau, son plumage est voyant. Elle est tapageuse et peu portée sur la discrétion. Elle écoute tout ce qu'on dit, et le répète sans qu'on le lui demande. Cette faculté, zoologiquement passionnante, lui a valu moult inimitiés. Commune et peu farouche à l'origine, la Causette est devenue rare, mais sa volonté de discuter reste encore la plus forte et continue de causer sa perte.'* »

Béons reposera les livres et indiquera : « Par contre, je n'ai rien trouvé sur la Triomphée négligente. Il doit s'agir d'un arbre semblable à celui proche de l'auberge des voyageurs, mais je n'ai rien trouvé sur cette espèce en particulier. »

Il attrapera les feuilles de vélin et demandera : « Quelqu'un parmi vous connaît-il la musique ? » Il lui tendra les feuilles couvertes de notes : « C'était avec le premier ouvrage, mais je ne sais pas ce que c'est, et vous ? » Un jet d'Intellect / Musique à -7 permettra de reconnaître l'auteur (voir encadré), et l'œuvre : la X^{ème} d'El Vébeh, ou en tout cas le septième et dernier mouvement intitulé 'Transe draconique'. Cette partition, en plus d'être une copie de travail allie la difficulté de lecture à celle de l'interprétation (difficulté d'interprétation : -14). C'est une œuvre pour deux instruments minimum, et les sept dernières mesures sont présentées sous quatre formes différentes, et annotées : fibre d'Oniros, fibre d'Hypnos, fibre de Narcos et fibre thanataire. Le musicien comprendra que, pour parvenir à

faire vibrer l'une des fibres d'une personne, il devra jouer, accompagné d'un autre musicien (c'est le rôle d'Aliénor et de Baccara), le mouvement dans son ensemble, et choisir les dernières mesures en fonction de la voie du haut-révant à affecter. Ce qui n'est pas explicite, c'est les effets causés par la musique.

Béons répondra franchement à toutes les questions. Il parlera de ce qu'il appelle ses 'malheurs', en essayant de dissimuler les meurtres déjà commis. Il faudra que le Gardien des Rêves veille au discours de Béons : c'est un homme dépassé par les événements, qui les subit sans y prendre goût (sauf probablement au moment où ils se produisent car, à n'en pas douter, Thanatos est ainsi faite). Il faut absolument que les adeptes de la voie sordide comprennent qu'ils ont affaire à un haut-révant de Thanatos, tel que l'un d'eux l'est peut-être : honnête... du moins au départ.

Il laissera les voyageurs réfléchir jusqu'au lendemain à sa proposition : « Je vous aide pour trouver un luthier pour votre amie, et vous m'aider à rassembler les ingrédients pour en finir avec mes malheurs. »

Alternatives

Si les voyageurs choisissent une méthode expéditive, comme tuer leur hôte, ils devront également se débarrasser de Chut. Ils parviendront sans mal à découvrir, dans la bibliothèque personnelle de Béons, plusieurs volumes d'une écriture appliquée. Intitulés 'Rencontres autour d'un rêve', ces volumes retracent les rencontres effectuées par son auteur. Retrouver le passage intéressant nécessite de réussir des jets d'Intellect / Lecture à -2, période 1 heure, 5 points de tâche Il y a trois ans, Béons avait rencontré un luthier renommé, Maître Arkab, à l'époque

EL VÉBEH

El Vébeh était un illustre musicien du début du second âge. Avant lui, les œuvres musicales existaient essentiellement pour le divertissement. L'œuvre du virtuose correspond au début de la présence de sentiments dans la musique. La plupart des musiques draconiques connues au Troisième Age ont pour origine les partitions d'El Vébeh. On disait de lui qu'il était sourd, et que cela l'avait conduit à faire ressentir la musique par des moyens différents.

Ses œuvres furent innombrables et écrites pour tous les instruments de musique pouvant exister. Certains maîtres de musique de la fin du Second Age considéraient même qu'il existait des partitions du virtuose composées pour des instruments restants encore à inventer. Néanmoins, les œuvres majeures, les plus connues et également celles qui sentimentalement étaient les plus fortes, sont au nombre de neuf : les Dracophonies.

Quand El Vébeh disparut, tout le monde pensa qu'il s'était isolé pour écrire son dixième chef-d'œuvre. Mais on ne le revit jamais. Nombre de jeunes talents se sont lancés à sa recherche et à celle de sa X^{ème} Dracophonie. On n'en connaissait que le thème ou plus exactement le but : faire vibrer la fibre magique des hauts-révants afin de les anéantir en toute quiétude. A l'époque, personne ne mit en doute la capacité du maître à parvenir à ses fins.

habitant à Glize, l'un des nombreux villages installés près de la côte, vers le nord. Arkab était un ancien apprenti de Stradivaria.

LES GLOUS

Caractéristiques :

Taille 16	
Constitution 15	Vie 16
Force 15	Endurance 31
Perception 10	Vitesse 14/26
Volonté 8	+Dom +2
Rêve 10	Protection 4

Compétences de combats :

Pierre tenue	14 niv +4 Init 11 +dom +4
Pierre lancée	10 niv +3 Init 8 +dom +3
Crête	15 niv +4 Init 11 +dom +4
Esquive	9 niv +3
Course	13 niv +3
Discretion	10 niv +3
Vigilance	10 niv +3

Les voyageurs pourront aussi ignorer les demandes de Béons et rechercher au hasard un luthier parmi les villages du nord. Néanmoins, dans les deux cas, le Gardien des Rêves profitera de la prochaine nuit pour affecter un haut-révant de Thanatos du groupe du même mal dont souffrait Béons : l'Étreinte éternelle. Et ainsi, grâce à un haut-révant de Thanatos, l'aventure continue. Une fois n'est pas coutume...

Enfin, si les voyageurs attendent le lendemain, Béons leur donnera le nom du village et de l'artisan : Maître Arkab de Glize. Il s'assurera de nouveau que les voyageurs ont bien compris ce dont il avait besoin.

Ainsi, la liste des courses est longue. Pour Béons, il faudra deux giclettes d'un même glou dont on dit qu'ils vivent 20 lieues au nord de Duoconté. Un Saucier, volatile des bords de mer, et une Causette, petit passereau peureux mais volubile. Sans oublier une dose de concentré de Triomphe négligente, dont personne ne sait où en trouver. Enfin,

pour remettre Aliénor sur pied, il faudra retrouver Arkab, maître luthier de Glize, en espérant qu'il soit capable de créer un rébec à la hauteur de Baccara.

Glou et Causette

Un clan d'une demi-douzaine de glous, dont la moitié de mâles, s'est égaré dans les basses montagnes verdoyantes au nord de Duoconté. Ils vivent sur un pic rocheux.

Après avoir parcouru une quinzaine de lieues vers le nord, les voyageurs pourront tenter de repérer des traces de passage des glous en effectuant des jets de Vue / Survie en Montagne à -3 (ou Extérieur à -7). En cas de réussite, ils repéreront une piste les conduisant au refuge des glous. Dans le cas contraire, ils devront poursuivre vers le nord, au risque d'être surpris avant de s'apercevoir de quoi que ce soit.

D'autant qu'à deux ou trois lieues du pic, une Causette interpellera bruyamment les voyageurs, cachée à l'abri des hautes branches : « Tiens, de la visite ! Super ! Dites, vous venez d'où ? » Malgré les aiguës, les sons déformés resteront compréhensibles. L'animal restera sur ses gardes assez longtemps pour agacer les voyageurs, mais finira par se laisser amadouer si ces derniers font la conversation. Le sang de la Causette devant être encore chaud pour la préparation, il conviendra de la garder vivante un certain temps. La Causette n'est ni fidèle, ni utile : il ne faut pas imaginer l'utiliser pour faire un repérage. Elle se contenterait de survoler les glous en leur lançant de joyeux : « Voilà de la visite. J'espère que vous avez dressé la table pour vos hôtes... » Heureusement, les glous ne comprendront rien, et se contenteront de lancer quelques pierres en direction de l'oiseau bavard. La Causette commentera les actions des voyageurs, ne

manquera pas d'humour ni d'esprit critique.

Quiconque réussira un jet de Zoologie à O saura que les glous ne vivent que de jour, et dorment la nuit. Cela permettra de savoir quand l'intrusion dans leur refuge comportera le moins de risques. Quant au reste, le Gardien des Rêves est invité à couronner de succès les idées ingénieuses ou comiques. Sachez tout de même qu'aucun glou ne sera spontanément volontaire pour tenter cette expérience singulière. Jetons un voile pudique sur ce viol inhumain.

Quant à la Causette, dans un premier temps, l'écarter sera nécessaire pour ne pas être repéré. Par la suite, l'amadouer deviendra le but des voyageurs, afin de la garder en vie. Lui parler restera alors le meilleur moyen de l'attirer.

Glize

Glize se situe à environ cent trente lieues de Duoconté. Pour y accéder, il faut prendre la route du nord. Celle-ci est peu usitée, bien que la région soit fortement peuplée. On dit même que cette route ne mène nulle part. Trente lieues après avoir quitté le bourg, il convient de bifurquer vers la mer pour atteindre Glize. La haute ville (ainsi dénommée, mais qui est en fait un 'haut village') est installée en haut de falaises qui l'ont protégée des pillages des marins de Nouvelle-Brise. La basse ville, où vivent nombre de pêcheurs, n'attire pas les convoitises.

Sur la place de la haute ville se trouve une immense statue de Dragon. Elle est imposante, autant par sa taille que par le fourmillement et le nombre des détails. La pierre opaque utilisée pour sa réalisation est d'une couleur qui change en fonction du temps : chaleur et humidité la font virer d'un blanc écru à un vert foncé, en

passant par tout un dégradé de bleus, de jaunes et d'orangés. Les ailes à moitié déployées, la tête proche du sol, les sourcils froncés, le dragon regarde une pierre qu'il tient entre ses griffes. Ce joyau est translucide, et change de couleur avec le reste de l'œuvre.

Des voyageurs férus en Légendes (Intellect / Légendes à -7) reconnaîtront du Marbron, pierre légendaire dont certains pensaient qu'elle était vivante. Sa surface est lisse et douce, et est source de chaleur ou de fraîcheur. Plus il fait froid et plus elle chauffe. A l'inverse, plus il fait chaud, et plus elle diffuse de la fraîcheur.

Cette somptueuse sculpture est située au milieu d'une place entièrement pavée. De larges dalles de couleurs diverses forment des motifs géométriques qui ont pour centre celui de la place, là où se trouve la représentation du Dragon. Autour de celui-ci a été creusé un petit fossé, d'un pas de large, pour autant de profondeur. Il s'agit plus de signaler à un promeneur distrait qu'il approche de la sculpture que d'empêcher un curieux de l'atteindre.

Approcher et toucher le Dragon est interdit. Néanmoins, quiconque ayant des problèmes avec la milice peut trouver refuge sept jours sous la protection du Dragon. C'est un sanctuaire que nul ne peut violer. La position du Dragon est telle qu'il est possible de s'installer sous son aile, renforçant encore l'image de protection et de sanctuaire.

Cette septaine révolue, la milice pourra se saisir de la personne. Généralement, les affaires s'éclaircissent pendant cette période. Souvent, la personne en appelle à ceux de l'autre côté du petit fossé pour l'aider à se disculper. Elle est autorisée à communiquer avec la l'entourage, mais au vu et au su de tous ceux présents, dont la milice qui reste en faction jours et nuits. On peut apporter de la nourriture, des

vêtements, de la lumière ou de la lecture, mais aucune arme, bien entendu.

La violation du sanctuaire par plaisir, pour voir de près ou pour toucher la sculpture est passible d'une forte amende (7 sols). Néanmoins, il n'est pas une personne du village qui n'ait tenté, une fois dans sa vie, d'approcher le Dragon. Beaucoup y sont parvenus, souvent la nuit. Peu se sont fait prendre, et ces derniers en ont alors profité pour y rester une semaine. Payer une telle somme est exorbitant, alors autant en profiter pleinement. Enfin, entrer dans le sanctuaire pour y aider celui qui y a trouvé refuge, c'est encourir la même peine que celui-ci. Evidemment, personne n'est sensé ignorer ces règles primaires de bienveillance et de respect pour le Dragon. D'ailleurs les voyageurs n'auront aucune difficulté à les connaître, la statue étant au centre des discussions à Glize.

Odice et Saucier

En entrant dans le bourg de Glize, les voyageurs arriveront directement devant l'auberge des voyageurs, la seule auberge à Glize. C'est une femme d'un certain âge, Odice, qui, sans grande joie, tient cette maison. Elle a ouvert cette auberge en souvenir de son fils, parti un jour pour le voyage et dont elle attend toujours le retour. A chaque fois que la porte s'ouvre, son visage se tourne vers l'arrivant, plein d'espoir, puis se baisse, blessé. Odice a appelé son auberge 'Bienvenue Angor', d'après le nom de son fils. Elle sert sans joie, mais avec toute l'application dont elle est capable. Son petit, ailleurs, c'est sûr, apprécie une autre auberge des voyageurs. Elle veut qu'il soit bien traité et, du coup, elle traite bien ses propres clients. Ainsi, la première nuitée est gratuite.

LES SAUCIERS

Attraper un Saucier ne sera pas chose facile. Il faudra descendre les falaises, solidement attaché. Au fur et à mesure que le voyageur s'approchera, les oiseaux seront de plus en plus agressifs, allant jusqu'à attaquer l'intrus à l'aide de leur solide bec. La difficulté pour parvenir à toucher un Saucier en plein vol avec une arme de trait est de -8.

Caractéristiques et compétences :

Taille 2

Constitution 5

Vie 3

Force 1

Endurance 8

Perception 14

Vitesse 20/40

Volonté 12

+Dom -1

Rêve 9

Protection -6

Attaque 14 niv +2 Init 9 +dom -1

Esquive 14 niv +5

Vol 14 niv +5

Vigilance 14 niv +2

Les chambres, toutes individuelles, sont propres et spacieuses (10 derniers la nuit). Faut dire, peu de personnes passent par ici. Odice cuisine un 'Epique' tout à fait délicieux : porc-épic de mer aux fines algues servi embroché sur ses propres piquants (12 derniers), et accompagné d'une sauce verte très douce et fort discrète. Le Merrain, un vin de mer, très noir, et à l'odeur très violente accompagne le tout. Cette production locale est également servie chaude, le matin, épaissie avec de la farine d'orge. C'est assez singulier (un jet d'Odorat Goût à +2 réussi nécessite qu'on se force à boire tant l'odeur est forte). Curieusement, c'est assez bon au goût, autant froid que chaud.

La sauce est servie dans une saucière qui n'est autre qu'un bec inférieur de Saucier. Il en existe donc dans la région, et il sera

facile d'apprendre qu'ils nichent dans la falaise, mais qu'il faut aller les y chercher. Ils sont redoutables et défendent leurs nids becs et griffes dehors (voir encadré). Il est également possible de trouver des gars courageux dans la basse ville, toujours à la recherche de quelques pièces.

Evidemment, ça ne manquera pas. Lorsque les voyageurs arriveront, Odice est convaincue que c'est son garçon qui rentre à la maison. Après s'être détournée des voyageurs, elle leur souhaitera la bienvenue d'un ton résigné et leur offrira un gobelet d'un jus d'algues fermentées.

Bien sûr, elle connaît Arkab. « Tout le monde le connaît ici, surtout depuis qu'il s'est réfugié hier matin sous l'aile du Dragon. » Et elle expliquera la statue, sa fonction de sanctuaire, et ce dont Arkab est accusé. « Oc, le médecin, a retrouvé des traces de poison sur les lèvres de la jeune épouse du luthier, Hercilia. Elle a été trouvée morte hier matin, pendant qu'il donnait un cours de psaltérion à l'une des dames du village. Dès qu'il a vu les miliciens devant son échoppe, il s'est sauvé et a trouvé refuge sous l'aile protectrice du Dragon. »

Arkab

Arkab, il est probable que les voyageurs le savent déjà, est un maître tout à fait capable de créer un instrument comme Bacarra. Et pour cause, c'est lui qui l'a fabriqué ! En effet, le luthier signe chacune de ses

créations de son nom inversé : BA - K - RA.

C'est un homme d'une quarantaine d'années, très brun, trapu et taillé pour être bûcheron que les voyageurs découvriront recroquevillé sous l'aile du Dragon. La place est pleine de monde, et chacun y va de son avis. Il sera donc facile de glaner quelques commentaires, voire même quelques faits.

Ce qui est vrai, c'est qu'Arkab est venu de Stradivaria il y a cinq ans. Il s'est installé à Glize où le Dragon lui rappelait un rêve familial. Il a été bien accueilli car les enfants se sont rapidement épris de cet homme aux manières douces qui tranchent singulièrement avec sa silhouette. Les plus doués jouent déjà fort bien des instruments fabriqués par le maître artisan.

Par tout temps, il part pour de longues randonnées, à travers les collines de la région. Il y a trois ans, il s'est marié avec Hercilia, une jeune fille du village, passionnée de musique et fort douée.

Ce qui n'est qu'élucubrations, c'est que lors de ces promenades, Arkab rend visite à une autre femme, dont il aurait des enfants. Il a de temps à autre des agissements étranges et parfois, de curieuses fumées sortent de sa cave (vrai, il est un peu alchimiste à temps perdu). Certains auraient entendu des sons ressemblant à une langue étrangère incompréhensible (probablement rien d'autres que les injures qui font suite à un

fumble). On dit également qu'il frappait sa femme.

Parler avec Arkab ne pourra pas se dérouler de manière discrète. Non seulement les villageois resteront sur place jusqu'à la nuit, mais quatre hommes d'armes se relayeront jours et nuits pour veiller à ce que le coupable ne s'enfuit pas. Ils attendront patiemment les sept jours avant de s'en saisir.

Si Arkab apprend ce que les voyageurs recherchent, il leur fera comprendre que tant qu'il est là, il ne peut rien pour eux. Aux voyageurs de voir s'ils veulent tenter de libérer un coupable potentiel, ou forcer l'atelier où se trouve le rébec personnel du luthier. Sa demeure n'est pas gardée, et son atelier ne fait qu'un avec son échoppe et sa maison. Néanmoins, une incursion de jour serait extrêmement risquée, car bien peu discret.

Hercilia

Hercilia, la femme défunte de Arkab, est née à Glize. Son père est pêcheur dans la ville basse. Sa mère répare les filets. De tout temps, elle a été attirée par la ville haute. Elle était fille unique. Si les voyageurs passent voir ses parents, ils les trouveront résignés. « La ville haute, ce n'est pas pour nous. Voilà ce qui arrive quand on ne sait pas rester à sa place. » Les voyageurs voudront probablement mener leur petite enquête afin de savoir si Arkab est coupable ou non.

Oc, le médecin de Glize est un petit bonhomme d'ordinaire jovial. Il racontera ce qu'il sait sans regimber. « Lorsque j'ai été appelé, Hercilia était déjà morte. Elle avait été trouvée par Natain, l'un des enfants à qui Arkab apprend la musique, et qui vit avec mère dans la basse ville. Il passait à l'atelier et, n'y trouvant personne, fit un saut à la maison. Elle était attablée avec une bolée de Merrain. » Oc poussa un profond soupir et dira, presque à regret : « Elle a été empoisonnée, je suis formel. Je viens même de trouver avec quel poison. Elle avait les lèvres tâchées de brun et une autre tâche sur sa robe, brune elle aussi. J'ai essayé de la nettoyer. Le Merrain est parti, mais une tâche plus brune est restée. Je pense qu'il s'agit de Triomphée négligente. » Oc s'appuie sur le fait que les collines environnantes accueillent de nombreuses variétés de Triomphées. Alors, pourquoi pas une Triomphée négligente, dont le concentré produit un violent poison tel que celui qui semble avoir servi ? Hercilia, selon la coutume locale, et été larguée au large tôt ce matin.

Les voisins seront ravis de donner leur avis, même si on ne le leur demande pas. Ils parlent du luthier comme de 'l'étranger', et d'Hercilia comme étant 'la petite du pays'. « Pauvre jeune ! Si jeune, et être mariée à un homme plus vieux qu'elle de 15 ans ! Un étranger en plus ! Il s'absentait des journées entières dans les collines, la laissant seule. Ce n'est pas une vie pour une jeune femme. Il ne l'aimait pas. D'ailleurs, il ne lui a pas fait d'enfants. Il s'est marié avec cette petite de la ville basse pour qu'on oublie qu'il n'est pas d'ici. Mais on n'oublie pas, nous. Vivement qu'il quitte le sanctuaire celui-là ! » Ils ajouteront qu'il travaillait parfois toute la nuit, à son atelier ou dans sa cave, au lieu de dormir comme un honnête homme.

Mère de Borine, l'un des enfants épris de musique, Lissante est devenue l'amie d'Hercilia. Les voyageurs pourront entendre parler par les voisins, ou par Odice. Lissante est bouleversée. Elle n'imagine pas un instant qu'Arkab puisse avoir tué sa femme. « D'autant qu'ils avaient tout pour être heureux ensemble. Elle était enceinte... » Hercilia semblait heureuse, aimait sa nouvelle vie, et commençait à être plutôt bien acceptée dans la haute ville. Hier dans la journée Lissante à tout nettoyé chez Hercilia : le bol de Merrain, les traces... « Tant de monde était entré et sorti, je ne pouvais pas lui lancer sa maison dans cette état. »

Les enfants, Borine, Natain, Effane, Jouez et les autres n'imaginent pas que leur maître musicien puisse avoir fait une chose pareille. Ils viennent de la haute ville et de la basse ville, sans différenciation. Seul leur goût pour la musique comptait pour Arkab. Les enfants sont prêts à prendre des risques pour aider le luthier. Et si les voyageurs ne tentent rien pour le sortir de là, eux le feront. Mais espérons qu'on n'en arrivera pas là, car cela serait une véritable tragédie.

Triomphée négligente

Pour le rébec, il est possible de rentrer par effraction chez le luthier et de voler son instrument. Mais pour trouver la Triomphée négligente, il n'y a guère le choix : il faudra sortir Arkab de là où il se trouve.

La question est donc posée : faut-il délivrer un meurtrier potentiel pour sauver un thanataire repent ? Si les voyageurs répondent non, ils devront rechercher la Triomphée négligente par leurs propres moyens. Ce sera très long (Empathie, Survie en Extérieur à -10, 1 jet par jour pour le groupe). Sinon, ils devront faire montre d'astuces et de finesse pour

LA MILICE DE GLIZE

Caractéristiques moyennes :

Taille 14	Volonté 12
Apparence 10	Intellect 10
Constitution 13	Empathie 10
Force 14	Rêve 9
Agilité 13	Chance 5
Dextérité 13	Mêlée 13
Vue 10	Tir 11
Ouïe 12	Lancer 12
Odorat-Goût 5	Dérobée 10

Endurance 27	Vie 14
Protection 2	+dom +2

Compétences de combats

(+dom général):

Corps à corps	13 niv +5 init 11 +dom +2
Epées sorde	13 niv +5 init 11 +dom +5
Bouclier	13 niv +5
Esquive	10 niv +5

Autres compétences :

Survie à Glize	+6
Vigilance	+3
Course	+3

libérer Arkab, s'ils souhaitent éviter la violence. La milice est constituée d'anciens marins de la basse ville qui sont ravis d'avoir sous la main un coupable d'en haut et non d'en bas. C'est dire s'ils ne sont pas prêts de le laisser partir ! Ils sont quatre en permanence, relevés toutes les deux heures, mais les voyageurs pourront rapidement remarquer qu'il y a une vingtaine de miliciens en tout.

Une fois Arkab libéré, par un moyen ou par un autre, il vaudra passer à son atelier pour récupérer son rébec, son psalterion de voyage, son esparlongue, son armure de cuir, quelques sols savamment cachés, et deux pots de crèmes : l'une obtenue à partir Triomphée blanche (équivalent de 6 brins de Béliane - Bonus de +6), et l'autre à partir d'une

Triomphée négligente (équivalent à du Tanemiel doré - Bonus de +10). En effet, il ne compte nullement revenir à Glize. « Ils ne m'ont jamais accepté. Ils tueront l'étranger que je suis si je revenais. »

Arkab discutera volontiers de (presque) tout avec les voyageurs. Tout d'abord, si les voyageurs prononcent son nom, il indiquera qu'il connaît Aliénor. C'est elle qui lui a acheté le rébec qu'il avait fabriqué pour la fin de ses études, celui qui lui a permis de gagner le premier prix des élèves luthiers de cette année-là. Avec l'argent, il s'est équipé pour voyager à la recherche de ce Dragon qui hantait ses rêves. Il l'a finalement trouvé à Glize, après plusieurs années de voyage. Ceci étant, il ne peut pas fabriquer un nouveau rébec sans son atelier. Quand bien même, cela prendrait beaucoup de temps. Néanmoins, en échange de sa liberté et sans autres engagements de sa part, il acceptera de donner le sien, en mains propres, à Aliénor.

Arkab est un alchimiste amateur, doublé d'un botaniste curieux. Les collines environnantes hébergent de nombreuses variétés d'herbes, de plantes et d'arbres. C'est ainsi qu'un jour, le luthier a découvert une Triomphée négligente. De l'arbre gigantesque, il a cueilli soixante feuilles. Et, de retour à Glize, il s'enferma dans sa cave qui abrite un modeste laboratoire alchimique. Il est parvenu à obtenir deux doses de concentré. Le plus dur fut d'obtenir un œil de rumineuse sans trop attirer l'attention. Il parvint à en obtenir qu'un, après d'un boucher de la basse ville, et ne put donc préparer qu'une dose de crème à partir des deux concentrés. Et l'autre dose, c'est celle qu'a ingéré Hercilia.

Quant à savoir s'il a tué sa femme, c'est une autre affaire. Il dira que non et s'en expliquera. Elle savait que son époux préparait des potions de soins. Or, la

veille, elle s'était blessée au doigt avec un long couteau. Arkab raconte qu'il lui a indiqué qu'il avait ce qu'il fallait pour la soigner à la cave, mais sa femme lui a répondu que ce n'était qu'une simple coupure. Il n'est pas impossible qu'au matin, elle ait souhaité traiter sa blessure si celle-ci lui faisait encore mal, et qu'elle se soit trompé : elle a utilisé la fiole au lieu de la crème. Si les voyageurs possèdent un moyen de détecter le mensonge, ils auront l'impression que le luthier n'est pas entièrement franc. Mais Arkab ne variera pas son récit. Si les voyageurs lui demandent s'il savait que sa femme était enceinte, il répondra brusquement : « C'est impossible. Je ne peux pas avoir d'enfants... Un duel de jeunesse qui a mal tourné... ». Finalement, le doute sera toujours présent : Arkab a-t-il réellement tué sa femme ? L'ambiguïté de la situation restera.

Quoiqu'il en soit, le luthier conduira les voyageurs à travers les collines, vers le nord-ouest. Plus tard, les voyageurs et lui arriveront en vue d'une magnifique Triomphée négligente d'une cinquantaine de mètres de haut. Il reste plus d'une centaine de feuilles pouvant servir à préparer des concentrés et des crèmes. La cueillette nécessite des jets d'Agilité / Escalade à +2, périodicité 3 minutes, autant de feuilles cueillies que de points de tâche obtenus. Un échec total est synonyme de chute et de la perte de quatre feuilles. Un échec particulier indique que l'on vient de gâcher les deux dernières feuilles cueillies. C'était le dernier ingrédient nécessaire à Béons.

Les voyageurs pourront en profiter pour chasser ou cueillir des baies et des herbes. Au sommet d'autres collines, les voyageurs pourront apercevoir d'autres variétés de Triomphées. La difficulté de survie de ces collines ventées est de -3. Au Gardien des Rêves de gérer cela à sa guise.

ARKAB

40 ans, brun, trapu.

Caractéristiques :

Taille 15	Volonté 9
Apparence 10	Intellect 12
Constitution 10	Empathie 14
Force 14	Rêve 10
Agilité 14	Chance 7
Dextérité 16	Mêlée 14
Vue 9	Tir 15
Ouïe 15	Lancer 14
Odorat-Goût 6	Dérobée 10

Endurance 25	Vie 13
Protection 2	+dom +2

Compétences de combats :

Esparlongue	14 niv +3	Init 10 +dom +5
Corps à corps	14 niv +2	Init 9 +dom +2
Esquive	10 niv +3	
Dague lancée	14 niv +2	Init 9 +dom +3

Principales compétences :

+8 :	Musique, Lutherie.
+3 :	Survie en extérieur, Vigilance, Comédie, Equitation.
0 :	Alchimie, Cuisine, Botanique.

La X^{ème} d'El Vébeh

De retour à Duoconté, les voyageurs pourront apprendre que l'état d'Aliénor est inchangé : fièvres et délires se poursuivent. Mais le remède aura un effet immédiat. Dès qu'elle entendra le son du rébec d'Arkab, Aliénor se calmera. Son visage sera plus serein, et un sourire radieux illuminera la jeune femme. Elle chuchotera « Baccara », tout en tendant les mains, les yeux toujours fermés. Lui donner l'instrument la calmera, et elle s'endormira d'un sommeil paisible. Dès le lendemain, elle ouvrira les yeux. Elle sera faible, mais bien vivante, et voudra jouer du rébec. Elle s'apercevra immédiatement

que l'instrument n'est pas le sien et s'exclamera : « C'est comme un frère de Baccara, aussi tendre et aussi chaleureux. Merci, mille fois merci. »

Chez Béons, rien n'a changé. Chut accueillera les voyageurs avec des grognements de satisfaction, et les conduira à son maître. Cette fois, le salon est fortement éclairé, mais Béons semble avoir vieilli de plusieurs années.

L'interprétation se fera dans le salon, ou ailleurs, c'est sans importance. Rappelons que le mouvement est d'une difficulté de -14, et qu'il est probable qu'il faille plusieurs tentatives avant de parvenir au final (2 points de tâche par musicien, période 10 minutes, 1 point de fatigue par période). S'il est présent, ou s'il n'y a pas de voyageur musicien, Arkab jouera du psaltérion et Aliénor du rébec.

Le septième mouvement de la X^{ème} est très prenant. C'est une musique draconique mettant les gens en confiance, en paix avec eux-mêmes et avec ceux qui sont présents. Puis, ce seront les sept dernières mesures. Il faudra choisir le final intitulé 'Fibre thanataire' pour parvenir à l'objectif recherché. Tout-à-coup, en une mesure, le ton change : il devient agressif, violent, et inquisiteur. Dès la seconde mesure du final, les hauts-révants qui maîtrisent la voie dont on joue les mesures seront tétanisés. Ils auront l'impression qu'on les sonde, qu'on recherche au plus profond d'eux-mêmes. qu'on viole leur personnalité.

Les autres ne ressentiront rien de particulier, mais l'air qui vibre formera des signes draconiques. Chaque signe dure une mesure (en terme de jeu, disons un round pour simplifier, difficulté de lecture -4, sur un seul type de terre, pour une base de 36 points). Le final compte 7 mesures.

A leur grand étonnement, les non hauts-révants percevront l'équivalent de ces signes une mesure sur deux (soit 4 fois 36 points de stress devant être convertis immédiatement), qu'ils interpréteront instinctivement au bénéfice l'une de leur vocation, et sans passer dans les Terres médianes. Eh oui, chacun ressent et vit la musique en fonction de sa propre personnalité, et ses propres sources d'intérêt.

Il faudra donc donner la mixture à boire à Béons dès la fin de l'interprétation (si les voyageurs lui donnent avant ou pendant les sept dernières mesures, elle agira tout de même). Immédiatement, l'ex-bon haut-révant de Thanatos s'écroulera dans un état cataleptique. Il faudra calmer Chut pour qu'il n'égorge pas un ou deux voyageurs. Ce ne sera que 12 heures plus tard que Béons reprendra conscience, ayant tout oublié de ce qui se rapporte au haut-rêve (il a perdu son don). Guérison extrême, mais salutaire.

Quant aux voyageurs qui pratiquent légèrement cette voie sordide, le Gardien des Rêves a toute latitude pour choisir ce que la X^{ème} a eu comme effet sur eux. Heureusement pour les hauts-révants du Second Age que cette œuvre magistrale est restée ignorée si longtemps..

Epilogue

Tout semble donc rentrer dans l'ordre : Béons, le plus chanceux des hauts-révants de Thanatos, va redevenir lui-même, le bibliothécaire consciencieux auquel les habitants de Duoconté feront de nouveau confiance.

Aliénor a retrouvé Baccara et donnera plusieurs récitals, dans chacune des deux auberges. Elle pourra même apprendre quelques airs aux voyageurs.

Quant à Arkab, qui sait quel homme il est véritablement ? Seul un moyen magique adéquat pourrait éventuellement apporter une réponse. Si les voyageurs lui en laissent le loisir, il poursuivra sa route en compagnie d'Aliénor et de Baccara, pour plus ou moins longtemps..

*Cette histoire est dédiée
à Yortsed,
qui n'aura jamais le plaisir
de vivre cette aventure,
mais à qui je raconterai tout.*

Scénario :
Dominique PREVOT

Carte :
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Paris
le samedi 5 avril 1997

Scénario
n° 23

LA TRIOMPHEE

Un feuillage exceptionnel

Arbre rare installé dans des contrées ventées, la Triomphée se distingue par son feuillage et ses vertus médicinales. Elle vit plusieurs dizaines, et parfois même plusieurs centaines d'années. Certaines atteignent plus de soixante mètres de haut.

Les feuilles des Triomphées sont peu nombreuses, et toujours disposées du même côté des branches : celui opposé au vent dominant. Elles sont particulièrement grandes, souples et légères. Leur extrémité se divise en deux longues parties pointues. Lorsqu'un vent souffle dans les branches d'une Triomphée, les feuilles claquent au vent, comme autant de fanions, annonçant on ne sait quelle réjouissance, ou quelle victoire. C'est cette vision magnifique qui est à l'origine du nom de cet arbre.

Le plaisir du Botaniste

Les différentes espèces de Triomphées sont connues des botanistes pour les propriétés médicinales de leurs feuilles (réussir un jet d'Intellect / Botanique à 0). Il convient de recueillir trente feuilles d'une même espèce pour obtenir une dose utile. Les laisser longuement infuser sous un feu doux (une heure). Puis, sur un feu vif, concentrer le mélange obtenu (1/4 d'heure, et Dextérité / Alchimie à +1 pour obtenir la bonne densité sinon la préparation est gâchée). Laisser refroidir. On obtient alors toujours un liquide noirâtre. Ce concentré possède une odeur puissante. Au contact de la peau, il la teinte pour plusieurs jours, et les tissus tachés se décolorent. Dans une fiole hermétiquement fermée, le concentré peut être conservé pratiquement indéfiniment.

Néanmoins, les propriétés médicinales de ces concentrés ne peuvent être exploitées qu'une fois sous forme de crèmes, qui se conservent bien moins longuement. Cette opération demande une dose de concentré et un œil de ruminieuse (grosse vache laitière). Chauffer doucement les deux éléments pendant une quinzaine de minutes, tout en les mélangeant sans relâche, et jusqu'à obtention d'une pâte épaisse. Cette manipulation est assez simple et le produit de la chauffe virant au jaune, couleur réelle, aucun jet n'est nécessaire pour quiconque maîtrise l'Alchimie, voire même la Cuisine. Laisser reposer à l'abri de la lumière. Le produit se gélifie et la crème obtenue peut être utilisée à des fins médicales. Ces crèmes peuvent être conservées six mois, à l'abri de la lumière et de l'humidité.

Des espèces variées

Les propriétés des feuilles de Triomphées dépendent de l'espèce. Il existe une dizaine d'espèces de Triomphées recensées. Parmi les plus courantes se trouvent les suivantes.

La Triomphée blanche - Feuilles très blanches et très fines. On raconte que voir une Triomphée blanche dans le vent est un signe de chance. La crème correspond à l'utilisation de 6 brins de Béliane (+6).

La Triomphée roulée - Feuilles enroulées. Avec le vent, elles se déroulent et s'enroulent de nouveau avec moult claquements. La préparation alchimique a les mêmes caractéristiques que le Tournegraisse.

La Triomphée triomphante - Feuilles tricolores à bandes horizontales ou verticales. On dit que signer des engagements ou des traités sous cet arbre est une assurance de durabilité. Crème équivalente à 6 brins de Murus (+8).

La Triomphée négligente - Feuilles brunâtres et quelconques. Le concentré est

un poison violent, à l'image de l'Aminatane (malignité : 7, période : 3 rounds, dommages : -4 points de Vie, difficulté de diagnostique : -3, antidotes : Tournegraisse +12, Perle de Bjwal +10). Par contre, la crème agit comme 6 brins de Tanemiel doré (+10). Cette forte opposition entre l'utilisation maléfique du concentré et celle, bienfaitrice, de la crème est à l'origine de son nom.

La Triomphée rêveuse - Feuilles plus longues que pour les autres espèces, légèrement bleues et agréablement parfumées. Lorsqu'on chauffe légèrement la crème, et utilisée en inhalation, elle a les mêmes effets qu'une dose d'herbe de lune de force +7.

La Triomphée furtive - Feuilles aux tiges extrêmement fragiles, qui n'arrivent pratiquement jamais à maturité : le vent les arrache prématurément. Nul ne sait à quoi pourrait servir une crème de Triomphée furtive, personne n'étant parvenu à rassembler trente feuilles matures de cette espèce.

L'enchantement

Le concentré peut être enchanté. A l'exception du poison à base de Triomphée négligente dont les effets sont décuplés, l'enchantement ne change rien au concentré. Par contre, ses effets agiront sur la crème obtenue à partir d'un tel concentré.

Considérer que l'enchantement nécessaire est celui utile pour une décoction de la plante dont la crème est l'équivalent. Ainsi, le concentré de Triomphée triomphante pourrait être enchanté comme s'il était une décoction de Murus.