

'Château Dormant', de Denis Gerfaud, est un grand scénario onirique qui met les voyageurs aux prises avec un phénomène peu banal : la disparition de l'extrême fin du Château Dormant. Basée sur cette idée ingénieuse et subtile, voici une variante. Elle ne saurait être comparée à l'œuvre dont elle utilise l'idée maîtresse, mais elle m'est plus personnelle.

Dans ce scénario, non seulement la conversion des points de stress ne sera plus possible, mais les autres jets non plus. Les voyageurs se lanceront donc à la recherche de ce 'moment'

disparu en fin de journée. Ils chercheront, et passeront d'heure en heure, selon un schéma toujours identique : ils feront une rencontre, souvent ayant un rapport symbolique avec l'heure recherchée. Elle sera amusante, inquiétante, dangereuse ou onirique. Une fois cette rencontre vécue, leur quête pourra continuer. Très linéaire, cette aventure peut-être étoffée, notamment en rendant les rencontres moins automatiques. Finalement, le signe de l'heure apparaîtra, leur ouvrant le passage à l'heure suivante.

LA TREIZIÈME HEURE

L'heure des Vacheries

Les voyageurs cheminent dans un paysage de monts verdoyants. Partout autour d'eux, dans le lointain, se dessinent d'impressionnantes montagnes dont les sommets sont trop hauts pour que l'œil les atteigne. Ça et là, des troupeaux de vaches profitent des pâturages. On remarque même quelques ruminants violets, espèce dont le lait donne une crème onctueuse et délicate sans pareille. C'est le début du printemps, et il est Dragon.

Les voyageurs arriveront à une lieue d'une petite clôture en bois. Il est encore difficile de voir qu'en plusieurs endroits, des écrans dissimulent des passages étroits, prévus pour laisser passer des humains.

Ce qui attirera l'attention des voyageurs, avant tout, c'est la dépouille d'une vache. Elle a été tuée il y a une heure, tout au plus, par un prédateur carnassier. Autour de la carcasse, il n'y a aucune trace de griffes, mais nombre de traces de sabots. Des vaches noires broutent non loin. Elles sont plus grandes que celles entrevues précédemment, et les voyageurs ne se souviendront pas en avoir remarqué appartenant cette espèce jusqu'à

maintenant. Elles sont moitié moins nombreuses que les voyageurs.

Il faudra observer ces vaches noires et réussir un jet d'Intellect / Zoologie à -2 pour reconnaître ces créatures pour ce qu'elles sont : des Vacheries (voir encadré). Quiconque ayant compris le danger s'apercevra également que les Vacheries leur sourient, découvrant leurs crocs. C'est leur attitude usuelle avant de charger. Si ces créatures sont un véritable danger pour leurs congénères, un groupe aguerri devrait s'en sortir sans trop de dommages, étant donné le rapport de force.

Les riches heures d'Oglok

Derrière la palissade, les voyageurs découvriront un village abandonné. Ou plus exactement un village dont tous les volets sont clos, et d'où aucun bruit n'émane. Seule une curieuse bâtisse en bois, ronde comme une tour et assez haute, est ouverte, porte et volets. Son toit pointu, effilé et curieusement incliné, projette son ombre sur une place circulaire, couverte de mosaïques, et qui l'entoure. De place en place, un signe astronomique est représenté sur les carreaux qui recouvrent

le sol. Un jet d'Intellect / Astrologie à -1 réussi permet de s'apercevoir que

LES VACHERIES

Les vacheries ont l'aspect extérieur de ruminants paisibles. Elles sont noires et un peu plus grandes que la moyenne. En automne et en hiver, elles vivent en troupeaux regroupant parfois jusqu'à un millier de têtes. Durant ces deux saisons, elles se nourrissent d'herbes et de racines. Au printemps et en été, les Vacheries se séparent par groupe de 3 à 5 individus et partent en chasse. Elles sont alors pleinement carnassières. Les Vacheries se déplacent toujours selon les mêmes itinéraires. Même en se débarrassant des Vacheries une année, on peut être certain d'en revoir d'autres, au même endroit, l'année suivante.

Caractéristiques :

Taille 20	
Constitution 18	Vie 19
Force 16	Endurance 37
Perception 13	Vitesse 12/36
Volonté 7	+Dom +4
Rêve 9	Protection 3

Compétences :

Cornes 13 niv +4	Init 10 +Dom +4
Esquive 11 niv +3	
Course 11 niv +3	
Discrétion 10 niv +3	
Vigilance 13 niv +4	

l'ombre du toit de la bâtisse pointe le signe de l'heure en cours : les voyageurs ont devant eux un immense cadran solaire. De plus, c'est l'auberge des voyageurs. Son enseigne accueillante est sans équivoque : « A la bonne heure ».

Les voyageurs pourront entrer et découvrir une salle commune circulaire. Une dizaine de tables rondes, un magnifique bar en bois, un escalier central en colimaçon et treize piédestaux forment le décor. Bien que personne ne soit présent ici non plus, tout semble rangé à sa place, ordonné avec soin et attention, et bien propre. Ils pourront trouver de quoi manger dans la cuisine attenante à la grande salle. Quelques chambres sont prévues pour accueillir des voyageurs aux trois étages suivants, auxquels on accède par un l'escalier en colimaçon.

Chaque piédestal mesure un mètre draconique de haut. Ils sont disposés régulièrement, de long du mur de la grande salle ronde. Ils sont en bois, et sont scellés au plancher. Néanmoins, le bois utilisé n'est pas identique. Celui des supports est très noir, avec de nombreux reflets brillants, comme s'ils émanaient de minuscules gemmes. Un jet d'Intellect / Légendes à -6 réussi permettra de reconnaître du Bois de Quête. Cette matière, dont on ignore jusqu'à l'origine, est connue pour ses facultés à engendrer des rêves. Les rêveurs ressentent alors la nécessité de partir en quête et de satisfaire certaines envies, les menant à la recherche ou à la découverte de mondes lointains ou oubliés.

Sur chacun de ces supports circulaires se trouve une boîte. Elles sont, en fait, la continuité du piédestal, le tout étant taillé dans un seul bloc de Bois de Quête. Sur la première boîte, en commençant par celle à gauche de la porte d'entrée, est incrusté le symbole du Vaisseau. La suivante porte celui de la Sirène. Puis Faucon, Couronne, Dragon, Epées, Lyre,

Serpent, Poisson Acrobate, Araignée, Roseau et Château Dormant. La treizième boîte porte un signe qui représente un rectangle approximatif, aux bords inégaux, et à l'intérieur duquel se trouvent plusieurs traits verticaux. Cela ressemble à un étrange rideau.

Les boîtes peuvent être ouvertes. A l'intérieur de chacune se trouve un signe, le même que sur le couvercle de la boîte. Celui-ci semble fait de poussière dorée et lumineuse en suspension. Il est possible de passer la main à l'intérieur : elle traverse le signe sans plus d'effets.

Treize ?

Début Lyre, les habitants d'Oglok rentreront chez eux. Ils portent triomphalement les carcasses de huit Vacheries. Tout le monde sera là : hommes, femmes, personnes âgées, enfants. Ceux qui ne peuvent pas, ou plus, marcher seuls sont portés par les autres. Les voyageurs seront les bienvenus, et tout le monde sera ravi qu'ils n'aient pas hésité à profiter de l'auberge. Maître Trognon, aubergiste joyeux et prévenant, s'empressera de servir ses hôtes pendant que chacun retournera chez lui, avant de rejoindre les festivités sur la place devant l'auberge. On félicitera les voyageurs s'ils ont tué une ou plusieurs Vacheries. De grands feux seront allumés et on fera rôtir les animaux plusieurs heures. Si nécessaire, on apportera quelques herbes de soin aux voyageurs blessés.

Les habitants d'Oglok réserveront le meilleur accueil aux voyageurs. Ils se considèrent eux-mêmes comme des voyageurs. En effet, le Bois de Quête fait rêver certains d'entre eux. Plusieurs personnes du village accompagnent alors le rêveur car, en groupe, il y a plus de chance de revenir. Et ici, cela s'est vu parfois !

A LA BONNE HEURE

Mets :

- **Mousseline de la seconde pêche** : cette entrée froide est préparée à base de Zomars pêchés petits dans la rivière, élevés dans un vivier et pêchés à nouveau lorsqu'ils atteignent la bonne taille.

- **Velouté froid de jus de clepsydrier** : bouillon réalisé à partir des fruits de clepsydriers. Cet arbre a des branches légères comme celles d'un jeune saule, qui sont portées par de gros fruits qui s'élèvent et descendent, comme des ballons, en rythme avec le soleil. Un botaniste chevronné parvient à déduire l'heure en fonction de la hauteur des fruits (Vue / Botanique à -4).

- **Aiguilles farcies à la mode du temps jadis** : entrée chaude de hautes et larges herbes pointues et aromatiques, farcies de viande blanche marinée.

- **Rigole à l'heure** : soufflé de légumes en forme de sourire qui lève le mieux à l'heure pile.

- **Egrainetier de pommelons rouges** : dessert de grosses pommes rouges et sucrées, sans pépins, battues en une mousse légère.

Brevages :

- **Eau de Riez (père)** : eau gazeuse fabriquée de manière artisanale par le Père Riez. Celle du fils est moins délicate.

- **Sang d'encre** : vin noir à base de poison de mollusques, et savamment préparé (malgré cela, un jet de Constitution à +5 raté indique un début d'empoisonnement).

Nuitées (les étages sont comptés en nombre de tours effectués par l'escalier) :

- **3^{ème} tour** : 4 chambres simples.

- **5^{ème} tour** : 3 chambres spacieuses.

- **8^{ème} tour** : 2 chambres panoramiques.

- **Services** : eau du bain montée dans les chambres, fleurs changées tous les jours.

Les boîtes, leurs supports et leurs contenus ont toujours été à Oglok et personne ne connaît ni histoires, ni

légendes sur le sujet. Il est clair qu'il s'agit de représentation des heures, mais en ce qui est de la treizième boîte, personne n'en sait plus que les voyageurs.

Quant aux Vacheries, les voyageurs pourront avoir confirmation qu'elles passent ici tous les ans, à la même époque. Le village organise alors des battues auxquelles tout le monde participe. La palissade en bois permet de garder les enfants et les poules à l'abri des prédateurs plus qu'elle ne protège véritablement d'éventuels assauts des Vacheries.

Un étrange nouveau jour

Les voyageurs seront invités à passer la nuit à l'auberge. Ils dormiront bien, si ce n'est un très court rêve qui troublera la fin de leur nuit. Les rêveurs se verront nus face à un immense et singulier mur ondulé. Son contact leur créera un malaise inexplicable : il semble que ce curieux rideau, singulièrement veiné, soit vivant. Aussi haut que les rêveurs pourront regarder, ils verront cet obstacle sans fin. Ils resteront alors immobiles, yeux grands ouverts... Et c'est en sueur qu'ils se réveilleront à l'auberge, au tout début de l'heure du Vaisseau, juste après Château Dormant.

Il n'y aura aucun jet de conversion de stress, ni jet de guérison de blessures ou de récupération de points de vie. Personne parmi les voyageurs ne fera de jet de moral routinier, ni ne pourra récupérer de points de Chance (pour les vrai-révants). D'un autre côté, les points de rêve ne diminueront pas, même s'ils sont supérieurs au seuil de rêve. Seuls les enchantements non permanents perdront un point de rêve (plus précisément, seuls les humains sont touchés, pas les objets). Si nécessaire, se reporter au Livre I des règles, page 38, au chapitre intitulé 'Un nouveau jour'. Ce rêve se renouvellera

toutes les nuits tant que la quête des voyageurs ne sera pas achevée.

A l'auberge, rien n'aura changé. Maître Trognon sera à peine étonné que le Bois de Quête ait envoyé un message aux voyageurs : « Vous êtes nouveaux ici, le Bois vous parle plus facilement qu'à nous. Il nous connaît trop. » Si les voyageurs pensent à regarder dans les boîtes, ils s'apercevront que, pour eux, il n'y a plus rien dans la boîte de la treizième heure. Mais ceci ne sera valable que pour eux. Quiconque d'autres qui ouvrira cette boîte y verra le signe que les voyageurs auront vu la veille.

Si les voyageurs s'ouvrent à lui, Trognon ne saura pas trop quoi faire. Il fera alors comme chacun dans les cas trop difficiles : il ira chercher Pipé. C'est un très vieux fou qui vit à Oglok. Pipé n'entend pas grand-chose, comprend encore moins et cause de tout sans relâche. Mais son esprit s'éclaircit parfois, sous l'effet de l'herbe de lune qu'il fume avec avidité. C'est juste avant qu'il ne s'endorme que ses conseils sont précieux.

Pipé sera le type même du vieillard que les voyageurs redoutent certainement : volubile mais inintéressant. Il parlera de souvenirs héroïques autant qu'imaginaires, de mondes rêvés, d'exploits impossibles... Après une longue discussion, et lorsqu'il aura fumé de l'herbe de lune (au Gardien des Rêves de voir quelle quantité, en fonction de ce que possède les voyageurs), Pipé aura quelques visions, entrecoupées de moments de délire. « Vous avez perdu la treizième heure. Pas malin ça, mes gaillards ! Moi, vous savez, je ne perds rien : c'est simple, je sais où je range tout. Tiens, par exemple, mes kilos de trop : impossible à perdre ! Je suis trop ordonné, qu'est-ce que vous voulez ! Du coup, je les retrouve. Ben vous, c'est pareil, faut retrouver votre heure perdue les enfants. » Les voyageurs ne manqueront

sûrement pas de demander comment il faut s'y prendre. « Pour récupérer des kilos, c'est simple, faut manger. Pour récupérer son heure, c'est simple aussi. Faut commencer par la première, continuer par la seconde et ainsi de suite, jusqu'à finir par les dernières. On vous apprend plus rien les jeunes ? Vaisseau, c'est facile à trouver : faut le rencontrer puis continuer de le chercher ! Pareil pour les autres heures ! Et à chaque heure sa particularité. Ce ne sera pas toujours facile, ni sans dangers. On n'a rien pour rien, non mais ! Allez dans les montagnes, allez, zou ! Et surtout, inutile de chercher Couronne à Dragon ! » Sur ce bon mot, qui est également un précieux conseil, Pipé s'endormira. Trognon préviendra les voyageurs que le vieil homme dort parfois plusieurs jours d'affilés.

Il faudra donc que les voyageurs se décident à partir. De plus, tant qu'ils n'auront pas récupéré la treizième heure, aucun des jets quotidiens ne pourra avoir lieu. Conséquemment, les seuls soins permettant une amélioration de leur état, pour les maladies comme pour les blessures, devront donc être magiques. Une situation difficilement tenable très longtemps.

Vaisseau

Les villageois fourniront aux voyageurs de la nourriture, de l'eau et quelques vêtements chauds, si ceux-ci le désirent. Trognon leur indiquera un sentier qui grimpe vers les hauts alpages. « C'est un coin facile, avec une belle vue sur les environs. Vous trouverez quelques cabanes de vachers. » Ainsi commencera la quête des heures.

Les voyageurs devront tout d'abord traverser la rivière qui coule à Oglok. Marin, un pêcheur du village les invitera sur sa modeste embarcation tendrement

dénommée 'Mon fier Vaisseau'. La traversée sera sans problème.

Si les voyageurs veulent trouver Vaisseau, ils devront le chercher avant le début de cette heure, mais ne le trouveront qu'au tout début Vaisseau. C'est le sens des délires du vieux : Pipé a bien dit de chercher pour trouver, d'une part, et ne pas chercher Couronne à Dragon, d'autre part. Et, effectivement, si les voyageurs cheminent tout ou partie de Château-Dormant à la recherche de Vaisseau, ils arriveront au bord d'un gouffre que longe le sentier qu'ils suivent. En contrebas, il semblera qu'un petit torrent coule. Tout à coup, avec le léger bruit d'un coup de vent, un pont apparaîtra. Il est immense et franchit la faille. Il représente un Vaisseau, à l'image exacte du signe de l'heure. Il est nimbé de bleu et a vraiment fière allure. Le pont est à la hauteur des voyageurs, qui peuvent l'emprunter pour traverser de l'autre côté.

Une personne qui traverse la faille sur le signe disparaît peu à peu à la vue des autres, noyée dans la lueur bleue qui irradie du symbole. Le signe semblera tanguer légèrement. Il n'est pas possible de franchir les heures en sens inverse. Ainsi, la partie du pont déjà franchie semblerait totalement immatérielle à un voyageur qui tenterait de rebrousser chemin. Néanmoins, la traversée ne posera aucun problème. Ce n'est ni une déchirure, ni du blurré. Cela est sans danger : c'est le changement d'heure.

Les voyageurs auront l'impression d'avoir marché 1+1 de draconique heures et perdront de la fatigue en conséquence. Quelle que soit l'estimation du temps mis pour passer Vaisseau, les voyageurs se retrouveront de l'autre côté au tout début Sirène. Une fois que tout le monde aura traversé, et dans un nouveau souffle de vent nettement audible, le Vaisseau disparaîtra. Les voyageurs se retrouveront

dans une grande prairie entourée de montagnes. Celle-ci monte vers les sommets, et un chemin sillonne jusqu'en haut. Il n'y a plus aucune trace de la faille.

Sirène

Le chemin traversera la prairie vers des sommets encore très éloignés. Puis, après deux heures de marche, le sentier redescendra vers un lac de montagne. Les voyageurs remarqueront un petit village lacustre.

En s'approchant, ils n'apercevront pas âme qui vive. Des joncs blancs et des algues aériennes ont repris leurs droits, envahissant les anciennes bâtisses abandonnées. Tout de même, les voyageurs entendront des bruits de clapotis, comme si quelqu'un tombait à l'eau. Ceux qui échoueront à leur jet de Volonté à -3 entendront même des voix de femmes appeler à l'aide. Ce sont en fait des sirènes qui cherchent à piéger quelques humains. Il y en a deux de moins que de voyageurs, et elles rompent le combat si elles viennent à se retrouver à deux contre un (voir encadré).

Le lendemain, au tout début Sirène, avec un bruit discret de vent qui passe, le signe apparaîtra, sur le lac s'ils sont encore aux alentours. L'endroit où les voyageurs se trouveront importe peu en fait, et le signe de l'heure sera toujours à proximité. Ils pourront passer de cette heure vers la suivante en traversant le signe qui, comme le précédent, baigne dans une lueur bleue. Ce signe est légèrement humide. Les mêmes conditions de fatigue sont à appliquer.

Faucon

De l'autre côté, il est début Faucon. Les voyageurs se trouveront, comme

SIRÈNES DES MONTAGNES

Pour voir ces créatures sous leur forme monstrueuse, les voyageurs devront réussir un jet à r-8.

Caractéristiques :

Taille 10

Constitution 12 Vie 11

Force 12 Endurance 23

Perception 11 Vitesse 12/24

Volonté 10 +Dom 0

Rêve 12 Protection 2

Compétences :

Serres, crocs 12 niv +3 Init 9 +dom +2

Esquive 13 niv +3

précédemment, dans les montagnes. Ils seront à la lisière d'une forêt de feuillus et de pins qui se situe plus en contrebas. Vers le haut, la végétation est moins dense.

Les voyageurs ne manqueront pas de remarquer une construction en bois. Elle est assez grande, trop en tout cas pour un simple logis de vacher. La porte et les volets sont clos, et rien ne permettra de tenter d'ouvrir la porte : il n'y a ni poignée, ni serrure.

Ce sera lorsque les voyageurs appelleront qu'ils obtiendront une réponse. A leur grande surprise, c'est la maison qui répondra. Elle ouvrira de grands yeux, ses volets, et s'exprimera par la porte. La cabane est très familière et cherche à se faire des amis. Elle s'ennuie ferme ! « Salut ! Ouais, il y a du monde. J'étais assoupie ! Cela fait un moment que j'ai vu personne par ici. Entrez donc, z'êtes chez vous les amis... » Crécerelle, c'est son nom, tutoiera les voyageurs. Insatiable, elle les interrogera sans relâche sur leurs aventures passées et actuelles.

Si les voyageurs lui parlent de trouver Faucon, elle n'y comprendra rien. Néanmoins, soucieuse de sembler à la

hauteur, elle leur dira : « Un faucon, cela vit bien haut. Faut peut-être que vous grimpez plus haut. Allez, je vous embarque. » Et Crécerelle, dépliera deux ailes en bois qu'elle agitera furieusement, décollant de quelques mètres. Si les voyageurs en acceptent l'augure, elle les conduira au delà des monts, vers des cols plus hauts encore. Tout en volant, elle poussera de temps à autres des cris, semblables à ceux des faucons. Elle fera une peur bleue aux voyageurs lorsqu'elle volera en sur place, puis piquera rapidement sur un lièvre montagnard. Arrivée à sa hauteur, entre les rochers, elle ouvrira violemment la porte, puis la claquera une fois la proie ramassée. Crécerelle effectuera alors une remontée spectaculaire. Les voyageurs fera mieux d'avoir l'estomac bien accroché. Crécerelle s'excusera : elle ne sait pas résister à un si beau gibier !

Cette ballade aérienne durera jusqu'à début Lyre. « J'en peux plus, je suis claquée. Vous êtes plus lourds que je le croyais. » Elle les laissera à l'abri d'un sommet rocheux. Les adieux seront déchirants : « Vous ne voulez pas rester encore un peu ? Je ne vois jamais personne par ici. Vous ne m'oublierez pas, hein les potes ? »

Le lendemain, les voyageurs trouveront Faucon au début de son l'heure. Le signe sera immense, majestueux, nimbé de bleu. Le traverser ne posera pas plus de problème que pour les autres signes. Les voyageurs auront la sensation d'être légers, et de cheminer très haut, entre les nuages.

Couronne

Les voyageurs sont maintenant dans un paysage de monts rocheux. Il semble très nettement qu'ils

montent de plus en plus haut vers des cimes encore invisibles. Il est début Couronne.

Après une heure de marche, le sentier s'arrêtera au bord d'un précipice qui sépare deux versants. Un pont de cordes, long d'une vingtaine de mètres, relie les deux côtés. Les voyageurs remarqueront que des fleurs poussent, accrochées aux cordes qui forment le pont. Un jet Intellect / Botanique à -1 réussi indiquera qu'on reconnaît cette très belle fleur blanche : l'Eternelle. Son nom est tout à fait adapté, car elle est tout le temps fleurie, et ne fane pas quand on la coupe. Par contre, la tige, porteuse d'une seule fleur, meurt instantanément. On raconte qu'offrir une Eternelle à quelqu'un permet d'influer sur ses choix (en terme de jeu, le donneur bénéficie d'un bonus de +5 aux prochains jets d'Apparence - séduction, comédie, marchandage, etc. - mais uniquement envers la personne qui l'a reçue). Les voyageurs pourront en cueillir une fois sur le pont. Mais pas plus de deux ou trois. En effet, un jet d'Intellect / Botanique à -4 (Charpenterie à -5 ou Bricolage à -6) réussi permettra de se rendre compte que le pont tient essentiellement grâce aux immenses tiges des Eternelles, enroulées autour des cordes.

Mais avant cela, les voyageurs verront arriver un Drôle (Livre III, page 37). Plus grand que le plus costaud des voyageurs, difforme, à peine vêtu, il demandera : « Le péage ! » Une simple piécette suffit (un denier), pour qu'il laisse passer un voyageur. Mais attention, il n'y aura personne ici pour transformer les pièces de 10 deniers en pièces de 1 denier. Les voyageurs devront donner ce qu'ils ont. Le Drôle se moque de la valeur des pièces, c'est le nombre qui l'intéresse. Il aime « ces petites choses en forme de couronne pleine ». Donc, pas de tarifs de groupe du genre : « Une belle

LES HERBES DES MONTAGNES

De temps à autre, les voyageurs pourront trouver des herbes. Pour les repérer, ils devront réussir des jets de Vue / Survie en Montagne ajustés à la fréquence de la plante recherchée (cette valeur est indiquée entre parenthèses). La quantité est laissée à la discrétion du Gardien des Rêves.

- **Fausse Suppure** : variété de mousses qui pousse sur les rochers et les vieilles souches (0).

- **Faux Murus** : sorte de chardon qui se développe sur les prairies de montagnes (-5).

- **Murus** : variété de chardon qui s'accroche aux rochers (-5).

- **Méritoine** : plante rampante qui s'accroche aux troncs des conifères (-2).

- **Herbe de lune** : plante aux feuilles d'un bleu très pâle (-5).

Pour plus d'information, se reporter au livre III, pages 22 et 23.

pièce d'argent pour tout le monde, d'accord ? » Pas d'accord !

Si les voyageurs cherchent à le combattre, il disparaîtra dans le précipice avec une agilité extraordinaire. Il réapparaîtra de l'autre côté un peu plus tard. Il utilisera alors son pouvoir (Thanatoeil) sur la première personne qui s'aventurera à franchir le pont, et lorsque celle-ci se trouvera juste au milieu des deux versants. Il demandera de nouveau le péage et, si les voyageurs refusent de nouveau, il commencera à cueillir des Eternelles, et les jettera dans le vide. Les voyageurs pourront constater que le pont devient bien plus fragile. Le plus raisonnable restera de payer la maigre dîme demandée, les voyageurs n'étant tout de même pas à quelques deniers près.

Le chemin continuera et serpentera à flanc de montagne. De temps à autres, les voyageurs pourront apercevoir le Drôle sur l'autre versant. Il n'y a pas de chemin, mais son agilité est stupéfiante. Une heure plus tard, ils le retrouveront devant un nouveau pont, qui enjambe de précipice une fois de plus. C'est une passerelle, une arche naturelle d'une quinzaine de mètres de long et large de d'un petit mètre draconique. Après avoir acquitté leur péage, les voyageurs pourront traverser. Seul un échec total indiquera que le voyageur dérape, et se retrouve suspendu au-dessus du vide. Dans ce cas, le Drôle, s'il est toujours en vie, ira le rechercher et le ramènera au bord.

Une demi-heure plus tard, le Drôle sera de nouveau devant les voyageurs, pour demander le péage. Cette fois, c'est une chaise en bois qui franchit le vide sur une trentaine de mètres à l'aide de tout un fatras de cordes. La chaise, où peut tenir une personne, se tire depuis l'autre versant. Le Drôle s'en chargera, faisant passer chacun à tour de rôle, puis disparaîtra. Malgré ses allures frustrées, il semblera aux voyageurs qu'il leur a adressé deux petits signes de la main avant de disparaître. L'un indiquait une direction, et l'autre ressemblait à un signe d'au revoir.

Une vingtaine de mètres plus loin, dans la direction indiquée par le Drôle, les voyageurs trouveront une grotte où ils pourront passer la nuit. Quelques os dans un recoin, certains humains, pourront laisser penser que le Drôle vit ici, parfois.

Le lendemain, Couronne apparaîtra aux voyageurs, dans les mêmes conditions que précédemment, avec le même léger bruit de vent. Le signe aura une ouverture, permettant aux voyageurs de se retrouver dans le cercle formé par la Couronne. Lorsqu'ils se déplaceront, ils auront l'impression que le signe tourne sur lui-

même au fur et à mesure de leur progression.

Dragon

Il sera début Dragon lorsque les voyageurs arriveront de l'autre côté. Le sentier persiste à gravir les monts, et ils pourront continuer leur ascension vers des sommets toujours invisibles. Les nuits seront plus froides, la végétation plus rare, les gibiers plus spécifiques aux hautes montagnes : lapins blancs avec le bout de la queue noir, chèvres ascensionneuses, etc.

Après une heure de marche, les voyageurs apercevront de la fumée d'un feu. En s'approchant, ils découvriront un feu de camp, et une grosse marmotte en train de rôtir. Il y a quelques affaires éparées, celles d'une seule personne, a priori. La propriétaire s'est cachée dans une anfractuosité de la roche en les entendant venir. Elle sortira de sa cache si quiconque fait mine de s'approcher de son repas.

Damine est une grande femme, au point d'en paraître maigre. Elle est brune, paraît 35 ans, et possède des traits plutôt ordinaires, bien qu'un peu anguleux. Elle porte des vêtements de cuir, un peu légers pour l'altitude. Elle arbore une dague, bien en évidence, et une épée longue d'un noir profond. Le fourreau et la garde, tout comme la lame lorsque les voyageurs la verront, sont gravés de formes énigmatiques. Il s'en dégage un curieux sentiment de malaise. Elle appelle son épée 'Ma griffe'. Elle porte également nombre de bijoux extrêmement voyants, mais non sans valeur (Vue / Orfèvrerie à -5 pour s'en apercevoir discrètement, mais uniquement si un voyageur en fait la demande).

Damine hait le monde entier et les autres également. Elle ment comme elle respire,

DAMINE

Née à l'heure de la Lyre. Beauté 11.

Caractéristiques :

Taille 15	Volonté 14
Apparence 7	Intellect 10
Constitution 10	Empathie 4
Force 14	Rêve 16
Agilité 13	Chance 10
Dextérité 14	Mêlée 13
Vue 10	Tir 12
Ouïe 11	Lancer 13
Odorat-Goût 8	Dérobée 9

Endurance 27	Vie 13
Protection 2	+dom +2
Sustentation 4	Destinée 1

Compétences de combats (+dom global) :

Epée dragonne 13 niv +5 init 11 +dom +5
Dague mêlée 13 niv +4 init 10 +dom +4
Corps à corps 13 niv +4 init 10 +dom+2
Esquive 9 niv +6
Fronde 12 niv 0 init 6 +dom +3

Principales compétences :

+6 : Thanatos, comédie.
 +3 : survie en cité, survie en extérieur, se cacher, discrétion, vigilance, escalade.
 0 : course, équitation, natation, jeu (elle triche à +3), orfèvrerie, écriture, zoologie.
 -8 : Oniros.

Sorts (livre II, page 66-73) :

Flétrissement (1 en réserve avec 5 points),
 Peur thanataire (1 en réserve avec 10 points) ;
 Poing de Thanatos (2 en réserve avec 10 points) ;
 Putrescence (1 en réserve avec 10 points) ;
 Thanatoeil (1 en réserve avec 5 points) ;
 Animer un zombi, qu'elle vient tout juste d'apprendre.

et n'apprécie que plus roublard qu'elle. Pour flatter ses penchants, elle pratique

de petits sorts de Thanatos qu'elle trouve très amusants et qu'elle lance sans retenue.

Damine s'est égarée dans une déchirure il y a trois jours. Plutôt perdue dans cet univers montagneux, elle prendra sur elle et tentera de se montrer sociable afin de tirer le maximum des voyageurs. Elle affectera même d'être ravie si les voyageurs lui proposent de continuer avec eux. Néanmoins, son unique souci sera de s'en sortir, d'abord, et de s'enrichir, ensuite. Même s'il faut tuer un petit peu pour cela, ou même un gros peu... Seule son opiniâtreté à s'enrichir pourra lui faire perdre toute retenue et toute prudence. Néanmoins, le Gardien des Rêves veillera à attendre le jour suivant avant de la rendre véritablement insupportable, voire dangereuse. C'est alors que les voyageurs découvriront que son caractère acariâtre fait d'elle... un véritable dragon ! Mais si un voyageur tente et parvient à la séduire avec une Eternelle, son comportement sera d'autant plus difficile à mettre à jour.

Avant la nuit, Damine demandera quelques vêtements chauds. Mais elle ne souhaitera pas monter de garde. « Inutile, j'ai déjà dormi trois jours dans le coin sans encombre. » Elle s'installera même à l'écart, sortant son épée de son fourreau et la gardant à la main. Auparavant, elle lancera un sort de Peur de 12 points sur son épée, au moyen de sa dague (ajustement au jet de Volonté pour maîtriser sa peur en voyant l'objet). Ce sort sera actif jusqu'à fin Lyre.

Le lendemain, le chemin continuera sa monotone ascension. Il y aura quelques passages délicats qui nécessiteront une attention particulière. Couronne se terminera avec l'apparition de Dragon. Le signe sera beaucoup moins clair que les autres, comme si l'image brouillée cherchait à dissimuler la forme réelle du Dragon. En le traversant, les voyageurs

pourront avoir l'impression de sentir un souffle chaud et régulier, comme une respiration, provenant d'en haut.

Epées

Epées commencera tout juste lorsque les voyageurs quitteront Dragon. Il y aura toujours un sentier, qui évolue entre ces monts immenses et démesurés. Les voyageurs pourront l'emprunter vers la droite ou vers la gauche. Aucun des deux côtés ne semblera monter plus que l'autre.

Damine choisira pour le groupe, sans diplomatie. « Allons à gauche, suivez-moi. » De fait, elle se considérera comme le chef du groupe. Si ce n'est déjà fait, elle se mettra à tutoyer les voyageurs. Celui qui s'opposera à elle de la manière la plus véhémement risquera sa peau au prochain passage difficile : il sera la cible d'un Thanatoeil (1 seul point de rêve).

Mais c'est après le début du Serpent qu'elle révélera sa nature immonde. Après avoir renouvelé le sort de Peur (11 points à cause du Thanatoeil déjà lancé, et au cas où elle aurait besoin d'en lancer un second), elle se dirigera près du feu et dégainera Ma Griffes en criant : « Attention ! ». Comme si un danger menaçait. Le réel danger, c'est elle bien sûr. Elle sera certainement le point de convergence de tous les regards. Les voyageurs devront alors réussir un jet de Volonté à -11, ou s'enfuir. Damine gardera l'épée bien en vue pendant qu'elle pillera les sacs restés près du feu. Enfin, elle partira dans la nuit, se cacher un peu plus loin.

Aux voyageurs de voir s'ils veulent la rechercher de nuit, ou attendre le lendemain. Ou encore, poursuivre leur quête en oubliant cette rencontre désagréable. Le Gardien des Rêves improvisera en conséquence, laissant la

MA GRIFFE

C'est le nom que Damine donne à son épée longue. Celle-ci est noire et gravée sur toute la surface. Il émane un certain malaise de ces représentations mystérieuses et primaires. En fait, c'est un objet très ancien, extraordinairement résistant, mais sans aucun pouvoir magique.

Une sorte de capuchon en cuir permet de cacher le pommeau de l'épée lorsqu'elle est rangée dans son fourreau et qu'elle irradie la peur.

Le véritable trésor de Damine est sa dague. C'est grâce à elle qu'elle peut lancer le sort de Peur. Elle l'utilise sans retenue, et il lui a sauvé la vie plus d'une fois. Elle s'amuse à le lancer sur Ma Griffes pour la transformer en une arme terrifiante, uniquement que par son simple aspect.

possibilité à des voyageurs fûtés de retrouver la voleuse et son butin.

Quoiqu'il en soit, juste après l'heure du Dragon, le signe des Epées apparaîtra. Le sol semblera poisseux. A travers la lumière bleue, les voyageurs auront l'impression de marcher par moment sur des tâches sombres et humides.

Lyre

Lors du début Lyre, les voyageurs se retrouveront sur un haut plateau fleuri. La première chose qu'ils remarqueront, ce sera la musique. En effet, ils entendront de douces mélodies, toutes en harmonie.

Quant à savoir d'où exactement proviennent ces sons, les voyageurs devront réussir un jet d'Empathie / Musique à -3. La réponse est : la musique vient de partout. L'herbe qu'ils foulent a un son doux et léger. Les

feuilles de l'arbre proche claquent en rythme. Le ruisseau naissant tinte doucement. Le tout donne une mélodie des plus douces et des plus agréables.

Un sentier (toujours le même ?) poursuit son ascension vers les sommets. Les voyageurs traverseront, le jour même ou le lendemain, une première prairie, puis un massif de sapins où les sons sont plus graves, et moins cristallins. Enfin, ils quitteront ces arbres pour déboucher dans une seconde prairie. Là, nul besoin de jets de dés, c'est la cacophonie la plus complète. Chacun semblera jouer de son côté, sans chercher à s'accorder avec les autres.

Au bout de quelques instants, les voyageurs verront arriver une Crochinette verte à triple courbure fleurie. Les musiciens la reconnaîtront sans effort : c'est un signe musical ancien qui correspondant à un son extrêmement court. D'ailleurs, elle émettra toute une série de petits sons aigus. Pas de doute, elle doit se trouver haut sur les sept lignes de la portée.

Avisant les voyageurs, elle se dirigera vers eux. Ces derniers pourront imaginer des yeux, proches de la triple courbure. La Crochinette modulera ses sons, toujours très brefs, jusqu'à former des syllabes : « Ce son lé dra gon ki vou an voi. Vit la li re a pri la clé dé chan » (ce sont les Dragons qui vous envoient. Vite, la Lyre a pris la clé des champs).

Au prix d'un dialogue laborieux, les voyageurs apprendront que l'harmonie des champs est, d'ordinaire, assurée par la Lyre. C'est elle qui donne le ton et qui conduit la mélodie. Les voyageurs qui maîtrisent la Musique auront l'impression de pouvoir la remplacer. S'ils obtiennent 4 points de tâche, période 3 minutes, avec des jets d'Empathie à -1, ils trouveront la note et le ton pour harmoniser le champ. Le niveau en

musique n'intervient pas, car plus les connaissances musicales sont importantes, plus le problème semblera ardu. Néanmoins, il faudra continuer de jouer, sans descendre en dessous des 4 points de tâche, sous peine d'entendre le champ changer de ton et retomber dans la cacophonie la plus complète.

Quant à savoir où se trouve la Lyre, c'est assez simple : au bord d'un précipice, non loin d'ici. La Crochinette expliquera que la Lyre y joue une mélodie affligeante et sinistre. Elle conduira volontiers les voyageurs jusqu'à la malheureuse.

La Lyre ne fera aucun effort pour parler aux voyageurs, et continuera de jouer des notes graves et tristes. Communiquer avec elle ne pourra se faire que par la musique. Nul besoin d'être un expert. La Lyre se languit uniquement d'improvisation. A longueur de journée, le champ la suit, l'écoute, sans jamais ajouter une touche de fantaisie ou d'improvisation personnelle.

Le seul moyen de faire revivre la Lyre, de la stimuler, ce sera de jouer, ou de chanter. La Lyre utilisera volontairement la même caractéristique (Empathie) et le même niveau de compétence (Musique ou Chant) que le voyageur. Ce ne sera pas une compétition mesurant la virtuosité mais les capacités créatives. Le voyageur comptera ses points de tâche en choisissant librement sa difficulté d'interprétation. La Lyre utilisera la même. Dès que l'un des deux, voyageur ou Lyre, obtiendra 5 points de tâche de plus que l'autre, sa suprématie sera assurée.

Tant que la Lyre dominera, son attitude ne changera pas. Dès qu'un voyageur gagnera, elle changera de ton, et entamera une mélodie plus chaleureuse, et plus champêtre. La Lyre finira par

retourner au champ, et mettra un peu d'ordre dans tout ce tintamarre.

Comme à l'accoutumée, les voyageurs trouveront le signe début Lyre. Ils grimperont aux cordes, sans aucun effort, au milieu de notes harmonieuses.

Serpent

De l'autre côté, ce sera début Serpent. Les voyageurs seront sur le chemin. Ce dernier est maintenant encaissé entre deux hauts versants. Par endroit se trouvent quelques traces de neige. La nuit sera fraîche, et les quelques arbustes ne permettront pas d'allumer un feu persistant.

Le lendemain, les voyageurs pourront poursuivre leur ascension. Certains sommets sont maintenant visibles, bien qu'encore fort éloignés. Après deux bonnes heures de marche, le chemin traversera la montagne, se transformant en tunnel. L'entrée est assez petite, et il faudra même se baisser pour entrer. A l'intérieur, le passage va en s'élargissant. Il est ovale et très régulier. Sur les murs, au plafond comme au sol, la roche est taillée et lisse. Des lignes parcourt le tunnel, dessinant des formes régulières plus ou moins ovales, elles aussi. Intellect / Botanique à -1 permettra de s'apercevoir que ces motifs ressemblent au dessin formé par les écailles de certains reptiles : on dirait le moulage d'un immense serpent.

Les voyageurs progresseront encore

LE FIEL DE ROCHE

Malignité : 8

Périodicité : 6 heures

Domages : -1 Vie. Apparition de plaques rugueuses à l'aspect rocheux. Douleurs dans les articulations.

Remède : Marmelade d'Echine aux graines vertes de Surpins +18.

environ deux heures dans ce décor singulier et aussi tortueux que le corps d'un serpent. Le chemin débouchera alors sur une grotte. De l'autre côté, une ouverture laisse passer la lumière et le vent. Le sifflement du vent rappellera celui de l'animal rampant. Malheureusement, le chemin s'arrête net à l'entrée de la grotte. A sa place se trouve une avancée dont la roche est plus rose, et qui se partage en deux, comme une fourche, à proximité de l'ouverture. Celle-ci est assez petite, il deux stalactites l'obstruent partiellement. Le sol de la grotte est assez bas, et l'accès peu aisé. Pour continuer l'analogie avec le serpent, la grotte est la tête, l'ouverture la bouche, le passage délicat la langue, et les stalactites, les crocs venimeux.

Il faudra obtenir 2 points de tâche avec des jets d'Agilité / Acrobatie (ou Escalade) à -2 pour arriver à l'ouverture. Mais le plus difficile restera à faire : passer entre les crocs d'où suinte une liquide épais, noir et nauséabond. Un jet d'Intellect / Légendes (ou Médecine) à -3 permettra de reconnaître du Fiel de roche (voir encadré). Etant donné l'étroitesse du passage, il faudra réussir un jet d'Agilité à +2 (éventuellement avec Acrobatie) pour passer sans se faire d'écorchure. Dans le cas contraire le Fiel de roche pourra commencer son œuvre.

Une fois dehors, les voyageurs constateront que la roche d'où ils sortent est naturellement taillée en forme de tête de serpent. Le chemin se poursuivra inlassablement. Au tout début Serpent, le signe fera son apparition, comme à l'accoutumée pourrait-on dire maintenant. Ils le traverseront, sentant le sol, noyé dans une aura bleutée, onduler doucement.

Poisson Acrobate

Poisson Acrobate commencera tout juste lorsque les voyageurs quitteront Serpent. Les voyageurs constateront qu'il fait de plus en plus froid, qu'il y a de la neige partout, et de la glace par endroits. De nuit, il sera difficile de se rendre compte d'autre chose.

Avec le jour, par contre, ils s'apercevront qu'ils se trouvent aux pieds d'un glacier. Le soleil les réchauffera et fera fondre un peu de neige et de glace au cours de la journée. Le sentier, enneigé, monte en serpentant le long d'une moraine. Il faudra deux bonnes heures aux voyageurs pour arriver de l'autre côté du versant. Là, ils entendront des bruits assez curieux. Oûie / Zoologie à -3 permettra d'en attribuer l'origine à des animaux. Peu après, tout voyageur qui réussira un jet de Vue / Survie en Extérieur à -2 repérera les animaux en question.

Ceux qui réussissent un jet d'Intellect / Zoologie à -1 pourront reconnaître des Zarras (voir encadré). Ils descendent toute la longueur d'un glacier, en glissant, jusqu'à un lac profond et à moitié gelé. Les cris entendus sont bien ceux des Zarras qui, visiblement, s'amuse follement. Ils semblent qu'ils remontent le glacier en nageant, par en dessous, ressortant tout prêt du sentier qu'empruntent les voyageurs. Il y a, à cet endroit, une importante retenue d'eau.

Les voyageurs auront donc tout le loisir de regarder les exploits des Zarras. Ceux-ci n'hésiteront pas à s'approcher des voyageurs, quémendant une caresse, une petite tape amicale, les arrosant d'eau glacée, etc. Ils inciteront les voyageurs à jouer avec eux, et à descendre le glacier. Malheur à l'inconscient qui se laisserait convaincre et qui dévalerait le glacier avant de plonger dans l'eau glacée (aucun jet n'est nécessaire pour se rendre compte

LES ZARRAS

Les Zarras ressemblent à une variété de dauphins laineux dont le corps est recouvert de laine blanche, épaisse et bouclée. Néanmoins, ce sont bien des poissons. Leur regard malicieux et leur sourire involontaire les rendent attachants. De fait, les Zarras sont sociables, mais les rigueurs de l'environnement qu'ils apprécient se prêtent peu aux rencontres avec des humains. Ces dauphins aiment chahuter, jouer et, d'une certaine manière, ils sont de sacrés farceurs.

Les Zarras vivent souvent en bandes qui regroupent de 10 à 20 individus adultes. Les jeunes restent très longtemps avec la bande. Parfois même, il ne la quitte jamais.

De nombreuses polémiques de savants se poursuivent sur l'origine du nom de ces animaux. Certains parlent d'une femme, Zarra, qui auraient été attachée à ces animaux, jusqu'à les imiter en tout. D'autres, documents à l'appui, arguent que cette voyageuse n'a pas pu donner son nom à ces animaux : elle aurait vécu il y a trop peu longtemps. Certains affirment même l'avoir connue.

Peu importe, pour tous, ces dauphins laineux sont des Zarras.

des dangers) ! S'il réchappait aux multiples contusions et blessures, il succomberait à l'Acève, sans aucun doute.

Au bout d'un moment, une femelle nagera vers les voyageurs. Au contraire de ses congénères, elle aura l'œil triste. A l'aide de moult petits cris et signes de tête, elle tentera de les emmener jusqu'à son petit. Il s'est blessé, et la blessure s'est infectée. C'est maintenant une blessure grave qu'il faudrait nettoyer et bander. Comme à

l'ordinaire, ce seront des jets de Dextérité / Chirurgie à -4. Mais il sera nécessaire de maîtriser la Zoologie pour éviter un second malus de -2.

Une fois le petit soigné, la mère sera reconnaissante, et enverra un peu d'eau vers le sauveur. Puis, elle plongera et réapparaîtra avec un morceau de glace dans la bouche. D'un coup de tête vigoureux, elle le lancera au voyageur qui a effectué les soins. Ce dernier s'apercevra alors que ce n'est pas de la glace, mais du Marbron transparente, taillé en une forme géométrique parfaite composée de sept côtés égaux.

Plus tard, au tout début de Poisson Acrobat, les voyageurs verront le symbole de cette heure apparaître. Ils auront la sensation d'entendre encore les cris de joie des Zarras les accompagner pendant leur traversée.

Araignée

Araignée accueillera les voyageurs dans le froid, au milieu d'immenses conifères appelés Surpins. Les premières branches poussent à cinq pas du sol, et les cimes doivent atteindre les quatre vingt mètres. Préparer un feu sera possible et apportera chaleur et lumière. Tant mieux, la nuit sera froide.

Mi-Roseau, les voyageurs pourront entendre des cris étranges. Si personne ne monte la garde, l'un des voyageurs pourra être réveillé. Intellect / Zoologie à -2 permettra d'identifier l'origine de ces cris : ce sont des Nuits d'Echine s'accouplent (voir encadré).

Au matin, les voyageurs constateront donc que leur camp est entouré de toiles d'araignées géantes. Il y aura autant de Nuits d'Echine que de voyageurs. Une fois le combat terminé, les voyageurs pourront reprendre le chemin. Celui-ci ne

quittera pas les conifères, et les ombres d'animaux aussi inquiétants qu'inconnus demanderont beaucoup de vigilance.

Si les voyageurs ont besoin de Marmelade d'Echines aux graines vertes de Surpins, ils devront tuer autant de Nuits d'Echine que de le nombre de doses qui leur sont nécessaires. Prélever ensuite délicatement l'unique glande salivaire (Dextérité / Zoologie à -1). Les graines vertes de Surpins, quant à elles, ne pourront être obtenues qu'en tentant l'ascension de l'un des ces immenses conifères. Il faudra alors arriver au bout d'une branche, près d'une pomme de Surpin, sorte de grosse noix percée. A l'intérieur, parfois, se trouve une graine verte. Trois graines seront nécessaires par dose d'antidote. Le reste n'est que formalités : broyer le tout, faire chauffer dans une pinte d'eau alchimiquement pure, et laisser réduire jusqu'à l'obtention d'une pâte verdâtre. Cette dernière s'applique alors à l'endroit de la blessure.

Au tout début de l'heure, le passage à l'heure suivante se fera sur le symbole de l'Araignée, baigné dans une lueur bleue. Le signe semblera aussi poissonneux que les toiles réelles l'étaient.

Roseau

C'est auprès d'un chemin panoramique que les voyageurs arriveront. Bien entendu, ils ne s'en rendront compte qu'avec le levé du jour. Il est début Roseau.

A cet endroit, le sentier suit le bord des hautes montagnes que les voyageurs gravissent encore. En dessous d'eux s'étend une mer de nuages qui évoluent en un ballet étonnant. Le soleil éclaire ce paysage de rêve. La lumière se reflétera sur la neige, devenant aveuglante par moment.

NUITS D'ECHINE

Le nom de ces araignées provient de leur couleur et de leur aspect. Elles sont noires, et sont extrêmement maigres. On les dirait constituées uniquement d'un os central sur lequel s'articuleraient 8 longues pattes et une tête minuscule. Les plus grandes mesurent jusqu'à deux pas draconiques de haut.

Elles vivent dans les arbres, et en descendent pour chasser. Mais auparavant, elles passent une partie de la nuit en une étreinte langoureuse et animale (d'où l'expression tirée d'une romance du Second Age : 'Nuits d'Echine, nuits câlines, nuits d'amour'). Ensuite, elles tendent leurs toiles poisseuses, pendant que leurs proies dorment. Et, au lendemain, c'est la confrontation.

La Nuit d'Echine n'est pas vénéreuse.

Caractéristiques :

Taille	3	Vie	8
Constitution	12	Endurance	20
Force	7	Vitesse	14/36
Perception	15	+Dom	-2
Volonté	10	Protection	-3
Rêve	7		

Compétences :

Morsures	12 niv +3	Init	9 +Dom +0
Esquive	14 niv +4		
Course	14 niv +4		
Discrétion	14 niv +4		
Vigilance	15 niv +6		

C'est vers Couronne que les voyageurs, poursuivant leur marche, arriveront en vue d'une immense plaque de marbre vert veinée de rouge. Cette plaque est surélevée et possède la forme d'un polygone à sept côtés. Une fois la neige dégagée, les voyageurs verront de multiples dessins de roseaux. Ces derniers sont répartis de manière aléatoire, tête en

bas, ou sur le côté, avec des tiges, longues ou courtes.

Les voyageurs pourront se dire que cette disposition singulière doit avoir une raison. Et, en effet, la pierre à sept côtés donnée par le Zarra apportera la solution. Disposée en certains endroits sur le marbre, l'un de ses côtés réfléchira des mots. Ces derniers seront formés de runiques carrées et enjolivées formés par les reflets des dessins des roseaux sur la pierre. Cette forme d'écriture, avatar décadent des runiques imagées, a été utilisée à l'extrême fin du Second Age.

Il faudra recueillir 5 points de tâche, avec une période 10 minutes, et en réussissant des jets d'Intellect / Ecritures à -5 pour parvenir à placer la pierre aux bons endroits, déchiffrer les brides de textes et les remettre en ordre. Une fois le décryptage effectué, le message est le suivant : « La suite est au pied du Roseau. Mais patience, attendre que l'heure naisse. Pour passer l'heure, lancer la perle d'eau qui ouvrira la voie. »

C'est une heure plus tard que les voyageurs arriveront auprès d'un pic ayant la forme d'un roseau. Il leur faudra attendre la fin de l'heure de l'Araignée (ou le tout début Roseau) et lancer la pierre au pied du pic. Elle ne fera aucun bruit en se brisant. Il y a aura juste un souffle, comme celui du vent qui passe. Le signe représentant le Roseau apparaîtra, et les voyageurs pourront traverser, sur sa tige souple bercée par le vent.

Château Dormant

Tout près des plus hauts sommets, les voyageurs poursuivront le chemin enneigé. Celui-ci serpente le long des cimes, comme le chemin de ronde d'un improbable château. Il est début Château-Dormant.

Dès le début Vaisseau, avec le soleil, les voyageurs pourront poursuivre leur route. Ils remarqueront par endroits d'importants sommets qui ressemblent à s'y méprendre à des tours carrées. Mais le chemin ne semble pas les approcher pour l'instant. Pas plus que cet immense sommet, pratiquement circulaire, qui domine les cimes environnantes, comme un donjon qui les surveillerait.

Les voyageurs déambuleront sur ce chemin assez désolé. Quatre heures plus tard, ils approcheront enfin de l'un de ces sommets carrés. Une porte leur permettra d'entrer dans ce qui est, effectivement, une tour. A l'intérieur, les voyageurs découvriront des gardes, des cuisiniers, des domestiques, et peut-être des nobles et même une princesse. Tous sont endormis, parfois dans des positions cocasses, celles où le sommeil les aura saisis. Rien ne les réveillera : ni l'eau froide, ni les coups, ni la magie, ni même un baiser à la princesse. Les voyageurs devront se résoudre à laisser derrière eux la tour dormante.

Et c'est sans déplaisir, probablement, que les voyageurs verront enfin apparaître le dernier signe noyé dans une lueur bleutée : Château-Dormant. La traversée, le long des créneaux, sera aisée, comme à l'ordinaire. Les voyageurs entendront leurs pas résonner, comme s'ils marchaient sur des pavés.

La treizième heure

Ils quitteront le signe au pied du mur ondulé dont ils rêvent toutes les nuits. Il est entouré de très peu de terrain, rocheux, au milieu des limbes. Les voyageurs pourront constater qu'il leur faut traverser ce rideau, sous peine de disparaître dans les limbes lors du premier faux pas.

Le mur est doux au toucher, veiné, et légèrement membraneux. Il est vivant, sans aucun doute possible. Il ne sera pas possible de le soulever, ni même d'en voir le haut. L'escalader sera impossible sans pitons. En fait, pour passer de l'autre côté, les voyageurs devront se frayer un chemin à travers ce mur. Une arme tranchante fera l'affaire. Un liquide violet se mettra alors à couler. A l'intérieur, ce sera un liquide jaune qui se répandra par l'ouverture pratiquée. Peu de temps après que les voyageurs l'ont franchie, l'entrée se refermera, comme lorsqu'une potion de soin enchantée est utilisée pour guérir une blessure.

A l'intérieur, les voyageurs verront de nombreuses personnes, nues, les yeux fermés. Ce sont des dormeurs. S'ils observent ce qu'il se passe, ils verront que certains apparaissent, que d'autres disparaissent, et que d'autres encore se déplacent.

Un jet de Chance à 0 permettra à un voyageur de trouver son dormeur, image fidèle de lui-même, et qui sera blessé si le voyageur l'est. Le dormeur se tiendra le long du mur vivant que les voyageurs ont franchi, et ses yeux seront ouverts. C'est l'image entêtante que les voyageurs voient chaque nuit lorsqu'ils rêvent. Quelle curieuse idée aussi de vouloir voir cette dernière heure et d'ouvrir les yeux là où tout le monde est censé les garder fermés !

Il suffira de fermer les yeux du dormeur pour que les choses rentrent dans l'ordre : le dormeur suivra alors le cycle usuel de la treizième heure, et le voyageur, une fois reparti, ne fera plus ce rêve étrange, et pourra vivre l'extrême fin du Château-Dormant comme avant. C'est la seule action que les voyageurs pourront entreprendre pendant cette heure, à l'exception de ressortir. Le reste du temps, ils seront observateurs, et ne pourront intervenir en rien.

Si les voyageurs suivent les dormeurs, les leurs ou d'autres, ils pourront voir les cinq principales étapes de l'heure.

Conversion de stress - Si le voyageur a du stress à convertir, les symboles défileront devant le dormeur. Chacun des symboles est celui d'une compétence : une casserole représente la cuisine, un prisme, l'alchimie, une corde, l'escalade, une arme brandie, sa compétence en mêlée, une arme tendue vers le bas, sa compétence en parade, un livre, l'écriture, etc. Ces symboles changeront très rapidement. Le voyageur pourra se concentrer pour choisir la compétence qu'il désire. Les compétences au maximum de leur archétype n'apparaissent jamais, et en cas de souffle de dragon qui oblige à convertir son stress dans une compétence donnée, seule celle-ci apparaît. Le dormeur, toujours yeux fermés, tendra la main pour tenter de saisir le symbole. Effectuer un jet de rêve à O et traiter comme à l'ordinaire.

Soin de blessures - Les dormeurs blessés seront nimbés d'un rayon bleu venant au travers du rideau. Ce dernier semblera toucher délicatement la blessure, l'estompant éventuellement. Effectuer les jets usuels de soins des blessures.

Récupération de points de Vie - Les dormeurs qui peuvent récupérer un point de Vie se jeteront dans un torrent rapide dont l'eau est très froide. Ce dernier se forme à partir d'immenses gouttes qui éclaboussent les alentours en tombant. Portés par le courant, les dormeurs finiront par être rejetés sur les berges plus ou moins rapidement. Effectuer un jet de Constitution ajusté au nombre de points de Vie perdus. S'il est réussi, le dormeur tient dans sa main un gros fruit, une sorte de pêche, qu'il mangera goulument. Il paraît pourtant fort peu probable que l'expression 'Avoir la pêche' vienne de là...

Moral - C'est sous la forme d'une rengaine entêtante que le dormeur appréhendera son moral. Effectuer le jet de moral. S'il est réussi, c'est un chant joyeux, pastoral, héroïque et tendre qui envahira le dormeur. S'il est raté, la musique sera sombre, ténébreuse, glaciale et désagréable qui dérangera le dormeur.

Perte de 1 point de rêve excédentaire - Avant de disparaître de cette heure, les dormeurs ayant un nombre de points de rêve supérieur à leur seuil sentiront un souffle chaud les envelopper, comme si on cherchait à les aspirer. Puis cette sensation cessera, et le point de trop aura disparu.

Les voyageurs pourront quitter cette heure qui n'a pas été conçue pour eux. Ils devront en sortir comme ils sont entrés : par une déchirure mauve. Derrière se trouvera le signe de la treizième heure, nimbé de bleu. Les voyageurs le traverseront sans bien en voir la forme. Pendant leur cheminement, ils s'assoupiront, et entendront l'histoire du temps.

L'histoire du temps

En ces temps-là, il n'y avait que les dragons. Oglokitiktak était l'un d'eux. Les yeux mi-clos, il pensait sans relâche. C'était au temps où Granpicaremrenoirbranso venait d'inventer les couleurs. Et Oglokitiktak était terriblement jaloux. Qu'allait-il pouvoir inventer qui le rende encore plus célèbre ?

Il finit par trouver une idée : il inventa le temps. C'était une grande entreprise : il fallait des jours et il fallait des nuits. De préférence, les mêmes jours et les mêmes nuits pour tous. Mais à l'intérieur des jours, qui étaient trop longs, les créatures rêvées se perdaient. Du coup, il compléta son œuvre avec les heures. Il y en aurait

douze, cinq empruntant leurs noms au règne animal, cinq autres à des créations humaines, une au règne végétal, et la dernière aux Créateurs eux-mêmes.

Ainsi, le jour débute à Vaisseau, tel un nouveau départ, une nouvelle aventure qui s'annonce. Dès le début de la matinée, il convient de prévoir et d'éviter les dangers : c'est Sirène. L'envolée du matin, la montée de l'astre dans le ciel, c'est Faucon. Couronne est l'image du soleil au zénith. A tout seigneur tout honneur : le début de l'après-midi, chaude et calme, royal, c'est Dragon bien sûr. Les écueils de l'après-midi, ce sont les Epées. Lyre termine la journée en douceur, avec sérénité, au coin du feu, à l'image d'une veillée musicale.

La nuit commence avec une heure traîtresse, où les ténèbres sont emplies de mystères : c'est Serpent. Puis le calme règne, et seuls les poissons bondissant hors de l'eau troublent le silence de Poisson Acrobat. Plus tard encore, c'est l'Araignée qui prend la relève : silencieuse, elle tisse sa toile rappelant que les dangers existent aussi la nuit. Le calme et le temps de la réflexion reviennent avec le Roseau, seul élément qui semble encore vivant si tard dans la nuit. Enfin, c'est Château Dormant, symbole de grandeur et de protection.

Tout ceci était fort bien, et Oglokitiktak devint aussi célèbre que Granpicaremrenoirbranso. Mais le temps avait bien des défauts : tout s'abîmait. Les paysages, les constructions élevées à la gloire du monde, et surtout, les créatures. Il fallait en rêver de nouvelles sans relâche tant les risques étaient nombreux : maladies, empoisonnements, blessures. Du coup, les autres dragons le battirent un peu froid. Tant et si bien qu'Oglokitiktak décida d'améliorer tout cela : il rechercha un moyen pour permettre aux créatures de se ressourcer. Oui, mais quand ? Tout était

soigneusement organisé maintenant : des jours de 12 heures, des mois de 28 jours, des années de 12 mois. Non, vraiment, c'était trop parfait pour y changer quoique ce soit.

Cela dura quelque temps avant que les dragons ne menacent Oglokitiktak d'abandonner purement et simplement son histoire de temps. C'était trop difficile de rêver sans se tromper, et d'imaginer sans arrêt de nouvelles personnes, des animaux et des choses qui finalement périssaient si rapidement. Faut dire, les dragons, ça vit très longtemps, et même tout le temps, maintenant que celui-ci existe.

Oglokitiktak décida finalement d'inclure une treizième heure en fin de journée. Seules les créatures vivantes en bénéficieraient. Mais, pour les dragons, c'en était trop ! Rêver une treizième heure, alors qu'il fallait déjà en rêver douze, dans l'ordre, avec un soleil qui bouge et une lune qui change au cours du mois ? Sans compter les paysages qui évoluent, les constructions, les créatures... Oglokitiktak prit peur. Il annonça alors qu'il s'occuperait de tout. Il prendrait les créatures qui devraient se ressourcer sous son aile, au plus près de lui (c'est le fameux mur que les voyageurs voyaient en rêve et qu'ils ont traversé par deux fois).

Pendant la treizième heure, et à l'insu des créatures, maladies, empoisonnements et blessures pourraient être guéris, ou en tout cas régresser. Oglokitiktak y ajouta quelques idées de son cru. Le moral des créatures serait variable afin d'ajouter plus de diversité. Et puis, ces créatures si lentes à apprendre, il fallait les aider à se souvenir : le stress était né. Améliorés par ces nouvelles inventions, le temps plut beaucoup aux autres dragons.

Et tout rentra dans l'ordre. Le système fonctionnait à merveille et, même si tout s'usait, les créatures étaient bien plus

intéressantes à rêver. Leurs souvenirs et leurs caractères créaient des situations cocasses, exaltantes ou dramatiques, mais toujours captivantes pour les dragons endormis. Tout allait donc à merveille. Ou presque. Les dragons s'aperçurent au bout d'un moment que Oglokitiktak volait parfois du rêve aux créatures, et même aux objets qui en étaient porteurs. On le lui reprocha, mais sans se fâcher trop fort. Le dragon inventeur du temps persista en justifiant que là où il en prenait, il y avait trop de rêve. Après tout, cela semblait être vrai et on le laissa faire.

Ce dont personne ne s'aperçut, c'est qu'en parfait mégalomane, Oglokitiktak voulut laisser trace de cette partie de son œuvre : il fit bâtir le petit village qui porte son nom, et y mis un indice sur sa treizième heure. Et encourager les petits curieux à venir sous son aile reste l'un de ses amusements préférés.

Mais il restait une question qui turlupinait Oglokitiktak : quel nom donner à cette heure ? L'idée première, c'était 'Dragon', bien sûr, mais elle était déjà prise. Dommage ! Alors ? L'aile, la source, le repos ? Quel fût son choix final ? De toute manière, ce nom tomba dans l'oubli. D'autant plus facilement que les créatures n'avaient pas conscience de la vivre, et les autres dragons ne la rêvaient pas : Oglokitiktak s'occupait de tout. Pour tous, c'était donc uniquement l'extrême fin du Château Dormant.

Réveil

Enfin, les voyageurs se réveilleront. Le Gardien des Rêves pourra choisir le lieu de leur réveil : près d'Oglok ou ailleurs, peu importe. Pour les voyageurs, la quête de la treizième heure vient de prendre fin, et leurs nuits redeviendront semblables à elles mêmes.

Chaque voyageur pourra se voir attribuer un point de destinée ainsi que cinquante points d'expérience. Quant à savoir le véritable nom de la treizième heure, celui qui s'en souvient doit être Oglokitiktak. Et lui seul.

Scénario :
Dominique PREVOT

Version définitive jouée à Paris
le samedi 28 juin 1997

Scénario
n°24