

Ce scénario met les voyageurs aux prises avec deux réalités, deux rêves. Celui où ils évoluent d'ordinaire et un autre rêve, sans qu'ils ne sachent vraiment lequel est lequel. Ils vivront ainsi deux aventures liées, bien que distinctes. Aucune des deux aventures n'est plus vraie que l'autre et l'origine de cet

enchevêtrement des rêves, caprice des rêves de Dragon, restera un mystère.

Les voyageurs auront peut-être déjà entendu parler des Filles d'Oniros (dans 'Menteries'). Mais ce n'est pas impératif pour se lancer dans cette aventure...

## QUAND LES RÊVES S'EMMELENT

### Rêve 1, jour 1.

Les voyageurs suivent une route, entre lac et forêt. Cette large route, bordée de quelques arbres, étonnamment récente — de cet âge — est en pierre, et un signe particulier, gravé sur un pavé blanc sur le bord de la route les sort de leurs rêveries. Cela a tout l'air d'une inscription ancienne, peut-être du Second Âge. Une inspection plus approfondie indiquera que le pavé et son inscription datent tout au plus de deux cents années draconiques, et que les runes ne sont pas tout à fait conformes. Il semble que l'inscription indique : « RD Fyr718 ». Comme les voyageurs l'imagineront peut-être, il s'agit bien d'une borne, et il y en a une toutes les lieues avec la même inscription mystérieuse. Les arbres en bord de route sont anciens pour la plupart. Aucun savoir des voyageurs ne pourra les aider à en savoir plus à ce moment de l'aventure. Mais s'ils parcourent une lieue, ils trouveront une autre borne, semblable. Seul le dernier chiffre changera. Vers l'Ouest, elle indiquera 717 et vers l'Est 719. Il semble que ce chiffre indique véritablement des lieues draconiques.

Nos héros se souviendront qu'hier, ou était-ce il y a plusieurs jours, ou finalement en rêve... ils ont passé la nuit auprès d'un curieux vieil homme barbu, un original excentrique. Ils se rappellent avoir beaucoup ri, que la soirée a été agréable

et très arrosée avec un alcool très fort, un vin au goût curieux de fleurs et de... de... Une carriole de métal à la construction très étrange, avec des tuyaux comme autant de cheminées, se trouvait à côté. Elle cliquetait, fumait et empestait. C'est un souvenir brumeux mais ce goût très spécial, associé à la sensation d'être fin ivre, les laisse sur leur soif.

Vers l'Est, une barrière rocheuse de dessine assez précisément : c'est dans cette direction que les pas des voyageurs les dirigent.

Au Nord, se trouve un lac, d'assez grande taille et bordé de roseaux. La faune et la flore, qui ont l'air abondant, ne sont pas inconnus aux voyageurs.

À l'Ouest, d'où proviennent les voyageurs, la RD se déroule à travers un paysage morne et qui semble bien vide (de fait, il n'y a rien par-là pendant des lieues et des lieues).

Au Sud, à quelques pas draconiques, se trouve une forêt, sombre et touffue. De très grands arbres se devinent à l'arrière plan. L'entrée dans cette forêt est rapidement difficile, voire risquée. Il faudra attendre pour savoir qu'il s'agit de l'Infinie Forêt.

### Un site de recueillement.

En poursuivant leur route, les voyageurs découvriront la sculpture d'un buste grandeur nature, installé non loin de la

route, vers la forêt. Il représente un homme, probablement entre trente et quarante ans. Ses traits sont fins, ses cheveux ondulés tombent sur ses épaules, et un sourire enjôleur illumine son visage. La pierre dans laquelle l'œuvre est taillée est blanche, froide et veinée comme du marbre. Elle repose sur un piédestal en grès. Le buste ne semble pas altéré par temps.

Tout autour, l'herbe est souple et haute. Ce carré de verdure est entouré d'une quinzaine de bouleaux. Alignés en bordure de l'herbe, majestueux, ils ploient harmonieusement sous le vent.

Installé face à cette sculpture se trouve un banc de bois. Il n'y a aucun nom, aucune plaque, aucun signe funéraire ou autre. La présence des arbres et leurs mouvements dans le vent, ainsi que le clapotis de l'eau de l'étang proche apportent calme et sérénité à cet espace. Il semble avoir été aménagé comme un lieu privé conçu pour rester hors des rêves et hors du temps.

Tout indique que l'endroit est fréquenté. L'herbe porte des marques de passages récents.

### Snovia.

En fin de journée, les voyageurs arriveront à Snovia. Il s'agit d'un village dominé par un délicat château de pierre, pour sa base, et de bois, pour les parties plus élevées. Le château et la cinquantaine

de demeures du village sont singuliers. Les corps de bâtiments sont juchés sur des colonnes de pierre, parfois à une dizaine de pas draconiques de haut, comme d'improbables pilotis. Certaines de ces colonnes semblent extrêmement anciennes. Aucune maison n'est construite à même le sol. Des ponts de cordes relient les divers bâtiments entre eux. Les voyageurs pourront néanmoins remarquer que les traces au sol montrent que les habitants de ces maisons vont parfois « à terre ». En faisant le tour des bases des maisons, ils pourront aussi constater que certaines pierres sont extrêmement anciennes, peut-être même d'un autre âge. Serait-ce un ancien village sur lequel un nouveau village aurait été construit ?

Une échelle de cordes pend au sol, provenant de l'une des plus hautes maisons : c'est l'auberge des voyageurs de maître Carôme.

Monter quinze mètres à l'échelle de cordes pour des voyageurs souvent bien équipés, sera un intermède intéressant. D'ailleurs, si le spectacle tourne au ridicule, des villageois apparaîtront aux fenêtres et sur leur pas de porte pour encourager ou ridiculiser les maladroits (grimper demandera un jet d'Agilité / Escalade à -4).

A Snovia, les voyageurs sont les bienvenus comme partout ailleurs, mais on s'en méfie, surtout des femmes. Mais la première nuit et le premier repas sont offerts, comme il se doit. L'auberge est grande, agréable, et sert de lieu de réunion quotidienne où les familles viennent après le dîner pour partager une boisson, un jeu (ils ont un jeu de dés incompréhensible) ou discuter de tout et de rien. Quelques peintures sont accrochées aux murs, représentant essentiellement des personnes posant devant un décor extérieur simple (les alentours du village en fait).

Les Snovians vivent ici depuis toujours et vivre en hauteur n'a rien d'inhabituel pour eux. Les élevages sont installés sur de larges esplanades, les plantations également. Ils vont à terre si nécessaire, il n'y a pas d'interdits. Les « terriens » les amusent toujours beaucoup lorsqu'ils se déplacent de lieu en lieu sur les ponts de corde. Ici, tout de monde a une agilité étonnante, surtout les jeunes mais aussi les plus anciens.

Ils ne savent d'où la route « très ancienne et d'un autre âge » à l'Ouest peut venir. Où elle mène à l'Est, par contre, tout le monde s'en doute : au « Cul du Rêve », autrement dit le cul de sac formé par la barrière rocheuse. Enfin, concernant l'inscription sur la route, tout de monde sait que RD, cela veut dire Route Draconique, et « à quoi ça sert de voyager si on ne sait même pas ça ? ». Par contre, les chiffres n'ont pas de signification pour eux.

Le premier soir, si les voyageurs constatent au départ une légère méfiance, cela passera avec l'heure qui avance. Par contre, les Snovians qui s'approcheront trop près des voyageuses se verront rappeler par leurs vigilantes épouses. Un ou deux jeunes célibataires seront peut-être très entreprenants.

Les voyageurs noteront la réserve des habitants, ce premier soir. Ils seront discrets sur l'histoire de Goupi.

### Goupi.

Il y a une quinzaine d'années, le Baron de Snovia, messire Goupi, s'éprit d'une jeune voyageuse de passage, Malia. Alors que le village vivait sereinement, voici que le seigneur des lieux négligeait sa femme, la belle Câlina, délaissait son château et oubliait ses devoirs. Il ne fallut pas longtemps avant qu'on découvre qu'il rejoignait la jeune voyageuse près de l'étang où elle s'était établie. Cette péronnelle, « terrienne » inconnue de tous

et venue de nulle part accaparait leur Baron. Cela dura plusieurs semaines.

Alors qu'au début les habitants du village restaient fort réservés sur les frasques du Baron, les langues se délièrent peu à peu. Malia fut surnommée « la grue », et la futaie des abords de l'étang s'appela désormais « le bois de la grue ».

Ce qu'il advient par la suite est difficile à reconstituer de manière certaine. Les souvenirs et les racontars s'emmêlent pour former un conte toujours plus pathétique ou plus étonnant. Depuis plusieurs mois déjà Câlina gérait seule le domaine. Le Baron partait dans la matinée et rentrait le soir ou dans la nuit, ou le lendemain. Les rumeurs les plus folles parlaient d'envoûtements et de malélices.

Ce jour-là, messire Goupi partit auprès un bon petit-déjeuner pour se rendre, comme à l'accoutumée, au bois de la grue. Il pleuvait beaucoup et les Dragons indiquèrent violemment à tous par des éclairs de colère, qu'ils désapprouvaient cette situation des plus choquantes (c'est en tout cas l'interprétation des habitants).

Toujours est-il que ce jour-là, le Baron ne revint pas. Le lendemain, quelques hommes en arme recherchèrent le Baron, mais ne le trouvèrent pas, ni dans les alentours, ni chez la grue, qu'ils chassèrent de sa modeste demeure.

Ce n'est que bien plus tard plus tard qu'on remarqua le buste à l'image de messire Goupi, le carré d'herbes folles et les bouleaux, alors jeunes pousses. On raconte qu'une petite ombre noire lui rend parfois visite, et que des pleurs se font alors entendre dans les bois. Depuis, toutes les personnes sensées évitent soigneusement le « Baron du bois de la grue » : les hommes y disparaîtraient sûrement !

## Euilnoar.

Rien de plus pour aujourd'hui sauf, éventuellement, qu'un voyageur attentif aux tableaux exposés dans l'auberge pourra s'apercevoir qu'il manque un pan à un triptyque représentant une famille. Il s'agit en fait d'un vol, attribué à un voyageur connu au village sous le nom de « Euilnoar ». Les faits remontent à trois générations au moins. L'un des ancêtres de l'auberge, peintre de talent, est l'auteur de l'ensemble des toiles affichées sur les murs de l'auberge. Ce triptyque représentait, sur le panneau de gauche, un homme d'une quarantaine d'années, sur celui de droite, une femme peut-être légèrement moins âgée. Difficile de reconnaître les traits de quelqu'un du village, même si l'aubergiste affirme qu'il s'agit là de ses ancêtres. Il en veut pour preuve que le fond de la toile représente le village et que l'auberge est au milieu. Enfin, il l'imagine car ce panneau manque, et le personnage dessus également. Personne ne sait véritablement qui est la famille représentée (le Gardien des Rêves pourra broder sur cette histoire annexe s'il le souhaite, elle n'influe pas sur la suite de l'aventure).

Euilnoar fut un ancien voyageur, lui aussi. Et malfaisant, il va sans dire. A croire que les voyageurs sympathiques ne laissent pas de souvenirs. Pour autant qu'on s'en rappelle, il vivait quelque part, dans une grotte de la barrière rocheuse. Les villageois, qui n'en ratent pas une pour dénigrer les voyageurs et donner des petits noms aux lieux, disait qu'il habitait le « Trou ». Seul un jeune adolescent a trouvé le lieu de ce repère, mais il ne le dira pas devant tout le monde et attendra le lendemain de pouvoir approcher les voyageurs, seul et discrètement.

L'histoire dit que ce voyageur essaya de s'installer au village et qu'il voulait en devenir le chef. Un véritablement mégalomane ! Mais le Baron de l'époque lui fit comprendre qu'il n'en serait rien.

Le lendemain, il paraît que le feu à pris au château, de manière spontanée, mais il a vite été éteint. On raconte également que ce voyageur a demandé en mariage deux ou trois filles du village, sans succès, mais que ses rivaux ont eu à pâtir de s'être frotté à lui : il semblerait bien qu'il portait malchance à ceux qui se dressaient sur son chemin, ou contrariaient ses projets.

Il continua de vivre à l'écart mais venait régulièrement manger à l'auberge et discuter avec les habitants, bien que personne ne recherchât sa compagnie. Parfois, il dormait à l'auberge ou se mêlait à une partie de dés. Nul ne savait de quoi il pouvait bien vivre.

En fait, Euilnoar était personnage de peu d'envergure, haut-rêvant d'Oniros et de Narcos qui recherchait une vie facile et qui n'était parvenu qu'à se faire craindre par les habitants de Snovia. Tout cela devait finir bien mal, comme le verront plus tard nos voyageurs.

## Rêve 2, jour 1.

Pour leur première nuit de sommeil à l'auberge de Snovia, les voyageurs dormiront paisiblement. Le Gardien des Rêves passera au deuxième rêve, sans transition, comme si tous les voyageurs rêvaient, même ceux qui ne dormaient pas, quelle qu'en soit la raison.

Les joueurs et leurs voyageurs devront finir par se poser la question de savoir quand ils dorment et quand ils rêvent. Si tant est qu'une telle question puisse avoir un sens...

## L'Infinie Forêt

On dit que cette forêt recouvre plusieurs rêves tant elle est immense. Elle est très sombre car ses arbres, très hauts, cachent souvent le ciel. Au sol, il n'est pas rare que des buissons et des lianes urticantes rendent toute progression impossible. Le

Buisson Ardent qui crache du feu et la Liane Suçons avec ses multiples ventouses qui vous sucent le sang, sont deux des pires ennemis du voyageur imprudent. Le danger ici, c'est la flore, beaucoup plus que la faune. La survie dans ce milieu hostile est à -7.

Pourtant, cette forêt est fréquentable à certains endroits, avec des sentiers tracés, voire des allées assez larges pour laisser passer un chariot. Les arbres sont plus petits, la flore moins étrangère et dangereuse. Des arbustes à baies comestibles remplacent les végétaux urticants ou mortels. Ici, la survie est à -3.

Les sources et les ruisseaux sont nombreux : du simple filet d'eau qui se faufile entre les buissons au large fleuve boueux, l'eau est omniprésente. Trouver de l'eau potable ne posera pas de problème pour qui maîtrise la Survie en Forêt.

## Le Marché des Rêves

Mais l'Infinie Forêt est connue pour son légendaire Marché des Rêves (Légendes à 0). On dit qu'en son centre, pour autant que celui puisse avoir un sens, se trouve une imposante clairière circulaire, d'un diamètre de plus de cinq lieues. Les végétaux l'entourent, menaçant, mais n'y pénètrent pas. L'herbe grasse est la seule présence végétale dans cette clairière. Une quarantaine d'arches végétales l'entoure et débouche sur des brumes violettes ou jaunes, ou sur un sentier.

Mais cette belle clairière n'est pas un lieu de détente : ici, ce tient l'un des plus extraordinaires marchés des rêves. On y vend de tout, à un peu tous les prix (Survie en Cité), y compris des êtres humains d'espèces que les voyageurs n'auront jamais vues (petits ours : Pluch ; humains hautains avec des oreilles pointues et parlant sans relâche de sujets incompréhensibles : Spocky ; etc.). Aucun bâtiment n'est fixe, mais les charrettes et

les roulotte, les étales mobiles et les vendeurs itinérants sont pléthores. Ici, on vit jours et nuits et le Marché ne s'arrête jamais.

Probablement aussi que certains malfrats rodent, mais pas plus qu'en d'autres lieux. En effet, nombre de marchands viennent ici avec leurs gardes personnels tous plus impressionnants les uns que les autres.

Les voyageurs remarqueront des Grurcs, domestiques et surveillant les marchandises ou sauvages et dépensant sans compter à un comptoir ou chez un armurier.

## Les Grurcs

Les Groins diraient que les Grurcs sont des groins dégénérés : ils ont la peau verte, sont plus grands que les Groins, et bien plus bêtes. Ces forces de la nature peuvent parfois être domestiquées ; ils font alors de très bons gardes du corps, miliciens, voire porteurs. Curieusement, ils sont alors très fideles.

A l'état naturel, les Grurcs ont un comportement instinctif : ils font ce qu'il leur passe par la tête et, étant donnée leur force, cela finit souvent par des actes violents. Contrairement aux Groins, ils sont réellement bons combattants, rapides et agiles malgré leur taille : batailles et combats sont leurs passe-temps favoris. Il ne faut pas se chamailler avec un Grurc car il ne sent pas sa force.

Les Grurcs malmèment la langue du voyage, ils aiment l'argent et tout ce qui brille. A l'état sauvage, ils vivent en bande, souvent dans des lieux retirés et escarpés, dorment à même le sol et boivent sans retenue. Lorsqu'ils parcourent de longues distances, les Grurcs se déplacent en courant. Leur occupation favorite est de piller et de rançonner. Tous les adultes ont le même comportement, hommes et femmes. Chez les Grurcs, ce sont les enfants qui s'occupent de la chasse. De fait, les clans

de Grurcs ne sont jamais bien nombreux : rarement plus de 60, dont plus de la moitié d'enfants. Mais les voyageurs ne devraient pas s'y fier : les enfants n'attendent que de passer à l'âge adulte, et de capturer ou tuer leur premier voyageur leur permettrait certainement d'être reconnus comme membres adultes au sein du clan. Bien entendu, le chef est le plus costaud.

### **Les Grurcs sauvages**

Taille : 18 (poids : 135 kg)

Constitution : 12

Agilité : 14

Force : 16

Perception : 10

Volonté : 7

Rêve : 10

Vie : 15

Endurance : 30

+dom : +4

Protection : 3 (cuir épais)

Hache de bataille 2 mains : 15 niv +6

Init 13 +dom+4 (total +dom +8)

Lutte : 15 niv +6 Init 13

Esquive (avec armure -1) : 9 (-1) niv +6

Vigilance : 10 niv 0

Survie en Infinie Forêt : 10 niv +6

## Réveil ailleurs.

Les voyageurs seront réveillés par un Grurc apprivoisé. Il aura choisi le plus impressionnant physiquement, pensant qu'il ou qu'elle doit être le chef. Il le secouera, aussi doucement qu'il le peut : « Réveille-toi, route pour rouler boutique, pas dormir ! ». Bref, les voyageurs se sont installés sur la route pour dormir, la forêt étant particulièrement dense par ici, ou peu sûre. De fait, ils gênent le passage d'un marchand et de son échoppe ambulante. Arar est vendeur de vins et se rend au Marché des Rêves. Bien qu'il n'y soit jamais allé, et vienne d'un autre rêve où se trouve également l'Infinie Forêt, il pense qu'il est au bout de ce chemin. Il acceptera que les voyageurs se joignent à

lui. Blob, son Grurc, aidera gentiment mais maladroitement les voyageurs à plier bagage.

En milieu d'après-midi, les voyageurs découvriront le Marché des Rêves. L'endroit est bondé, encombré d'échoppes et de curieux. Toutes les personnes présentes sont des voyageurs dans l'âme sans quoi ils ne seraient jamais arrivés ici. Personne n'est sédentaire et de manière assez inattendue, l'envie de rester plus de quelques semaines ne se fait jamais ressentir. Vivre ici est une expérience unique mais limitée dans le temps. Les voyageurs remarqueront également que tout est assez sale.

Ils pourront alors s'en donner à cœur joie, faire ripaille ou acheter toute sorte d'objets, peut-être même des trésors, vrais ou faux. Ou encore participer à des combats (mains nues ou bâton) avec quelques paris peu élevés, jouer à divers jeux de hasard, acheter un esclave. D'ailleurs, parmi les esclaves sexuelles en vente se trouve une fille trop jeune, très belle, au teint fatigué et au regard éteint. Cela pourrait attirer l'attention des éventuels voyageurs, mais est sans conséquence sur la suite de l'histoire.

S'ils recherchent le vieil homme de leur rêve et sa machine de métal qui fume et qui crache, ils ne le trouveront pas ce soir. Ils devront dénicher un endroit pour dormir, probablement sous une carriole en échange de quelques pièces.

## Rêve 1, jour 2.

Quelles seront les préoccupations des voyageurs aujourd'hui ? Ils n'ont, une fois encore, aucune contrainte. Lorsqu'ils se réveillent, ils auront bien la sensation d'avoir bu un bon coup la veille ou bien était-ce dans leur rêve, comment savoir ? Ils auront peut-être quelques bribes de souvenir, comme nos dernières

actions de la journée peuvent influencer nos rêves ou comme nos rêves se mêlent aux premiers moments de la journée.

Ainsi, au fil des jours, les voyageurs vivront alternativement deux aventures, sans indice pour déterminer celle qui est vraie de celle qui est rêvée. A terme, il serait souhaitable que les joueurs, d'eux-mêmes, tiennent à jour deux listes de suivi de personnage : possession, rêve, points de vie, etc., mais le Gardien des Rêves évitera de leur proposer afin de ne pas valider trop tôt le côté double de ce rêve.

Cette journée pourra être l'occasion de rencontrer Câline, Malia et de découvrir le « Trou du Cul du Rêve » (ces Snovians, tout de même !).

## Câline.

La belle Câline a maintenant 45 ans. Son visage maigre, pointu et volontaire exprime toute sa sévérité, sa rigueur, et son opiniâtreté. Compétente, elle a repris les droits et les devoirs de son époux infidèle et disparu à jamais. La Baronne vit seule et sans enfant.

Depuis la disparition de messire Goupi, les mauvaises langues, souvent les mêmes qui condamnaient l'attitude désinvolte du Baron, aiment à dire que la Baronne est faite pour la solitude. Et que si le Baron partait retrouver sa grue, c'est bien qu'il ne trouvait pas la chaleur dont il avait besoin dans sa grande demeure.

Câline est haut-révante, mais très médiocre.

## Malia et Atur.

Malia vit toujours dans les bois, mais s'est éloignée des abords de l'étang. Elle accueillera les voyageurs avec grand plaisir. C'est elle qui a sculpté le buste en souvenir du Baron, et aménagé cet endroit où ils aimaient se retrouver. L'ancienne voyageuse est une femme assez petite, avec des cheveux clairs, coupés

courts, mais très épais. Sa silhouette est mince, presque maigre. Elle se déplace avec une certaine gaucherie, comme si elle risquait de trébucher à chaque pas (est-ce l'un des charmes que le Baron lui a trouvés au milieu de toutes ces personnes agiles ?). Par contre, ses longs doigts fins sont habiles, et elle sculpte, pour son plaisir, aussi bien qu'elle dessine et qu'elle peint. Lorsqu'elle s'exprime, ses mains sont perpétuellement en mouvement. Sa bouche assez large est également très expressive : moues et sourires se succèdent et chaque expression est pratiquement une pose.

Les voyageurs comprendront l'attachement que le Baron a pu vouer à cette femme quand elle les recevra : elle est chaleureuse, courtoise, et son sourire est une source d'apaisement et de sérénité.

Malia a un jeune fils de 14 ans, Atur. Il est beau et fougueux. Ses traits ne sont pas sans rappeler ceux du Baron, tels que sculptés par Malia Jamais messire Goupi n'a su qu'il allait avoir un fils. Le jour où Malia comptait lui annoncer, il n'est jamais arrivé chez elle et a disparu : elle ne sait pas ce qu'il est devenu. Elle confirmera qu'il y eut un orage violent ce matin là.

## Le Trou d'Euilnoar.

Quignol, un gamin déluré d'une quinzaine d'années, et qui lorgne les femmes du groupe sans vergogne, trouvera un moment pour approcher le groupe de voyageurs de sa démarche dégingandée. Il cherchera à monnayer son savoir, en échange des faveurs d'une femme du groupe : « tout le monde sait bien que les voyageuses, c'est quelque chose ! » dira-t-il avec de grands yeux. Il jettera son dévolu sur la femme la plus discrète du groupe.

Il y aura moyen de le détourner de son obsession passagère mais il ne voudra pas les conduire à l'entrée du Trou sans en tirer un quelconque bénéfice.

Le Trou est au sud-est du village, à environ 5 lieues. Aux premiers rochers, les environs sont abandonnés aux herbes folles et aux buissons. L'entrée du repère d'Euilnoar est cachée par l'une des irrégularités de la falaise, d'une part, et par une chute d'eau, d'autre part. L'eau, qui tombe du haut de la falaise, est légèrement mauve. Cela est dû à un mélange de l'eau et de l'Amétisanite, que l'on trouve en abondance dans la région, une pierre violette et très soluble.

Le jeune homme ne suivra pas les voyageurs s'ils s'engagent sous la chute d'eau, et il s'en retournera au village. De l'autre côté de la cascade, avec un peu de lumière, les voyageurs seront étonnés de trouver un tunnel percé entièrement circulaire. Le sol, les murs et le plafond constituent un cercle parfait. Par contre, le tunnel n'est pas régulier et il ne faudra qu'un instant aux voyageurs pour comprendre que ce passage a été taillé par la voie d'Oniros (en l'occurrence, « Terre en Air »). Il aura fallu un nombre de sorts phénoménal pour réaliser ce passage.

La barrière de roche à l'Est de Snovia n'est pas très large, tout au plus une vingtaine de pas draconiques. Mais elle est si haute que personne n'a tenté de passer par-dessus pour voir (en tout cas, personne n'en est revenu pour le faire savoir).

Euilnoar a creusé le rocher, plus s'est installé à un endroit où une fissure permettait à l'air de passer, ce qui lui permet également de s'en servir comme cheminée, de se chauffer et de cuire ses aliments. C'est un peu par hasard, en agrandissant sa grotte, qu'il a découvert qu'il était si proche de l'autre versant. Du coup, il a poursuivi son tunnel, et a débouché de l'autre côté.

Dans l'ancre d'Euilnoar, les voyageurs trouveront une pailleasse, un petit coffre, une table, un rondin servant de tabouret.

Le tout est dans un état d'abandon depuis plus de 50 ans. Les restes d'un squelette se trouvent sur la couche. Il n'y a rien de valeur, ni rien d'intéressant dans ce lieu misérable.

Le tunnel se poursuit, légèrement de biais et débouche à l'air libre. Au passage, juste avant la sortie du tunnel, se trouve une zone de Métal en Air (Fleuve, R-8, r6) permanente (Fleuve, R-13, r13) : ce diable de haut-révant protégeait ses arrières en raison des méfaits qu'il commettait de ce côté-ci de la falaise.

## Vouest.

Le village de Vouest se dessine au loin lorsque les voyageurs sortent du tunnel. Le paysage est tout à fait dans la continuité de celui de l'autre côté : Infinie Forêt au sud, falaises à l'Ouest, et le reste en plaines légèrement boisées. Les voyageurs couperont à travers les prairies ou paissent de paisibles ruminants bien gras qui les regardent passer avec une indifférence totale.

A Vouest, les habitants, dans leur grande majorité, sont éleveurs ou équarrisseurs, vendeurs ou transporteurs de viande. Ils en produisent sous toutes ses formes : fraîche pour la consommation locale, séchée, fumée, bouillie, grillée ou « en pis », spécialité locale qui permet de garder de la viande cuite pendant plusieurs jours. Ils organisent des caravanes une fois par mois, pour livrer la viande dans l'Est, à Piéplat, une cité plus importante, à 3 jours de caravane.

Les Vouesternes sont fiers, rieurs, bagarreurs au besoin, et moqueurs comme leurs voisins Snovians. L'auberge, tenue par Climte, est surtout constituée d'un immense bar où on sert un Ouaka à réveiller les morts ! C'est ici la salle commune du village : affaires, jeux de cartes et même rencontres galantes se déroulent ici au vu et su de tous.

De ce côté là, le Trou est connu et s'appelle le « Tunnel des pauvres » car les rares personnes qui sortent de ce lieu maudit n'ont jamais un sol en poche. On raconte qu'il y a bien longtemps, un dénommé « Tourvau » s'était installé dans ce trou et qu'il fût traqué par les Vouesternes qui voulaient le pendre pour vols, escroqueries et multiples séductions. On ne le revit jamais mais ce lieu est maudit depuis sa disparition. Dans un recoin du bar-auberge, des voyageurs curieux pourraient trouver, posé sur le sol, un vieux tableau poussiéreux : la partie centrale du triptyque de Snovia, qui a été revendue il y a bien des années. Mais les Vouesternes et l'art n'ont jamais fait bon ménage. Si les voyageurs veulent l'acheter, par exemple pour le rapporter à Snovia, il leur en coûtera 3 sols car « C'est un souvenir de l'histoire de la ville, vous comprenez ».

Si les voyageurs cherchent bien, ils pourront trouver une vieille dame, Ma Grégoar, qui se souvient peut-être que, il y a une dizaine d'années, un homme hirsute et à moitié fou a traversé le village sans prononcer un mot, l'air hagard, et parti vers Piéplat. Peut-être était-ce Goupi ?

## Gagner quelques sols.

Les voyageurs, devenus pauvres après avoir traversé la zone qui leur a fait perdre tout métal, voudront probablement gagner quelques sols, voire s'acheter ou se procurer quelques armes, des outils, etc. Il y a bien un forgeron à Vouest, mais ses couteaux de boucherie sont de meilleure qualité que ses épées (trop lourdes, mal équilibrées et fragiles), et ses haches lourdes pour tailler les arbres sont les seules qu'il possède. Ici, les gens sont « armés » de fouets et de bâtons, qu'ils manient fort bien d'ailleurs !

Par contre, si le Gardien des Rêves le souhaite, voici une digression possible.

## **Première mission :**

L'aubergiste viendra les voir, et leur demandera s'ils ne cherchent pas à gagner un peu d'argent. Il connaît en effet quelqu'un, sieur Giron qui recherche des gens habitués au danger et à la manipulation des armes.

Ce riche monsieur est prêt à payer cher pour qu'on assure la sécurité dans sa demeure à l'extérieur du village, au milieu des pâturages. Depuis quelques temps, il reçoit des messages inquiétants. Ces mots sont griffonnés sur des parchemins usagers qu'il trouve, glissés sous sa porte. Il en a même retrouvé un dans sa chambre.

Si ceux-ci sont d'accord pour ce petit travail, l'aubergiste fera prévenir Giron. Ce dernier ne tardera pas à arriver, sera étonné et dira n'avoir besoin que de la moitié du groupe (ou une personne de plus que la moitié si les voyageurs sont en nombre impair). Leur mission, s'ils l'acceptent, est de protéger la villa et les pâturages de Sieur Giron. Ce travail durera de début Lyre à mi-Vaisseau, toutes les nuits. Chaque gardien recevra ½ sol par nuit. Voilà qui pourrait intéresser les voyageurs.

## **Seconde mission :**

Dès que la moitié du groupe de voyageurs partira pour sa première nuit de surveillance, l'aubergiste viendra voir le reste du groupe : « Excusez-moi, il y a un homme qui aimerait vous parler à l'autre table. » Despero, un homme d'environ trente cinq ans, se présentera puis ira droit au but : « J'ai besoin de personnes comme vous voyageurs. J'ai une mission pour vous, demain soir, si vous l'accepter bien entendu. » Il s'agit de l'aider à pénétrer dans une grande demeure dont il possède les plans. Il présentera cela comme une blague qu'il compte faire à un ami. Il paiera bien, jusqu'à 1 sol par voyageur.

Bien entendu, le premier groupe protégera la maison que le second groupe voudra investir. Mais il n'y aura pas de casse : de toute façon, personne n'a d'armes tranchantes à donner aux voyageurs et il ne s'agit que de s'amuser à leurs dépens. Si l'un d'eux devait ne pas comprendre et se fâcher ou être trop violent, pour le coup, les affaires tourneraient véritablement mal.

La première nuit, il ne se passera donc rien, sauf que les voyageurs s'endormiront tous.

## Rêve 2, jour 2.

Les voyageurs, qui se sont tous endormis même s'ils ont tenté de résister au sommeil, seront réveillés par petits bruits : sortis de la forêt en même temps que le soleil s'est levé, des milliers de Mandibulaires nettoient les lieux. Ses créatures curieuses ne sont pas dangereuses, sauf si l'on s'interpose entre eux et leur repas, à savoir les détritrus, de toute nature, laissés à terre. Le flot de Mandibulaires passera à côté des voyageurs sans qu'il leur soit fait de mal et cela sera le début d'une nouvelle journée.

Vers midi, ils entendront parler d'un vieux fou et de sa machine de métal. Le retrouver ne sera pas simple et demandera de réussir trois jets de Survie en cité à -3. Alors, près d'une porte du Marché, ils rencontreront l'homme de leur rêve, un dénommé Ozenar : fin et très grand, le cheveu et la barbe blancs et fournis, ses yeux très clairs sont emplis de tristesse. Il vient de se faire voler sa « Machine à sol » par une bande de Grurcs lourdement armés et sortis de l'Infinie Forêt. Ozenar et son bâton n'ont pas pu faire grand chose face à ce déferlement de férocité et d'avidité.

La « Machine à Sol » est la carriole de métal que les voyageurs ont vu en rêve.

Soyons précis, c'est bien dans l'autre rêve que les voyageurs veulent boire le vin et revoir cette machine. Les joueurs devront comprendre que, même s'il n'y a pas qu'un seul rêve, tous se rejoignent, et satisfaire leur envie dans ce rêve-ci comblera leur attente dans l'autre rêve.

Cette machine de sa fabrication, sous réserve de glisser un sol dans la fente appropriée, produit un nectar corsé à la saveur comme nul autre. Il a bien eu des Grurcs comme clients hier et probablement cette machine à alcool a-t-elle attiré leur convoitise ? Elle est longue de deux pas draconiques, large seulement d'un seul et haute de deux. Quatre grosses roues en bois en assurent l'équilibre. La machine a une autonomie de 500 verres une fois préparée et remplie par Ozenar.

Il n'y a donc qu'une seule éventualité : partir à la poursuite des Grurcs, avec Ozenar qui sera volontaire même si les voyageurs hésitent.

La traque ne sera pas trop dure, sauf si les voyageurs perdent la trace des voleurs. Les Grurcs connaissent bien la forêt et n'emprunteront que des chemins sûrs. Quant aux voyageurs, s'ils s'égarent, ils découvriront les richesses inquiétantes de la faune locale...

Les traces de la machine, tirée par un Terchaval, sont assez visibles : le chemin est tout d'abord assez large, puis la piste des Grurcs s'écartera sur la droite, dans un sentier entre buissons ardents et lianes ventouses. Par endroits, la végétation a été écartée à grands renforts de machettes, ce qui confortera les voyageurs qu'ils sont sur la bonne piste. De toute façon, les rus qui traversent le sentier gardent la trace des roues de la machine.

Petit à petit, quelques grosses pierres apparaîtront puis le chemin sera recouvert de pierres et commencera une lente ascension. La forêt deviendra moins

épaisse et les voyageurs découvriront qu'ils montent à flan d'un pic rocheux de manière circulaire. Lorsqu'ils auront commencé à faire un premier tour du pic, ils s'apercevront qu'une faille sépare le pic où ils se trouvent d'un plateau rocheux. Lorsqu'ils seront au-dessus des hautes futaies, ils verront la forêt à perte de vue dans toutes les directions. Ils découvriront que les Grurcs campent sur le plateau rocheux de l'autre côté de la faille. Entre les deux, un très long pont de cordes et de bois est installé. Les voyageurs pourront observer les Grurcs faisant traverser le pont à la machine volée. L'un des Grurcs tombera du pont à ce moment-là.

Le premier des risques, pour les voyageurs, est d'être repérés par des Grurcs lorsqu'ils sont sur le sentier du pic rocheux. Une approche de nuit semble nécessaire. Une fois n'est pas coutume, la chance sera du côté des voyageurs, la lune sera presque pleine et le ciel dégagé. Le clan compte au moins une soixantaine d'adultes et d'enfants. Les Grurcs ne font pas de garde, personne ne venant jusqu'ici pour se frotter à eux. De plus, ils seront tous fins saouls ayant abusés de la Machine à Sol, du chef au plus jeune Grurc. Eventuellement, entre les ronflements gras des adultes, les voyageurs discerneront les pleurs d'un nouveau-né.

Le second risque sera la traversée du pont de lianes et de bois. Elle demande 4 points de tâche, un jet à -1 toutes les trente secondes (Agilité avec Acrobatie éventuellement). Les voyageurs qui ont du mal pourront être aidés par les autres. Si les voyageurs sont trop lents, peut-être qu'un Grurc se lèvera pour aller satisfaire ses besoins, liés au trop plein d'alcool, au-dessus de la faille. S'il ne remarque pas les voyageurs (il leur suffit d'être discrets, car il est fort préoccupé), il retournera s'affaler à même le sol avec les autres, non sans avoir marché sur l'un de ses congénères qu'il n'avait pas vu. Si les voyageurs s'inquiètent du Terchaval, la

mauvaise nouvelle est qu'il a servi de repas.

La machine fume et crachote faiblement dans un coin. Pour la récupérer, il faut finir la traversée du pont, éviter des dormeurs, déplacer la machine jusqu'au pont et redescendre le pic. La fuite pourra être couverte en coupant les lianes du pont, côté pic rocheux, bien entendu.

Mais tout ne se passera pas comme prévu : après la traversée du pont et en se rapprochant le plus discrètement possible de la machine, Ozenar marquera des signes d'inquiétudes. La machine hoquettera comme si elle avait une vieille toux. Alors que les voyageurs pourraient presque se saisir de l'objet de toutes leurs attentes, Ozenar leur dira : « Vite, partons, ils n'ont pas remplacé l'eau de la machine »... et celle-ci va exploser. A peine les voyageurs auront-ils fait quelques pas qu'un coup de tonnerre se fait entendre : la machine n'est plus que morceaux épars qui retombent aux alentours. Les Grurcs sont tous réveillés maintenant, mais pour certains terrifiés. Les voyageurs pourront en profiter pour tenter une fuite éperdue pour le pont. Les plus braves des Grurcs, dont le chef, recouvreront leurs réflexes combattifs et il est probable que les voyageurs devront distribuer quelques coups de ci de là pour assurer leur sortie. Peut-être qu'un voyageur devra bloquer le pont le temps que les autres traversent.

Si le pont n'est pas coupé, ce qui serait une erreur, les Grurcs donneront la chasse. Ils sont rapides et connaissent bien le terrain : une rencontre serait alors inévitable.

Une fois en sécurité, les voyageurs s'installeront probablement pour la nuit. Ozenar leur indiquera un Cousinet, sorte d'immense mousse de plusieurs pas draconiques, qui se recouvre à la tombée de la nuit d'une enveloppe opaque. Personne n'attaque de Cousinet lorsqu'ils

sont fermés de nuit, car nul ne sait ce qui peut bien se trouver à l'intérieur (et souvent, il n'y a rien). De plus, un Cousinet agressé de nuit crache un acide corrosif qui brûle tout ce qu'il touche : peau, tissu, métal...

## Rêve 1, jour 3.

---

Seconde nuit à Vouest : les deux groupes s'affronteront joyeusement, plutôt sur le modèle jeux d'enfants que combats d'Orcs. Le tout se terminera en rigolade à l'auberge.

Cet épisode peut-être supprimé. En fait, le GdR veillera, autant que possible et sans dénaturer le jeu, que les deux aventures se terminent en même temps, à un jour près.

## Rêve 2, jour 3.

---

Ozenar indiquera qu'une autre machine est en cours de construction chez lui, à quelques heures de marche. Il n'y a rien d'autre à espérer, pour les voyageurs, que cette machine fonctionne correctement et que le trajet soit sans périples.

L'inventeur connaît bien la forêt et évitera les pièges qu'elle recèle. Si les voyageurs veulent tenter quelque chose de stupide, par exemple rechercher des plantes de guérison, le Gardien des Rêves ne devrait leur laisser aucun répit, le lieu est extrêmement dangereux, voire mortel.

Chez Ozenar : c'est une cabane assez bien entretenue, en partie en bois et en partie en métal (qu'il achète au Marché avec les sols qu'il gagne avec sa machine). Elle est adossée à un gros rocher et la forêt semble moins dense par ici. Ozenar confirmera que les environs sont moins touffus et moins dangereux que les parties qu'ils ont traversées ensemble. Il a de

nombreux pieds de Chromavignes, chaque grappe portant des grains de couleurs différentes, un potager assez grand mais qui mériterait un peu plus d'attention et quelques poulardes se promènent ça et là devant une étable maintenant vide. Katigre, un gros chat sauvage à rayure verte, croisement improbable d'un chat et d'un tigre, viendra se lover prêt de son maître dès son arrivée.

Dans son atelier, mitoyen à la cabane, se trouve la seconde machine. « Elle est pratiquement en état de marche. Plus que quelques réglages et je retourne au Marché ». Pour la première coulée, il indiquera aux voyageurs la liste des ingrédients dont il a besoin.

Mais il est tard, et tout cela pourra attendre le lendemain. Ozenar préparera une grande omelette aux Mamelons, gros champignon local à la forme évocatrice. Fait curieux, Ozenar ne boit pas, il n'a pas de vin mais proposera un bouillon de légumes.

Les voyageurs pourront dormir où ils le souhaitent, dans l'étable, dans la cuisine, dans son atelier ou dehors, Ozenar étant un bon compagnon pas contrariant.

## Rêve 1, jour 4.

---

### Vers Piéplat.

Les voyageurs pourront poursuivre leur voyage vers Piéplat, qui se trouve à cinq jours de marche environ. Il leur sera expliqué que l'ancienne route se divise rapidement en trois et que le bon chemin est celui de droite. Les autres routes vont on ne sait où, bien que certaines personnes arrivent parfois par-là. Mais pourquoi faut-il que les personnes qui indiquent les chemins confondent leur droite et leur gauche ?

On leur précisera que la route peut être dangereuse. Pas à cause des brigands, mais de grandes créatures à quatre pattes

qui vous dévorent tout cru : leurs noms ne sont pas connus, mais il s'agit d'Extractors. Si cette discussion se déroule à l'auberge, chacun voudra ajouter ce qu'il croit savoir : il y a ceux qui disent que ce sont des racontars, et ceux qui affirment que de telles créatures existent. En fait, ils ne sont que deux ou trois à en avoir aperçu, mais ce n'est pas vraiment certain. Et pourtant, ce sont eux qui ont raison. Les voyageurs n'auront jamais entendu parler de tels animaux.

En route pour Piéplat, les voyageurs suivront la route, mal entretenue, se déroulant entre prairies et bosquets. Puis ils bifurqueront et continueront leur chemin sans rencontrer personne. Le temps commencera à se couvrir. Leur route, pratiquement ouest-est, entrera dans un bois clairsemé, ce sera le seul changement notable. En fin de journée, ils se retrouveront face à quelque chose d'assez inattendu : croisant leur route, se trouve une route toute neuve, presque nord-sud. Elle est large, en pierre, et border de jeunes arbres. Les voyageurs trouveront sans mal une borne indiquant « RD Mej 415 ». Ils se trouvent sur une nouvelle Route Draconique.

Mais la nuit tombe et il est vain d'en chercher plus pour l'instant. Le ciel est toujours couvert et il fait plutôt frais, mais il ne pleut pas.

## Rêve 2, jour 4.

Dès le lever du soleil, Ozenar s'occupera de ses hôtes, ramassant des fruits et préparant du pain. Puis, il fera chauffer la forge et à commencera à effectuer les derniers travaux et réglages nécessaires pour la seconde machine. Si les voyageurs veulent l'aider, il acceptera mais ils ne seront d'aucun aide réelle à part passer les outils ou tenir un objet non identifié, pour eux en tout cas.

Par contre, il proposera aux voyageurs de rechercher les plantes nécessaires à la première coulée du vin.

Si les voyageurs n'ont pas réglé leur compte aux Grurcs, et si certains les ont poursuivis en traversant le pont, une rencontre peut-être imaginée lors de la cueillette des ingrédients.

Les plantes pour la Coulée (1 jet par heure) :

- 50 brins de pelouse bleue (0), herbe assez commune qui pousse sous les roches, petites ou grandes (35 brins par réussite) ;
- 5 brins de Suppure à vin (-2), qui se développe au pied de vignes sauvages (Ozenar indiquera un lieu où des vignes sauvages poussent ; 10 brins trouvés par réussite) ;
- 35 fleurs de Clorée des chênes à soie (-3), fleur qui se développe sur de grands arbres qui abritent des colonies de Soyeux, petits vers à soie (10 fleurs par réussite, escalade à 0 pour les atteindre et considérer qu'une fleur est perdue lors d'un échec) ;
- 15 feuilles de lianes urticantes (-1), assez difficile à attraper sans gants (12 feuilles par réussite) ;
- 8 bulbes de Plaisants péteurs (-5), bulbes à manipuler avec précaution (réussir Dextérité à 0) sous peine de les percer et qu'une odeur immonde s'en échappe avec un bruit disgracieux (5 bulbes par réussite) ;
- 2 brins de Tanemiels dorés (-10 ; 1 brin par réussite) ;
- 14 fruits de Tabatier (+1), fruit d'un arbuste à courtes branches rouges (8 fruits par réussite) ; en fait, cet ingrédient n'est pas nécessaire pour la coulée, mais Ozenar prépare un bon tabac à partir de ces fruits qu'il fait sécher et qu'il effrite entre ses mains ensuite. Or il est bientôt à cours de tabac.

Sans vraiment mettre la vie des voyageurs en danger, le Gardien des

Rêves pourra imaginer des rencontres insolites.

## Rêve 1, jour 5.

### Les Gardiens de la Route.

Les Gardiens de la Route forment un peuple nomade. Ils vivent en clan, dans des roulottes, et se déplacent au fur et à mesure de leurs travaux. Ces derniers consistent à reconstruire les Routes Draconiques, c'est à dire les voies du Second Âge. C'est le métier d'une vie et cette mission n'est pas facile : que faire lorsque les vestiges de la route disparaissent ?

Ils espèrent toujours arriver dans une grande ville et être payés leur dû. Mais il n'est pas rare qu'au cours d'une vie, un Gardien de la Route n'arrive jamais aux portes d'une cité importante.

#### Un travail méticuleux :

Toutes les lieues, les Gardiens de la Route posent une petite borne plate avec leur sigle. Ce dernier varie de clan en clan : les trois premiers caractères correspondent au le nom du chef du clan lorsque la route est commencée, et le chiffre suivant et le nombre de lieues parcourues depuis le début de la route.

Lorsqu'une voie se divise, et si le clan est assez nombreux, deux nouveaux clans se forment. Chacun suit alors sa voie, et poursuit ses travaux, sans espoir aucun de se retrouver plus tard. En effet, il est peu fréquent que les Gardiens de la Route fassent demi-tour. Cela se produit uniquement lorsque la route arrive auprès des limbes.

Tout au long de ses travaux, le clan dresse une carte de la route, précisant les travaux apportés, les sites particuliers traversés et les personnes rencontrées. Ils gardent également trace des carrières qu'ils ont ouvertes et du temps mis pour

effectuer les réparations. Ces informations sont précieuses et gardées jalousement : c'est le patrimoine du clan.

Dans toute la mesure du possible, les Gardiens de la Route tentent de retrouver les mêmes matériaux lors de leurs réfections que ceux originellement utilisés. Lorsqu'ils arrivent sur un nouveau lieu, ils recherchent une ancienne carrière. S'ils n'en trouvent aucune, ils tentent de mettre à jour une pierre assez semblable à celle utilisée, en creusant les collines environnantes.

Les campements sont installés à proximité des carrières. Lorsque le lieu des travaux est trop éloigné d'une carrière, le campement change de site. Ils recherchent alors une nouvelle carrière, et la vie continue.

### Les Extractors :

Les Gardiens de la Route élèvent toutes sortes d'animaux : poules, moutons, vaches, et autres espèces communes. Mais ils en élèvent une autre dont les origines se perdent dans la nuit des rêves.

Il s'agit des Extractors, animaux impressionnants et fort utiles à leur métier. L'Extractor est un animal qui possède quatre longues pattes. Son corps est musclé, et permet de seller l'animal. La selle se trouve environ à deux pas draconiques du sol. La tête est perchée au bout l'un long cou gracieux d'un pas draconique. Deux cornes d'un demi-pas draconique trônent tout en haut. C'est dire si l'animal est grand. Deux tresses complètent le tableau. L'une est située entre les deux cornes, au milieu de la tête, légèrement courbée vers l'arrière. L'autre est la queue de l'animal qui s'en sert comme fouet pour chasser les insectes. L'Extractor est herbivore.

Les Extractors font des montures rapides et endurantes, et peuvent être attelées. Elles sont capables de porter des charges importantes. Les Gardiens de la Route

les utilisent aussi bien pour assurer leur protection que pour travailler à la carrière, à l'extraction et au transport des roches. Les cavaliers montent à l'aide d'une courte échelle, car l'animal ne se baisse jamais. D'ailleurs, il dort debout.

### La sécurité du clan :

Quelques Gardiens de la Route assurent la protection du clan. Juchés sur leurs montures, ils surveillent les environs, et observent les arrivées de voyageurs, d'habitants intrigués ou d'autres dangers potentiels. Ils sont particulièrement vigilants pour prévenir d'éventuelles attaques de groins ou d'autres ennemis naturels. Les cavaliers sont armés de lances longues, et l'Extractor porte un long carquois dans lequel plusieurs autres lances peuvent être transportées.

En cas de combat, la monture peut participer à la bataille. Elle utilise sa mâchoire sans dents pour attraper ses victimes, puis les jette au sol. Au premier round, l'animal attaque (10 niveau +3 Init 8 +dom +1) Une réussite indique qu'il s'est saisi de sa proie. Au round suivant, il la projette à terre (encaissement sur la table des coups non mortels à +7). L'Extractor ne piétine pas les personnes à terre. Il peut également se servir de sa queue (10 niveau 0) comme d'un fouet pour décourager les attaques par l'arrière.

### Un réveil un peu brutal.

Les voyageurs seront réveillés par un Extractor curieux. Ils se retrouveront entourés par plusieurs bêtes immenses, montées par des humains armés. Une réaction violente serait à la fois stupide et suicidaire.

Les présentations faites, les voyageurs pourront accompagner les Gardiens de la route et même monter un Extractor (Equitation à -3).

Ce clan se souvient bien d'un fou qui fait un alcool fort dans la forêt. Ils l'aperçoivent de temps à autre, le poil rare et hirsute, la parole difficile... Les Gardiens indiqueront où ils pensent que le fou habite.

### L'alcool du fou

C'est sans problème que les voyageurs suivront un sentier et découvriront une maison étonnamment belle et bien entretenue. Un jardin et un potager, clôturé d'une petite barrière en bois, entourent l'habitation. Un banc en bois est installé près d'une fenêtre et deux personnes y sont installées : une femme et un homme.

Ce sont Goupi et Girondelle, Fille d'Oniros. Elle s'occupe de lui depuis le jour où elle l'a recueilli. Elle tente de la soigner, mais cela dépasse de loin toutes ses compétences et, pour le coup, celle des voyageurs également.

Elle ne connaît pas l'histoire de Goupi - qu'elle appelle Alia, seul mot qu'il prononce parfois et auquel il réagit. Entendre son vrai nom, celui de Snovia ou de Câlina fera également légèrement réagir Goupi. Ayant depuis peu l'envie de voyager, elle proposera de le ramener « chez lui », si les voyageurs l'accompagnent. Si l'histoire se termine comme cela, Girondelle pourra rester avec les voyageurs. Sa condition de Fille d'Oniros pourra être utile lors de prochaines aventures. De son côté, Malia viendra avec le baron et son fils vivre chez Girondelle puisque cette dernière part en voyage. En effet, il est inutile de rester à Snovia avec le baron dans cet « état ».

## Rêve 1, jour 5.

---

### L'alcool de Machine à Sol.

La Machine à Sol est fin prête et Ozenar prépare la première coulée. Un sol est requis pour la faire fonctionner. Si les voyageurs n'en ont pas, leur hôte maintiendra qu'il n'en a pas non plus et que le sol entre dans la composition du vin. C'est un vil mensonge mais l'inventeur est pingre.

Au pire, les voyageurs iront faire de la monnaie... au Marché, ou gagner quelques pièces en trouvant un petit boulot ou en gagnant une rencontre, organisée pour des paris, contre un Grurc à mains nues, les attractions ne manquent pas !

Lorsque tout est prêt et que le sol est mis dans la fente adéquate, la machine crachotera, toussera, bougera dans tous les sens, mais n'explosera pas. Ozenar effectuera des réglages pendant tout ce temps, touchant à tout, puis un fin filet de vin coulera dans un godet qu'il aura installé à cet effet. Bien entendu, un autre sol est requis pour le voyageur suivant. En fait, les voyageurs devront cumuler un degré d'Ethylisme égale à 5 (page 87), sachant que le vin d'Ozenar est de force -7. Un filon pour l'inventeur !

Les buveurs retrouveront alors le goût si caractéristique de leur souvenir : fleurs et feuilles, racine et herbe, toute la forêt dans un nectar puissant et féroce. Leur quête sera accomplie.

### Retour à la réalité.

---



Que se passera-t-il après tout cela ? C'est donc dans le second rêve, celui de l'Infinie Forêt, que les voyageurs auront satisfait leur souvenir lié au premier rêve, du côté de chez Goupi.

Mais après tout : lequel des deux rêves et lequel est la réalité ? Où seront les voyageurs au début de leur prochaine aventure ? Peut-être que certains voyageurs penseront que l'histoire de Goupi est la seule réalité et que d'autres auront la certitude que l'aventure de la Machine à sols est la véritable histoire (un jeu de dé fait le choix : impair, rêve 1 ; pair, rêve 2).

C'est probablement la meilleure solution, à chacun sa réalité : quand leurs rêves s'emmêlent, même les Dragons ne savent plus où ils en sont...

Scénario :  
Dominique PREVOT

Carte :  
Jacques GIRALT

Rédaction commencée en 1997  
et achevée en 2005

Version définitive jouée à Gagny  
le samedi 26  
et dimanche 27 mars 2005

