

Le Val du Fol

Ce scénario peut servir d'introduction à des voyageurs nouveaux venus en Petite Garabagne ; il peut aussi bien être joué avec un ou plusieurs personnages natifs de l'île. Quoiqu'il en soit il est préférable que le gardien des rêves ait lu le chapitre descriptif de la Petite Garabagne, notamment ce qui concerne la classe chevaleresque, les forêts et les Sarabans.

La localisation précise de l'action n'a pas grande importance : au gardien de choisir le lieu, quelque part à la lisière Nord de la forêt de Kildare.

ENTREE EN MATIERE

L'accueil

Les voyageurs sortent du gris rêve comme réveillés par un vent puissant qui leur fouette le visage. Au loin, la ligne bleutée des collines se découpe sur un ciel crépusculaire. Il fait froid et ils sont fourbus. Heureusement à quelques pas, un petit château entouré de douves est là qui pourra peut-être leur servir de gîte. Ah ! Un bon feu et un bol de soupe!

À l'appel des voyageurs, le pont-levis sera prestement abaissé; à peine entrés dans la cour du château, une frêle jeune fille blonde viendra à leur rencontre. C'est dame Méliane, châtelaine du lieu. Avant toute chose les personnages seront menés dans la grande salle, au premier étage du donjon ; là on s'occupera de les laver et de les réchauffer. Il seront ensuite invités à partager le souper de Dame Méliane.

C'est autour de la soupe tant attendue que la situation se clarifie. Peu curieuse de la condition de ses hôtes Dame Méliane peut leur expliquer où ils se trouvent. Bien sûr il ne lui viendrait pas à l'idée de leur dire expressément qu'ils

sont en Petite Garabagne. Par contre elle leur indique qu'ils sont sur les terres de son mari Méliador d'Austreroche, le jeune châtelain du lieu et que leur vie s'écoule sans histoire : le pays est calme et il n'est besoin au château que de quelques serviteurs fidèles, les paysans sont heureux d'avoir un si bon seigneur, les récoltes ont été bonnes, les vents sont favorables et l'hiver sera doux. Le hic c'est que la belle dit cela avec si peu de conviction... Un simple jet d'EMPATHIE à 0 permet aux plus fins de se rendre compte que tout cela sonne faux. Et d'ailleurs, où se trouve donc Méliador, son mari ? Interrogée sur celui-ci, Méliane prétendra qu'il est alité car quelque peu malade. Bientôt nos voyageurs s'apprêtent à gagner leurs couchés, installés dans la grande salle.

Les soucis de Dame Méliane

C'est le lendemain que Dame Méliane se décide à révéler la vérité à ses hôtes et sollicite leur aide. Au réveil, Méliane conduit les voyageurs à Méliador afin qu'ils puissent lui présenter leurs hommages.

Menés au dernier étage du donjon les personnages découvrent un jeune homme blond, prostré sur un grand fauteuil de bois. Il ne réagit à aucun signe extérieur, ses yeux hagards fixent le mur de pierre nue. Le silence se fait tandis qu'une larme coule sur la joue de Dame Méliane. Soudain, Méliador relève la tête, fixe un des voyageurs et se met à braire comme un âne... Situation tragi-comique dont Méliane fournira une explication après que chacun ait quitté la chambre.

Il y a huit jours de cela, à proximité du château, Méliador a été trouvé errant sur son cheval, «comme insensé et fort débilite de sa personne». Trois jours avant il était parti, seul, chasser dans les collines. Aucun des remèdes qui lui ont été administrés depuis n'a eu d'effet. Ce n'est pas tout ! Depuis deux jours Gahériet de Miramar, lointain cousin de la famille d'Austreroche et seigneur des terres voisines de la Lande Brûlée est venu réclamer le château dont il se prétend le seigneur légitime. Gahériet a lancé un ultimatum : il règle la question en combat singulier avant la prochaine morte-lune (dans douze jours), ou bien il prendra le château par la force. Lui et ses soudards ont installé leur campement non loin de là, sur la berge de la Seuvre. Ils constituent une force suffisamment importante pour faire rapidement tomber le château.

Désespérée, Dame Méliane finira par demander l'aide des Voyageurs.

L'histoire de Méliador

Méliador est un fin gourmet. Son rêve secret depuis qu'il est haut comme trois pommes, c'est une omelette aux cornes de rêve, avec un peu de ciboulail et une pincée d'astrakin. Aussi a-t-il décidé un beau matin de prendre son courage à deux mains et de partir chercher ces champignons dans la forêt. Courageux mais pas fou, il s'équipa en vrai chevalier et dit à sa douce qu'il partait chasser dans la lande. Azros son fidèle écuyer refusa de le suivre quand il apprit sa véritable destination. Bien vite, Méliador eut l'occasion de rencontrer des Nabaras et il leur demanda tout naturellement où il pourrait trouver son bonheur. Trouvant là l'occasion de jouer un tour cruel au chevalier, les Nabaras envoyèrent Méliador

cueillir les champignons-qui-rendent-fou dans un endroit de la forêt appelé le val de Guen-Dalok (voir ci-après). Après avoir cueilli ce qu'il prenait pour des cornes de rêves, il s'en retourna et goûta un champignon juste avant d'arriver chez lui... on connaît la suite.

Que faire ?

Voici donc la situation, on demande aux voyageurs de jouer les preux chevaliers, libre à eux de se prendre au jeu ou bien de continuer leur voyage.

S'ils se montrent réticents, le gardien des rêves peut leur forcer la main en utilisant un rêve d'archétype. Lors de leur première nuit au château, les personnages font un rêve étrange; Ils se retrouvent dans un petit royaume dont la reine, victime d'une terrible malédiction, est mariée à un âne. Au terme d'aventures épiques, nos héros parviennent à transformer son âne de mari en un prince charmant au regard bleu profond et au sourire blanc-colgate. Devenant du même coup des figures légendaires du royaume de Olissouel Zatendouel, nos voyageurs estiment que le temps est venu de poser bagage. Le rêve s'arrête là. Le désir prend alors aux voyageurs de revivre d'une façon ou d'une autre le moment le plus poignant de cette tranche de vie passée : la métamorphose de l'âne en homme. En découvrant au matin la situation de Méliador, il comprendront qu'ils détiennent la solution : rendre la raison au jeune homme suffirait certainement à assouvir leur désir onirique. (avec gain de 30 points de stress directement convertibles).

Qu'ils aient ou non rêvé, les voyageurs décideront probablement d'aider Dame Méliane. A priori, plusieurs solutions s'offrent à eux

— Ils peuvent décider de choisir le meilleur d'entre eux et d'en faire le champion qui défiera Gahériet de Miramar. Mais Gahériet est redoutable. En outre cela ne ramènera pas Méliador à la raison.

— La meilleure solution c'est d'essayer de soigner Méliador. Toutes les tentatives avec Médecine ou Alchimie sont vouées à l'échec. Une investigation par le haut-

rêve révélera que Méliador n'est victime d'aucune magie. Pas de solution non plus de ce côté-là.

Les soupçons devront se poser un temps sur Gaheriet : n'aurait-il pas empoisonné Méliador ? C'est une fausse piste, Gaheriet est blanc comme neige dans cette histoire.

Azros, fidèle écuyer...

C'est au moment où les personnages cogitent qu'Azros entre en scène.

Il s'arrangera pour parler discrètement à l'un des voyageurs : « Méliador est parti

dans la forêt! déclare-t-il. Personne d'habitude n'y met les pieds! C'est bien trop dangereux, il n'y a d'ailleurs aucun intérêt à y aller (*Azros ne sait rien des champignons*). Rongé par les remords, Azros n'a rien voulu dire à Dame Méliane de cette histoire et il implore son interlocuteur de garder le secret.

Cette escapade en forêt reste la seule piste valable. Il ne reste donc qu'une seule chose à faire : y aller à leur tour en espérant trouver quelque chose. (Cela devrait moins effrayer les voyageurs qu'un natif de la Petite Garabagne pour qui la forêt est un lieu tabou).

LA QUETE

La forêt

Il s'agit de la forêt de Kildare, une des plus grandes forêts de Garabagne dont la lisière se trouve à quelques lieues au sud du château. C'est l'automne, le feuillage des arbres se pare des plus belles couleurs et les champignons délicieux commencent à percer sous l'humus...

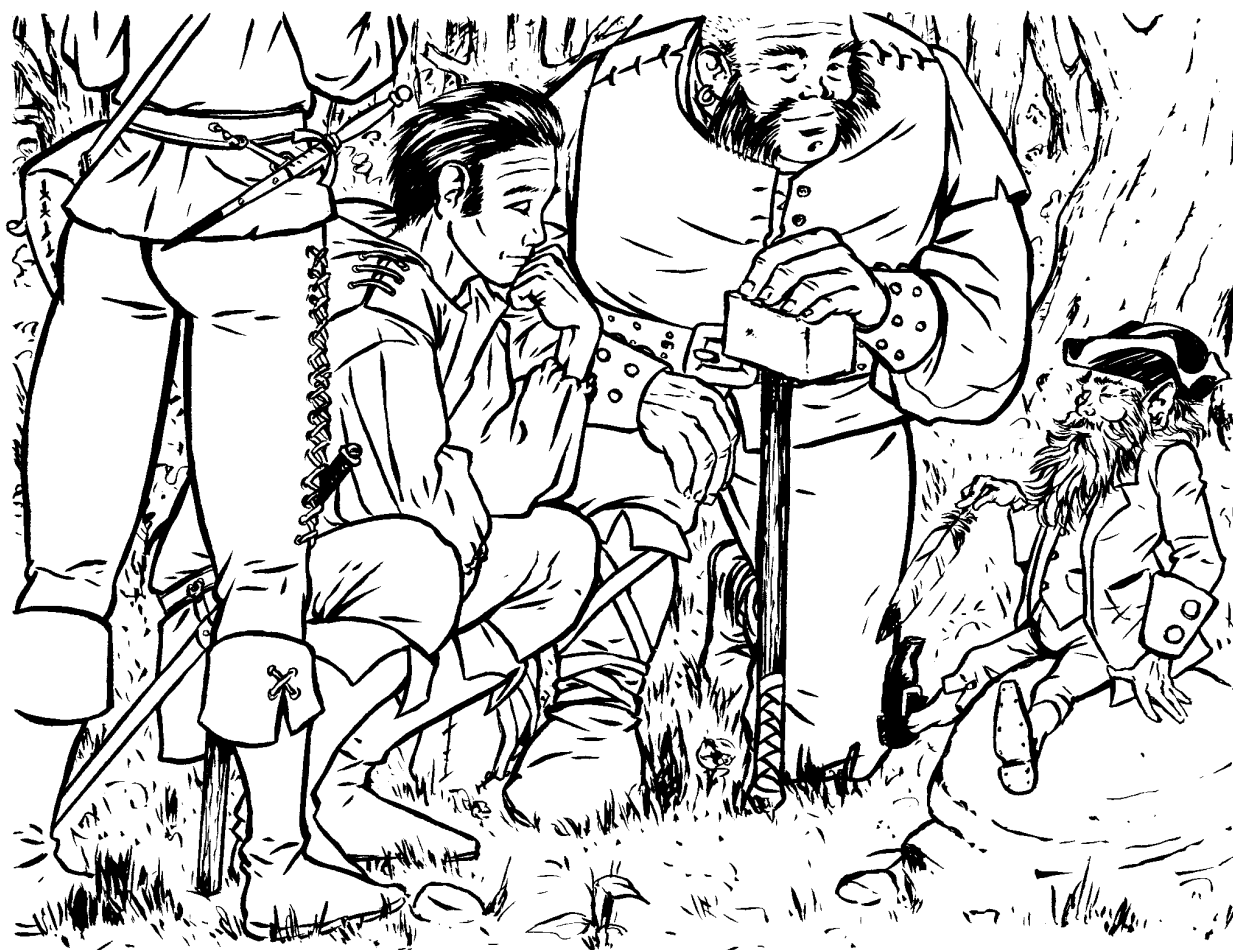
Le parcours dans la forêt peut se passer sans encombres notoires (gris rêve) ou bien être plus problématique. A vous de rajouter à votre guise créatures malveillantes ou merveilleuses, lieux extraordinaires... L'essentiel est de garder à l'esprit que comme toutes les forêts de Petite Garabagne, il s'agit d'un lieu très sauvage où ne vit en principe aucun homme.

Le plus simple est de s'enfoncer droit dans la forêt, si les voyageurs veulent éviter de pénétrer trop profond, arrangez vous pour qu'ils se perdent. La recherche de traces de cheval est une pure utopie. Le groupe dispose en principe de suffisamment de temps pour que le gardien n'ait pas à s'encombrer d'un calcul précis des temps de déplacement. (Il peut s'il le souhaite retenir l'idée que le temps s'écoule différemment dans la forêt : par exemple, 2 jours écoulés dans la forêt = 1 jour écoulé à l'extérieur).

Un réveil laborieux

Au matin du second jour dans la forêt, c'est la rencontre avec d'étranges habitants de la forêt qui donnera aux voyageurs leur première piste sérieuse.

D'habitude les Sarabans se laissent rarement découvrir même quand ils enquiquinent les Grandes jambes avec leurs blagues. Ici ils viennent vers les personnages car ils ont besoin d'eux. Ce n'est pas une raison pour ne pas s'amuser. Au réveil les voyageurs auront du mal à reconnaître leur campement : leur souliers sont accrochés en rang d'oignon à la plus haute branche de l'arbre sous lequel ils ont dormi. La plus part de leurs possessions sont ainsi dispersées dans les arbres. Des Sarabans invisibles profitent ainsi du spectacle tout en corsant encore un peu la mise en scène : le temps de grimper chercher une bourse, la paire de botte descendue au préalable se retrouve derechef à six mètres de hauteur dans l'arbre voisin, au moment le plus délicat de l'escalade un bouton de culotte lâche, etc... Au gardien d'imaginer et d'improviser ce genre de catastrophes en chaîne. C'est au moment où les personnages commencent à désespérer qu'un Saraban apparaît, assis sur un petit rocher rond comme si il avait toujours été là. Toute tentative agressive à



son égard le fera disparaître. Après quelques présentations Alafdhal Khushaf (c'est son nom), commencera à discuter avec les voyageurs tout en époussetant ses chaussures avec une plume.

Le marché

Les Sarabans ont l'art de ne pas répondre aux questions qu'ont leur pose et la discussion sera en quelques sorte à sens unique. Le Saraban, évasif, fera semblant de s'intéresser par politesse à ce que «ces messieurs peuvent bien chercher dans cette contrée»... Si les voyageurs expliquent clairement leur problème, le Saraban avouera savoir certaines choses qui «pourraient éventuellement intéresser leurs illustres personnes». «Seulement les choses ne sont pas si faciles à dire, et c'est parfois si dur de vivre ici...»

A force de tergiversations, Alafdhal finira par leur proposer un marché : les informations contre un petit service à rendre. Si les personnages acceptent voici comment se présentent les choses :

Les personnages doivent, avant de savoir quoi que ce soit, jurer qu'ils rempliront leur engagement. Alafdhal les fera cracher dans leurs mains et s'enduire le front d'humus pour concrétiser ce serment.

Le Grand Père d'Alafdhal est très malade et seule une plante qui pousse loin d'ici pour de petites jambes pourrait le sauver. Il faudrait tout simplement aller en chercher et en ramener. Il s'agit de la Sauge Noire, une plante que les personnages ne peuvent pas connaître mais qui ressemble en tout point à la sauge commune (INTELLECT/Botanique à 0 pour la connaissance), sauf que — l'auriez-vous deviné? — son feuillage et ses fleurs sont noirs. Cette sauge pousse à un endroit bien précis : dans les ruines de la tour noire du val de Guen-Dalok. Alafdhal explique ensuite comment s'y rendre : Il suffit de prendre vers le sud jusqu'à une petite rivière qu'il faut ensuite descendre vers l'aval, jusqu'à une pierre dressée au bord de la berge, là commence le chemin qui mène au val.

Passées ces explications Alafdhal fera un cour laïus tout en suggestions sur les

dangers d'aller contre un serment comme celui que viennent de prêter les personnages... C'est un baratin sans fondement réel pour amener les voyageurs à respecter leur engagement. A eux de le juger crédible ou pas.

Les personnages peuvent avoir toute les attitudes possibles par rapport à leur promesse, la respecter, l'ignorer ou la faire passer en second plan d'autant qu'ils doivent faire vite, mais l'honnêteté peut parfois payer...

Après ces préliminaires Alaf consentira à éclairer la lanterne des personnages. Pour ce qui est d'un «Grande Jambe» qui serait passé dans le pays récemment, des cousins d'Alafdhah ont bien vu, il y a dix jour, un homme à cheval avec un bizarre accoutrement de métal. Les voyageurs reconnaîtront à la des-

cription d'Alafdhah les armoiries de Méliador qu'ils ont déjà vu au château. Le petit frère d'Alafdhah a surpris l'homme en pleine conversation avec des Nabaras : il cherchait des champignons pour se faire une omelette, les Nabaras lui ont indiqué où ils pourraient en trouver : dans le val de Guen-Dalok, là-même où pousse la sauge noire. «C'était surement fourberie de leur part» conclut Alafdhah qui en bon Saraban déteste les Nabaras.

Ceci dit, Alaf signale qu'il saura bien retrouver les personnages quand il repasseront dans les environs avec la sauge noire. Le Saraban saute derrière une pierre et disparaît.

Il est enfin possible de rassembler ses affaires une bonne fois pour toute et de partir vers le Val de Guen-Dalok.

LE VAL DE GUEN-DALOK

Remonter le chemin indiqué par le Saraban ne devrait pas poser de gros problème. La seule façon d'accéder au val est le chemin qui part de la pierre dressée et qui débouche au détour d'une clairière sur un brouillard bleu. On s'en serait douté, c'est un blue rêve. Dans celui-ci, le sentier se sépare en deux devant une nouvelle pierre dressée, les deux embranchements conduisent tout deux au val.

Le val est un monde clos, entouré d'abruptes falaises. Coulant d'Ouest en Est un petit ruisseau sépare le val en deux.

Tous les éléments remarquables d'un côté se retrouvent en symétrie sur l'autre berge (forêts, ruines, collines...).

La partie nord est un véritable paradis : Arbres aux fruits délicieux, vertes prairies, petits lapins blancs, oiseaux multicolores, brise parfumée, ruines de pierres blanches et moussues...

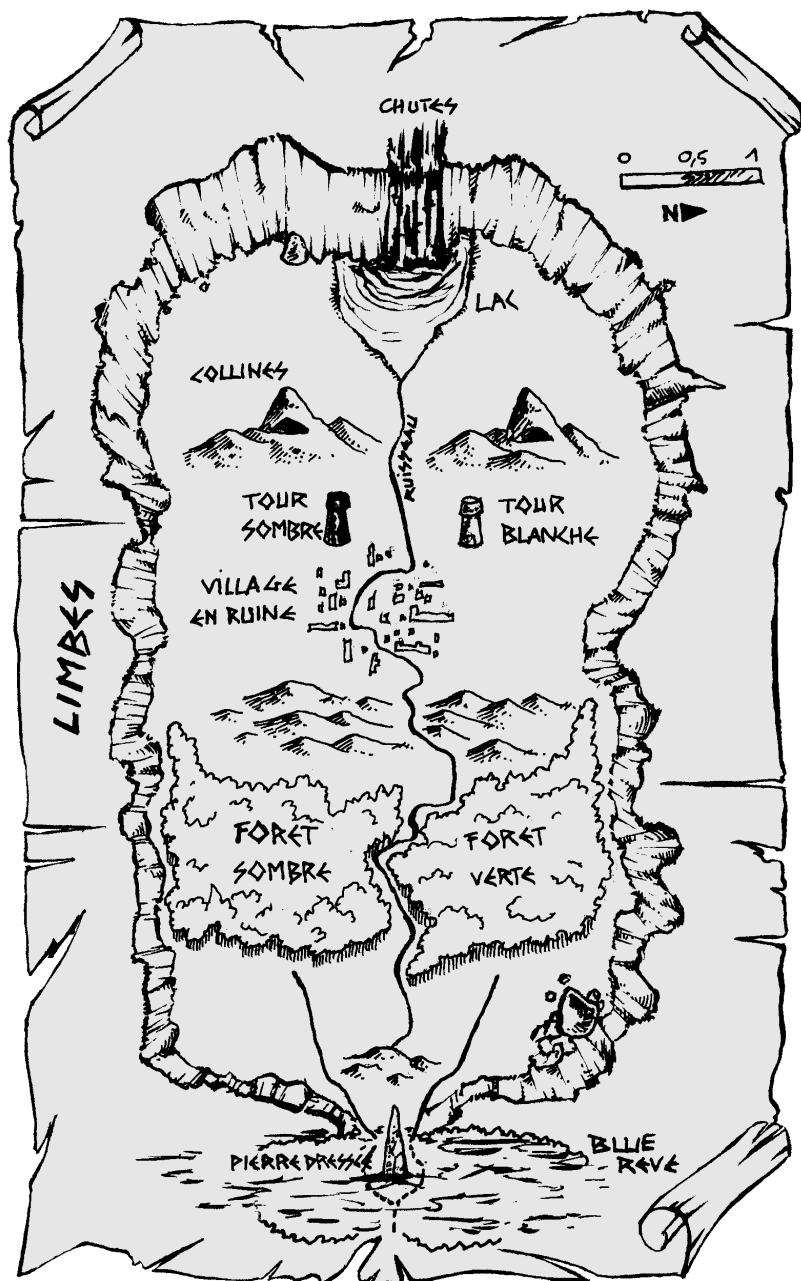
Le sud du val est l'antithèse complète du nord : Vent putride qui dessèche la gorge, buissons venimeux, animaux agressifs...

Le soin est laissé au maître de peupler cet endroit à sa guise en jouant sur sa dualité : chaque chose d'un côté ayant son opposé de l'autre (noir/blanc, serpents/colombes, plantes vénéneuses/herbes de soin, etc...).

Il est cependant impossible de découvrir d'un coup la dualité de ce monde. La berge opposée apparaît toujours semblable au côté où l'on se trouve : la même tour blanche, la même forêt agréable en symétrie si l'on se tient au nord ; la même sombre colline, les mêmes ruines sinistres si l'on se tient au sud. C'est en traversant le ruisseau que l'on découvre l'autre moitié du val, l'autre réalité. Ceux qui restent sur la berge voient alors leur compagnon disparaître, il vient de passer de l'autre côté du miroir.

Dans le blurêve, le hasard guidera les voyageurs vers l'un ou l'autre des côtés du val. Laissez les errer et prendre conscience peu à peu de l'étrangeté de ce rêve.

La tour sombre. C'est là que pousse la sauge noire, à l'intérieur des pans de



mur rubéfiés qui tiennent encore debout. La tour est habitée par un esprit Thanataire qui gardera farouchement les ruines tant que l'on essaiera d'y pénétrer. Il a l'apparence d'un grand guerrier bardé de métal noir. Si les personnages opèrent un recul stratégique il réagira normalement à savoir qu'il poursuivra sa victime délaissant ainsi les ruines.

La tour blanche. Un examen succinct des ruines (VUE à 0) permettra de trouver, entre deux pieds de trésuriers, une jolie fiole en cristal ouvragé (valeur 8 sous) contenant une liquide transparent. C'est de l'eau lustrale. Si les personnages connaissent les entités Thanataires et le moyen de s'en débarrasser (jets de Légendes) cela pourra leur être utile,

qu'ils aient déjà été dans la tour noire ou pas. Si ce n'est pas le cas, il faut espérer qu'il garderont la fiole et qu'ils sauront tôt ou tard en faire bon usage.

Les collines ... et les champignons.

De chaque côté du ruisseau se trouve une colline plus grande que les autres. On aperçoit de loin l'ouverture d'une grande grotte dans la paroi. Dans chacune des grottes poussent des champignons, les seuls du val : coté sombre, des champignons noirs et rabougris semblables aux Cornes de rêve ; coté clair, de gros champignons dorés qui poussent sur un sable blanc et poudreux.

La solution

A ce stade une double révélation doit se faire dans la tête des joueurs.

1. Les Nabaras, êtres pervers, ont dû dire à Méliador que les champignons qu'il cherchait étaient les champignons noirs. Il en a mangé et est devenu fou.
2. Une idée folle, mais pourquoi pas ? : Chaque chose dans ce rêve à son double bénéfique ou malfaisant. Les champignons dorés sont peut-être un remède. C'est effectivement la solution : ramener ces champignons à Méliador et les lui faire manger pour qu'il recouvre la raison.

Le Retour

Si tout c'est bien passé, les personnages essayeront vraisemblablement de revenir au plus vite au château, le meilleur moyen est encore de suivre le chemin qu'ils ont pris à l'aller. S'ils n'ont pas de sauge noire le retour se fera sans autre événement majeur.

Les Sarabans et le cadeau

Si les voyageurs ont la sauge, Alafdhal Kushaf apparaîtra au détour du chemin, assis sur un gros tronc d'arbre moussu. La discussion commencera de façon évasive mais il est probable que les personnages, pressés, en viendront vite aux faits et donneront la sauge au Saraban. Celui-ci les remercie avec émotion. La seule chose c'est que son grand-père est guéri, il n'a plus besoin de la sauge noire! (La vérité est que les Sarabans avaient besoin de se débarrasser de l'esprit Thanataire...). Alors que les personnages dépités se disent qu'ils ont fait tout cela pour rien, Alafdal sort de sa musette d'étranges

objets. A chaque personnage il remet un pendentif ajusté à sa grande taille : une ficelle de chanvre à laquelle est accroché un cristal noir. «Voici le cristal tel que le porta Cheredik, voici le cristal qui saura vous mener dans l'Autre Monde, au delà du rêve, par delà le miroir des eaux» . Si les personnages n'ont jamais entendu parler de l'Ar Braz, cela leur paraîtra ésotérique mais les choses s'éclairciront s'ils continuent à voyager en Petite Garabagne (voir page 7). Ils prendront alors conscience de la valeur de ce présent. En outre chaque cristal contient des signes draconiques (Diff -2, Forêt, 20 points).

De plus si les voyageurs évoquent leur mésaventure avec le grand guerrier noir, et qu'ils n'ont pas vaincu définitivement l'esprit thanataire, Alafdhah les mettra en garde contre une prochaine rencontre. Il leur expliquera comment se servir de l'eau lustrale et leur en donnera une seconde fiole si nécessaire.

GAHÉRIET DE MIRAMAR, né à l'heure des Épées, 41ans, 1m88, 93 kg, cheveux brun, yeux noirs, beauté 7



TAILLE	14	VOLONTÉ	15
APPARENCE	13	INTELLECT	8
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	8
FORCE	15	RÊVE	7
AGILITÉ	11	Mêlée	13
DEXTÉRITÉ	12	Tir	11
VUE	10	Lancer	13
OUIE	8	Dérobée	9

Hache une main	niv +7	init 13	+dom +5	Vie	14
Fléau lourd	niv +7	init 13	+dom +6	Endurance	29
Épée sorde	niv +5	init 11	+dom +5	+dom	+2
Lance	niv +6	init 12	+dom +5	Protection	5
Bouclier	niv +7	(bouclier lourd)			
Esquive	niv +3	(Mailles de fer: M.A. -4)			

Équitation +8 \ Vigilance +5 \ Écriture -8 \ Musique -7.

Gahériet de Miramar est un grand brun arrogant, seigneur implacable sur ces terres. C'est une ordure mais il n'en respecte pas moins scrupuleusement les règles de la chevalerie.

DENOUEMENT

De retour au château, et selon la réussite des voyageurs dans la forêt, les choses peuvent se présenter de trois façons différentes :

— Les personnages arrivent trop tard (ils peuvent par exemple avoir décidé de prendre des vacances dans la partie bienveillante du val de Guen-Dalok), si les personnages arrivent trop tard donc, Gahériet de Miramar est le nouveau châtelain de la région. Et ce n'est pas un homme facile !...

— Les voyageurs sont «dans les temps» mais n'ont pas les champignons, il leur reste toujours la possibilité de choisir le plus brave d'entre eux comme champion pour affronter Gahériet dans un combat singulier. Le vaincu est celui qui crie merci ou qui rend l'âme le premier.

— Les voyageurs ont les champignons dorés et les font manger à Méliador qui recouvre aussitôt la raison pour leur

broyer les côtes d'une virile accolade de remerciement. Le lendemain Méliador défait Gahériet au terme d'un combat épique. L'arrogant repart piteusement avec ses hommes vers son domaine des landes brûlées. S'en suit une fête où sont conviés tout les alentours et où nos héros sont fêtés comme il se doit. Méliador s'estime «à jamais redevable», etc... Les personnages peuvent rester autant que bon leur semble au château. S'ils font part de leur désir de partir, ils se verront offrir à chacun un cheval de l'élevage de Méliador (*Caractéristiques moyennes*). Les voilà prêts, surtout s'ils ont les cristaux, à partir à la découverte de la Petite Garabagne et de l'Ar Braz !

Texte Étienne de la Sayette

Dessins Emmanuel Grellard

Plan

Cyrille Daujean