

# L'ŒIL UNE AVENTURE AUTOUR D'ÉLOS DU DRAGON

**C**e scénario se présente sous la forme d'une mini-campagne, d'un voyage à travers plusieurs Rêves. Pour des raisons de place il a fallu aller à l'essentiel : vous ne trouverez pas toujours de descriptions détaillées des endroits traversés ; à vous de compléter si cela vous paraît nécessaire. L'aventure peut être jouée par n'importe quels personnages, pourvu que tous sachent nager.

## L'histoire en quelques mots

Les voyageurs cassent par mégarde l'objet fétiche de la tribu nomade qui vient de les accueillir : l'Œil du Dragon. Les voilà obligés de se mettre en quête d'un nouvel œil. Les hallucinations provoquées par une boisson rituelle leur donne la piste à suivre : pour arriver à l'œil du dragon il faut en remonter le corps. Cette piste «ésotérique» les mènera (en principe !) de Rêve en Rêve jusqu'à la révélation finale. Partir de la queue du Dragon, c'est attraper la queue d'un animal bizarre, si bizarre qu'il expédiera les voyageurs dans un nouveau Rêve. De là il sera possible de remonter vers le ventre du Dragon. Il s'agit de séduire une femme, communément surnommée «le dragon», et dont les confidences faites sur l'oreiller permettront aux voyageurs d'atteindre une île, la Tête du Dragon, dernière étape avant la révélation finale.

## 1. LA TRIBU

L'aventure commence dans les steppes de Sham, avec la rencontre des voyageurs et d'une tribu nomade. Peu importe la façon dont les personnages sont arrivés dans ce monde. Qu'ils fassent irruption d'une déchirure ou qu'ils aient déjà passé plusieurs jours dans le gris rêve à parcourir la steppe, ils finiront par tomber sur le campement de la tribu et par être accueillis par les nomades.

## Les steppes de Sham et la Tribu

Les steppes de Sham sont faites d'immenses étendues d'herbe haute, dont la monotonie est seule rythmée par le flot lent de quelques grands fleuves. Par un phénomène plus accentué qu'ailleurs, les steppes sont constellées de déchirures du Rêve.

C'est là que vit la Tribu. Celle-ci ne porte pas d'autre nom, les nomades étant persuadés d'être les seuls hommes à vivre dans cette immensité. La Tribu est constituée d'une soixantaine de nomades, vieillards et enfants compris. Sa principale source de subsistance est l'Andurak (*Livre des Mondes p 56*) qui parcourt les steppes en grands troupeaux migrateurs. Les nomades s'efforcent de repérer les troupeaux et de les suivre dans leurs migrations. Ceux-ci ont pour habitude de faire irruption des déchirures du Rêve et finissent toujours par quitter les steppes de la même façon. Il arrive parfois que les nomades rencontrent des personnes sorties de déchirures : c'est la coutume que de leur réserver un bon accueil puis de les reconduire gentiment vers une déchirure de départ.

Les nomades sont assez petits, plutôt maigres, les muscles noueux et la peau mate. Les hommes ont la tête rasée exceptée une touffe de cheveux sur le haut du crâne. Les chasseurs sont tatoués de symboles rituels sur tout le corps, le nombre des tatouages augmentant avec la réputation acquise au cours des ans.

Il n'y a pas de chef dans la Tribu où toutes les décisions sont prises en commun par les chasseurs. Par contre, il existe un sorcier dont l'attribution est l'utilisation du haut-rêve au service de la communauté. C'est lui qui soigne les malades, qui essaie de repérer le gibier quand il se fait rare, il est aussi le seul à connaître la langue du voyage. Actuellement le sorcier est Machah, un grand vieillard encore vert, et haut-rêvant puissant.

## L'Œil du Dragon

L'Œil du Dragon est l'objet fétiche de la Tribu. C'est le garant de la survie : il porte chance, il permet au sorcier de localiser les grands troupeaux, il rend les femmes fécondes, etc. Il s'agit



AVENTURE

17

AVENTURE



d'un globe de cristal creux de 30 cm de diamètre, rempli d'un liquide transparent bleuté au sein duquel se tortille une sorte de petit lézard noir. Il est transporté par le sorcier. Lorsqu'un campement est dressé il est installé sur un piédestal de bois, au milieu des tentes qui sont toujours disposées en cercle. Toutes les sept générations l'Œil meurt : le verre s'opacifie, se craquelle, son contenu s'évapore et le lézard meurt et se dessèche. On choisit alors les plus valeureux des jeunes chasseurs afin qu'ils partent «ailleurs», en quête, à la recherche d'un nouvel Œil.

### Une fête qui tourne mal

Or donc, les voyageurs découvrent par une belle matinée d'été le campement de la tribu, installé sur la berge d'un fleuve au flot calme. La plupart des nomades sont en train de s'occuper des prises faites la veille : écorchage, répartition des quartiers de viande... Tous se montrent amicaux et attentionnés envers les voyageurs, mais Machah est le seul à connaître la langue du voyage. C'est donc par lui que se feront l'essentiel des discussions et que les voyageurs pourront s'informer sur le monde dans lequel ils se trouvent. La journée se passe gaiement, et le soir venu on fait fête aux personnages. On festoie des meilleurs morceaux

d'andurak, on s'enivre de vin de Kah, la sève d'une herbe fermentée au soleil (*Force* : -5). Tambours et flûtes sont bien vite sortis et tout le monde se met à danser. C'est dans cette ambiance joyeuse et quelque peu éthylique que survient le drame. L'un des personnages, par une effroyable maladresse, renverse le piédestal sur lequel se trouve l'Œil du Dragon (*Choisir le personnage ayant le plus haut degré d'éthylisme et à éthylisme égal celui dont le score en CHANCE est le plus bas*). Le globe choit lourdement sur une pierre et se brise en deux. Le lézard s'agite quelques instants, ouvrant désespérément la gueule comme un poisson sorti de l'eau et se fige dans un dernier spasme. Un silence pesant tombe sur le campement. Brusquement dessaoulés, les nomades regagnent leur tentes. Machah reste avec les personnages, il n'y a plus rien d'amical dans son regard. Si besoin est, il leur explique en quelques mots ce qu'est l'Œil du Dragon. Après un silence, il déclare que les voyageurs doivent réparer leur faute. C'est à eux et à eux seuls de se lancer dans la quête d'un nouvel Œil.

A ce stade, libre aux personnages de jouer le jeu ou pas. Si le groupe ne s'avère pas prêt à coopérer, le maître peut respecter leur choix, libre aux joueurs de passer à coté de l'aventure ! S'il veut leur forcer la main il est possible d'utiliser un rêve d'archétype (cette quête apparaît aux personnages comme l'occasion de se remémorer un moment d'une de leurs vies passées) ; l'autre option est d'admettre que Machah a lancé sur eux un sort de tâche spécifique, qui fonctionne même entre les différents rêves.

Prêts à coopérer ou non, il est probable que les voyageurs éviteront dans un premier temps de s'attirer des ennuis et feront au moins semblant d'être d'accord.

### Le wassa et les hallucinations

Machah les invite dans sa tente et leur explique qu'ils doivent se plier au rituel de la quête : c'est à dire boire le wassa. En principe le wassa est bu par les jeunes chasseurs qui s'apprentent à aller quérir un nouvel Œil. C'est une boisson noirâtre au goût âcre, dont la fabrication est un secret du sorcier. Elle a pour particularité de provoquer de puissantes hallucinations, de permettre au buveur une introspection hallucinée dans le labyrinthe de ses vies passées et de son subconscient. Boire le wassa permet ainsi d'obtenir des réponses à une obsession, à un problème précis.

Encore faut-il que le wassa «vous accepte». Pour chaque personnage buvant le wassa, tirer un jet de CONSTITUTION à -2 (*Si nécessaire, le maître truquera les jets pour qu'au moins un personnage réussisse*). Ceux qui échouent, ne pouvant supporter la boisson, régurgitent le tout avec violence et sombrent dans un profond sommeil. Ceux qui réussissent leur jet sombrent dans un état halluciné (au maître de faire preuve de son talent!). Et torturés par la question «comment trouver l'Œil du Dragon», nos héros perçoivent au milieu du

son de casserole d'un orchestre symphonique et des brailllements rauques d'un rossignol à poil long les bribes d'un très ancien poème :

*Arrive à l'Œil celui qui sait remonter le corps du Dragon...*

*...La Queue d'abord, le Ventre ensuite, la Tête enfin.*

Suit un sommeil lourd et sans rêves.

Au matin tous se lèvent avec une sérieuse gueule de bois. Machah leur explique qu'ils doivent partir et qu'ils n'existent plus aux yeux de la Tribu. De fait, les nomades ne leur prêtent plus aucune attention et se refusent à communiquer avec eux. Il est effectivement temps de quitter les nomades. La seule piste qu'aient les personnages c'est le souvenir du poème. Sans bien saisir de quoi il est question, ils doivent comprendre qu'il leur faut partir du début ...

## 2. LA QUEUE DU DRAGON

Voici les voyageurs dans un drôle de pétrin, obligés de quitter la Tribu, de parcourir un monde qu'ils ne connaissent pas en quête de la queue de dragon. Mais au fait, c'est quoi la queue du dragon ?

### Tarim

Si la presque totalité de la Tribu a décidé de les ignorer et de rester sourd à leurs questions, il en est un qui n'est pas indifférent à leurs problèmes. Il s'agit de Tarim, le jeune disciple de Machah (il est âgé d'une quinzaine d'années). Il a été repéré très jeune par le sorcier qui a décidé d'en faire son successeur. Machah a commencé à lui enseigner la langue du voyage — il arrive à s'exprimer façon «petit-nègre» — ainsi que des rudiments de magie. Tarim est un jeune garçon courageux et curieux, il a été fasciné par l'arrivée des voyageurs et il s'est mis en tête de les suivre discrètement dans leur quête.

Ce n'est qu'après plusieurs heures passées à marcher au hasard dans la steppe que les personnages éprouveront l'impression d'être suivis. Cela durera tant qu'ils ne réagissent pas. Laissez

planer une ambiance pesante, renforcez leurs doutes par quelques indices inquiétants (des bruits près du campement la nuit...). Le jeune garçon ne sera découvert que si les personnages décident d'agir contre cette menace (mise en place d'un piège, recherche de traces, etc.). Ceci fait, il sera possible d'éclaircir la situation et de poser quelques questions au garçon. Malheureusement Tarim ne sait pas grand chose, le seul indice intéressant qui puisse sortir de la discussion, c'est qu'il existe dans la steppe un animal appelé «dragon».

### Le dragon des steppes

Le dragon est un genre de lézard bizarroïde qui vit dans la steppe à proximité des points d'eau. Malgré sa taille importante (jusqu'à 80cm de long pour les vieux mâles) et son long cou, il est tout à fait inoffensif. Comme tous les lézards il possède une queue détachable, mais à ceci s'ajoute un moyen de défense qui n'est pas sans rappeler la Brolute Rieuse : Une fois la queue arrachée, une vaste déchirure (15 mètres de diamètre) se crée derrière l'animal, ce qui projette ses assaillants dans un autre rêve (Tarim ne connaît pas cette particularité du «dragon»).

### La chasse aux dragons

Ayant appris l'existence de cet animal il est probable que les voyageurs tenteront, faute de mieux, d'en attraper un. Il faudra d'abord en localiser un (VUE/Svie en ext à - 4), réussir à l'approcher — sans quoi l'animal défile sous les herbes — (EMPATHIE/Discretion à - 2) et lui mettre la main dessus (DEXTÉRITÉ à 0). Une fois réussie, la prise se passera moins bien que prévue : seule restera entre les mains du chasseur une queue frétilante. Le temps d'un clignement d'Œil et voilà le chasseur et ses compagnons entourés d'un halo jaune, projetés dans un autre Rêve...

Tarim est à ce moment trop loin des personnages pour «partir» avec eux. Il refusera quoi qu'il arrive d'entrer dans la déchirure, abandonnant les voyageurs à leur sort. Si le groupe s'est scindé, la déchirure peut être utilisée pendant la demi-heure ou elle subsiste par d'éventuels retardataires. Sinon, il faudra renouveler l'opération, ce qui projettera les courageux au même endroit que leurs prédécesseurs.

Si tout c'est bien passé, les voyageurs sont sur la bonne voie. Du dragon ils ont bien attrapé la queue, reste à trouver le ventre.



# 3. LE VENTRE DU DRAGON



## Élos la Cité Précieuse

Le temps d'un clignement d'œil donc, et les personnages se retrouvent confortablement installés au milieu de gros ballots de laine. Il fait chaud. Des rais de lumière poussiéreuse filtrent de l'encadrement d'une trappe installée en hauteur. Le plancher qui bouge, cette odeur de sel, le clapotis entêtant. Mais oui ! Les voyageurs sont en mer. Plus exactement à bord de la Sérénide, une nef marchande qui s'apprête à accoster dans le port d'Élos la Blanche.

L'équipage est composé d'une quinzaine de marins et de Théodalf de Trébizonde le capitaine. Le vaisseau vient du royaume de Taénéphis chargé de laine et de miel. Théodalf est un homme athlétique et grisonnant, fatigué de tout, qui en a vu des vertes et des pas mûres au cours d'une existence aventureuse. Tôt ou tard, les personnages devront faire montre de leur présence. Les marins se saisiront alors d'eux en les accusant d'être des passagers clandestins. A moins que les voyageurs n'optent pour la violence il leur sera facile de s'expliquer à Théodalf. Ce dernier reconnaîtra bien vite qu'ils n'auraient pas pu se cacher durant toute la traversé et il est homme à comprendre les étrangetés du Rêve. Il se désintéressera très vite des voyageurs qui pourront dès lors débarquer en toute liberté. Il leur faudra avant de partir à la découverte d'Élos accomplir les formalités administratives obligatoires. (Voir Élos page 5)

## Le Dragon d'Élos

La suite des événements dépend entièrement des personnages. Ils ont toute liberté pour découvrir la cité, chercher un logement et se mettre en quête du ventre du dragon. Utilisez pour ce faire la description donnée dans l'«Onirothèque». N'hésitez pas à émailler leur séjour de quelques incidents. (voir les «germes d'aventures»)

Dès qu'ils se seront quelque peu adaptés à la cité et qu'ils auront commencé à se renseigner ils pourront apprendre les choses suivantes :

Le seul «dragon» connu à Élos est une femme, Adma de son vrai nom, épouse du Précieux Amiral. On n'est pas d'accord sur les origines de son surnom. Pour les uns il vient d'un tatouage sur une partie intime, pour les autres de sa voracité en hommes et de sa beauté éblouissante. Les voyageurs devront comprendre tôt ou tard qu'il leur faut le ventre du dragon c'est à dire que l'un d'eux partage la couche d'Adma. A cette condition seulement le périple pourra se poursuivre.

## Un amour impossible ?

Concrètement, le groupe a tout son temps pour se renseigner sur cette femme. Elle habite dans une villa somptueuse du Bleu Quartier. Son mari est souvent en mer. Il sera possible de la suivre lorsqu'elle se rend aux Thermes ou au Souque. Elle est toujours entourée d'esclaves qui l'accompagnent autant qu'ils la surveillent. Si les mœurs élosiennes tolèrent l'adultère entre citoyens, le précieux amiral de mari n'en est pas moins jaloux. Il sera difficile d'aborder Adma en toute quiétude et impossible de la séduire. En outre, bien qu'étant une «femme facile», le «dragon» se refuserait catégoriquement à faire entrer un non-citoyen dans sa couche, respectant en cela les règles de conduite de sa cité. Laissez les personnages élaborer les plans les plus tordus et essayer les échecs. C'est lorsque l'affaire semble bien compromise que surviennent les Grandes Mascarades (voir page 11).

## Les Grandes Mascarades

De part sa nature-même, cette fête doit fournir aux personnages une chance inespérée de parvenir à leur fin : Pendant quatre jours il n'existera plus de barrières sociales. La cité ne demandera qu'à se laisser aller à la folie, à se livrer corps et âme aux vertus magiques des masques. Plus de citoyens, plus d'étrangers, mais des figures grotesques ou merveilleuses dansant et buvant dans les rues. C'est le seul moment où il sera possible de séduire le Dragon. A condition que l'on sache s'y prendre.

Il faut espérer que le groupe reste vigilant. Dans une ville grande comme Élos et dans l'ambiance des Mascarades, il serait facile de perdre le «dragon» pendant plusieurs jours. Il leur faudra notamment connaître très vite la nature du masque que portera Adma pendant la fête. Les personnages passeront inaperçus s'ils utilisent eux aussi des masques (et après tout, on est là aussi pour s'amuser!). Il leur est

possible d'en acheter dans le quartier des masques. On y trouve à peu près de tout et pour tous les goûts (sauf des taureaux blancs — voir après). Les masques les moins chers tournent autour de 35 deniers. Il n'y a pas de limitation des prix vers le haut. Que les personnages n'oublent pas que l'on est sensé s'identifier complètement à ce que représente le masque.

Pourront-ils enfin aborder le Dragon en toute quiétude ?

### La question du masque

Las! Les voyageurs ne sont pas au bout de leurs peines.

Adma porte un masque de vierge d'Élos. Elle erre partout dans la ville chantant, dansant, quelques instants seulement car elle est farouche et timide. Elle est vierge d'Élos. Elle fuit tout ces monstres et animaux qui viennent à elle. Elle court, toujours plus fébrile, joyeuse et effrayée, elle cherche son amant, elle sent qu'il est là quelque part, qu'il l'attend. Elle cherche son taureau blanc.

Il faut espérer que les voyageurs auront eu le temps et l'intelligence de s'intéresser à la mythologie élosienne. La solution est là, simple comme la lune : l'un d'eux doit se faire taureau blanc. Et pour ce, il faut le masque adéquat.

Trouver un masque de taureau blanc n'est pas une chose facile. Il est trop tard pour en faire fabriquer un, et en concevoir un soi-même n'est pas aisé. (pour un masque crédible : DEXTÉRITÉ / Maroquinerie à - 6, 10 points de tâche, période: 2 heures). Il n'en existe dans toute la cité qu'une vingtaine qui sont l'apanage des grandes familles.

Les voyageurs ont jusqu'à la fin des Mascarades pour en chercher un parmi la foule. Cela doit donner lieu à une course effrénée à travers la cité en fête, dans une ambiance colorée et hystérique. Les masques que porteront les personnages ne laisseront pas indifférent les élosiens. Imaginez un personnage avec un masque de chat tombant nez à nez avec un élosien-chien. Un masque de Licorne devant un masque de Groin...

Le maître peut s'il le souhaite simuler la recherche avec un système de points de tâche fonctionnant avec CHANCE/ Survie en cité.

### Gadrem le blanc taureau

Tôt ou tard les personnages finiront par tomber sur un taureau blanc... C'est Gadrem, un jeune élosien, qui porte le masque que lui a cédé son père draconique, le précieux astrologue Solimen-Betel. Gadrem, comme Adma, parcourt la ville fébrilement, à la recherche d'une vierge d'Élos. On s'écarte sur son passage. Il est puissant et majestueux. Gare à celui qui lui fera obstacle. Dans ces conditions on comprendra qu'il n'y ait pas de discussion possible. La seule solution est de lui «emprunter» son masque de force. Gadrem est jeune et musclé, mais il est probable qu'il ne puis-

se faire le poids face au groupe. Il n'est pas armé, mais se battra même sous la menace d'une arme, avec toute la rage d'un taureau en rut (Ses particulières seront passées en *force*). Espérons que les personnages tenteront de l'assommer ou de l'immobiliser. La bagarre se fera soit dans l'indifférence des autres fêtards, soit elle dégènera en baston générale. Dans les deux cas les voyageurs pourront en fin de compte agir en toute impunité. Si la chose tourne au meurtre, faites entrer en scène un petit troupeau de «taureaux blancs», armés cette fois-ci, et prêt à venger la mort de leur frère. En cas d'empoignade, si Gadrem sent qu'il a le dessous, ses dernières attaques seront destinées à arracher le masque de son (ses) assaillant(s). Il ne ferait pas bon que le fils draconique d'un précieux astrologue puisse reconnaître ses agresseurs ! En un pareil cas, les personnages auront intérêt à quitter la cité au plus vite, avant d'être attrapés et traduits en justice pour vol de masque (une peine passible de 20 ans de galère...).

Munis du masque il reste aux voyageurs à désigner l'un d'eux pour achever leur entreprise. N'importe quel homme du groupe fera l'affaire. Il n'aura pas même besoin d'une parole pour que le Dragon se jette avec passion dans ses bras.

### Sur l'oreiller

L'affaire peut se conclure dans le grenier rempli de paille d'une petite maison du quartier des pêcheurs. Adma a instinctivement guidé son taureau vers cet endroit en le prenant par la main. C'est dans l'apaisement qui suit une intense joute amoureuse qu'Adma retire son masque et invite son amant à en faire autant. Enfin elle prend la parole, étant redevenue une jeune femme paisible et douce. Il est probable que les amoureux feront un peu connaissance. Voici donc le ventre du dragon, mais où trouver la tête ? Si l'amoureux pose des questions intelligentes (et directes) il apprendra les faits suivants : Adma rêve souvent d'une petite île qui s'appelle la Tête du Dragon. Dans ses rêves, elle est peuplée d'hommes à tête de requin. Elle s'y rend en partant d'Élos, en longeant la côte avec une petite barque vers l'ouest, jusqu'à une grande caverne qui s'ouvre sur l'océan. Au fond, là où n'y a plus qu'un étroit boyau, se trouve une lueur jaune qui mène aux hommes-requins. Passée cette discussion, Adma quittera son amant (qui peut-être est tombé amoureux... mais cela sort du cadre strict de cette aventure).

En voici assez pour que les voyageurs puissent continuer leur périple.

En suivant la côte, à la façon du rêve d'Adma, les voyageurs parviendront à une grotte très profonde dont l'entrée, haute de 30 m, donne sur la mer. Elle se trouve à une douzaine de lieues d'Élos. Barque et lanternes sont nécessaires pour arriver au bout de la caverne, là où se trouve une déchirure jaune. Nos voyageurs auront-ils l'audace de s'y jeter ?

# 4. LA TÊTE DU DRAGON

C'est à peine si une différence se fait sentir, une grotte sombre, l'eau qui clapote sur leur barque, l'atmosphère chaude et moite... Pourtant la lueur d'une torche ou d'une lanterne prouve qu'un halo mauve est bien là autour d'eux. La grotte donne sur la mer tout comme celle du Rêve précédent. Les côtes sont faites de grands rochers blancs et déchiquetés, la mer est bleu d'acier. Le ciel est brumeux. Il fait chaud, il fait lourd, c'est bientôt la saison des pluies en pays Satcha.

## Le village Bikuni et la Tête du Dragon

En suivant la côte en barque les voyageurs arriveront bientôt à l'entrée d'une petite anse protégée de la houle. Au bout d'icelle une douzaine de barques multicolores et effilées ont été traînées sur le sable. Au sommet de la falaise se trouve un petit village. Les maisons sont petites, frustes, peintes en blanc et accolées les unes aux autres pour préserver un peu de fraîcheur. On monte au village par un petit raidillon et de là haut, on aperçoit une île, au large, cachée dans la brume. Silence. C'est l'heure de la sieste chez les Bikunis.

Le village est habité par une petite communauté de pêcheurs (une trentaine de personnes). Les Bikunis vivent de façon simple, au gré des saisons et des humeurs de l'océan. Il existe de nombreux villages semblables sur les côtes de Satcha. Les pêcheurs disent qu'une grande cité se trouve loin au sud, ils n'en connaissent pas même le nom. Ils accueilleront les voyageurs avec gentillesse mais sans éclats.

L'île qui se trouve au large s'appelle la Tête du Dragon. Les pêcheurs évitent de s'en approcher, c'est un lieu sacré et c'est là, disent-ils, que vit le Grand Krec'h. Quiconque essaie de s'y rendre se fait croquer tout cru, et les Bikunis n'iraient pas là bas pour tout l'or du monde. Le «Grand Krec'h» est en fait une créature mythique qui n'existe que dans l'imagination des pêcheurs, une personnalisation des grands requins qui pullulent dans cette région. Laissez le quiproquo s'installer avant que les voyageurs ne découvrent la vérité.

La Tête du Dragon est chauve. C'est une île pelée et rocailleuse de 400 m de large sur 900 de long. Elle est entourée de falaises qui tombent abruptement dans l'eau. Il n'y a rien à trouver à sa surface. Par contre, au pied des falaises se trouve une tour engloutie. Son sommet émerge à marée basse, orné d'une impressionnante gargouille à tête de dragon — d'où le nom de l'île.

## Les Seigneurs du Vent de Sel

Les personnages ont pu s'installer dans le village. On leur a prêté une petite maison au toit si bas que l'on ne peut y tenir debout sans se courber. C'est alors qu'arrivent les pêcheurs de perles. Que les personnages aient déjà fait une expédi-

tion sur l'île importe peu. Par contre il vaut mieux faire intervenir cette arrivée avant qu'ils n'aient essayé de plonger à la tour.

Les pêcheurs de perles sont sept, cinq adultes mâles, un adolescent et un vieil homme. Ils sont grands et fins, la peau cuivrée et les muscles nouveaux. Ils ne portent qu'une simple tunique de lin. Ce sont des nomades, membres d'un peuple mythique qu'en Satcha on appelle les «Seigneurs du Vent de Sel». Ils vont de village en village par la mer. Dans chaque communauté ils sont accueillis avec honneur et grand respect. Ils n'ont aucun bien si ce n'est leurs barques et le fruit de leur pêche : les perles. Ils s'installent quelques jours dans un village pour pêcher avant de repartir plus loin. On dit qu'ils vendent les perles à la cité lointaine. D'autres prétendent que les perles sont la source de leurs mystérieux pouvoirs. Leur aura et leur statut est dû au fait qu'ils sont les seuls à plonger sous l'eau, à savoir par des rites étranges apaiser les requins dont ils sont les presque frères.

## Une ambiance tendue

L'attention du village se reporte sur les pêcheurs de perles. On néglige les voyageurs. Qui plus est les nouveaux venus sont arrogants et ont une fâcheuse tendance à prendre les voyageurs pour des moins que rien.

Pourtant les personnages devront leur faire appel. Grâce à eux ils pourront plonger sans risquer les requins. Ayant — plus ou moins vite — compris cette situation, les voyageurs devront réussir à se faire des amis des sept «seigneurs». A ce stade tout doit être joué en rôle playing. Une seule chose est importante : les pêcheurs de perles prendront en amitié les personnages si ceux-ci font montre de courage et/ou de fierté. Il existe dès lors de nombreuses possibilités : un personnage sauve un pêcheur de la noyade ou d'un serpent qui s'apprête à le mordre ; vexé(s) un ou plusieurs voyageur(s) déclenche(nt) une petite bagarre dans laquelle jeu égal est fait avec les pêcheurs...

## Requins

TAILLE	19	VOLONTÉ	12
CONSTIT.	15	RÊVE	9
FORCE	18	PERCEPTION	12
Vie	17	Endurance	34

Dents 14 niv +4 Init 11 +dom +5

## Pêcheurs de perles

TAILLE	12	VOLONTÉ	12
CONSTIT.	13	EMPATHIE	14
FORCE	13	RÊVE	12
AGILITÉ	13	CHANCE	10
DEXTÉRITÉ	9	Mêlée	13
VUE	12	Dérobée	11

Nager +7, Commerce +1, Légendes +4, Corps à corps +3, Dague +3.

## Sous les eaux...

Une fois obtenue l'amitié des pêcheurs de perles, les personnages pourront plonger en toute quiétude à la tour engloutie. Il leur faut s'y rendre avec les pêcheurs. Là l'un d'eux plonge, la silhouette d'un requin gigantesque apparaît. Les deux formes restent un temps immobiles, nez à nez. Le requin s'en retourne et l'homme remonte à la surface. La voie est libre, les requins continuent à rôder mais ils sont désormais pacifiques.

Si les personnages ne prennent pas ces précautions ils se feront attaquer par deux énormes requins avant de pouvoir entreprendre quoique ce soit d'autre sous l'eau. Les règles de combat aquatique sont les suivantes : la seule arme autorisée est la dague, avant tout jet de combat, un jet de natation ajusté à la difficulté du jet de combat qui suit doit être réussi, faute de quoi l'action échoue automatiquement.

Ces obstacles surmontés les voyageurs pourront plonger dans l'eau claire examiner les ruines. La tour est faite de quatre étages. On peut y entrer par de petites fenêtres. Il ne subsiste rien sinon, à chaque niveau, une pièce voûtée remplie d'algues et de coquillages. Au troisième étage est coincée une volumineuse poche d'air qui permet de prendre pied sur le sol de la pièce. Cet étage est à 6m sous le niveau du flot. (AGILITÉ / natation à -3 pour y parvenir). Il est donc possible de s'y attarder et d'essayer d'entrevoir quelque chose dans l'obscurité. En fait il n'y a rien à trouver sinon une nouvelle déchirure de départ quasiment invisible à cause du manque de lumière. Les curieux se retrouveront donc projetés à leur insu dans un nouveau Rêve. Pendant ce temps à la surface on ne voit pas revenir les plongeurs. Usez de cette situation en faisant jouer les plongeurs à part. Les autres ne doivent pas savoir ce qui leur est arrivé. Un peu de suspens et d'angoisse ne font jamais de mal — surtout le matin. En bonne logique tous les voyageurs vont finir par se retrouver en tenue légère «de l'autre côté»...

**TARIM**, né à l'heure du Vaisseau, 14 ans, 1m40, Beauté 10.

TAILLE	6	VOLONTÉ	14
APPARENCE	12	INTELLECT	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	13
FORCE	7	RÊVE	13
AGILITÉ	13	CHANCE	8
DEXTÉRITÉ	9	Mêlée	10
VUE	15	Tir	12
OUÏE	11	Lancer	9
ODO-GOÛT	8	Dérobée	14



Discrétion+5 \ Survie en extérieur +6 \ Hypnos 0, Oniros -2

**ADMA dite «le Dragon»**, née à l'heure du Serpent, 21 ans, Beauté 17

TAILLE	12	VOLONTÉ	9
APPARENCE	15	INTELLECT	13
CONSTITUTION	8	EMPATHIE	14
FORCE	11	RÊVE	8
AGILITÉ	13	CHANCE	11
DEXTÉRITÉ	6	Mêlée	12
VUE	10	Tir	8
OUÏE	13	Lancer	9
ODO-GOÛT	15	Dérobée	11



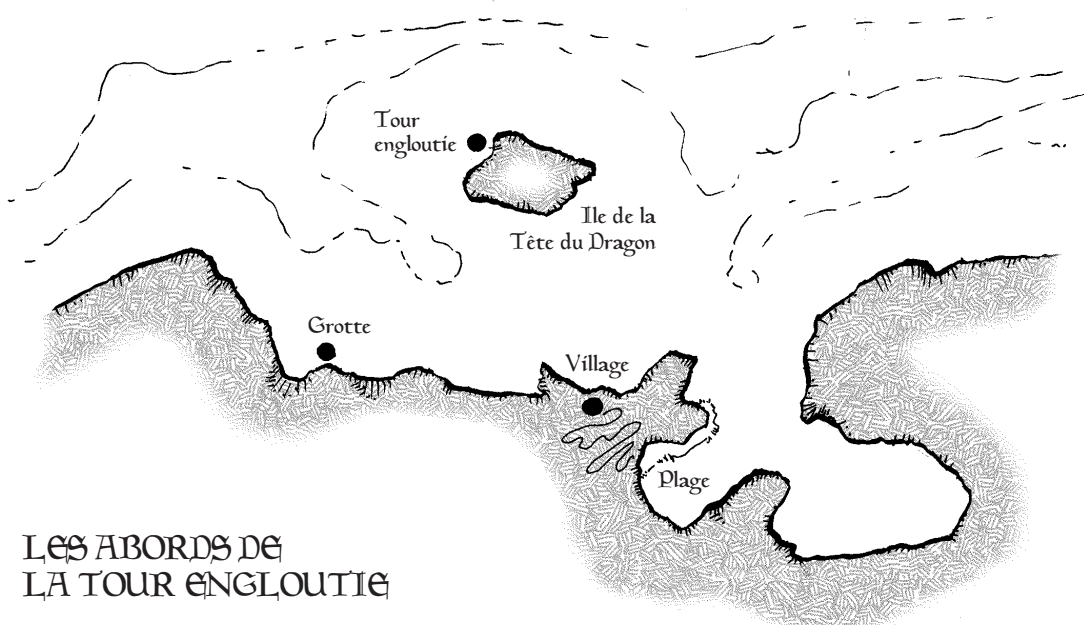
Séduire +5 \ Astrologie +4

**GADREM**, né à l'heure des Épées, 25 ans, 1m80, Beauté 11

TAILLE	13	VOLONTÉ	9
APPARENCE	12	INTELLECT	15
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	6
FORCE	13	RÊVE	11
AGILITÉ	15	CHANCE	8
DEXTÉRITÉ	11	Mêlée	14
VUE	9	Tir	12
OUÏE	14	Lancer	12
ODO-GOÛT	7	Dérobée	11



Corps à corps +2, Esquive +2, Astrologie +6



## 5. L'ŒIL DU DRAGON

### Dur, dur d'être un héros...

Frissonnants et dégoulinants, les voyageurs font irruption dans une vaste salle ovale taillée dans le roc. Il y règne un indescriptible capharnaüm. La lumière rougeoyante des lampes à huile projette les ombres gigantesques d'une foule bigarrée. Les visages sont las, ahuris et incroyablement diversifiés. Les murs sont percés de portes finement ouvragées, baignées d'un halo jaunâtre.

A coté des voyageurs, un grand homme noir vêtu d'un pagne, armé d'une longue sagaie et d'un bouclier de jonc sort d'une porte, l'air égaré. Bien vite il se ressaisit et s'en va rejoindre, comme les autres, le bout de la salle. C'est là que converge la foule. En s'en approchant les voyageurs évitent de justesse un groin gigantesque qui déboule d'une porte pour venir s'étaler au milieu de la salle. Comme tout le monde, nos héros finiront probablement par faire la queue, à la suite d'un homme à la peau bleue. Il se tient le bras, le sang coule entre ses doigts. Devant lui se tiennent de grands guerriers blonds couverts d'acier, l'odeur acre de leurs barbes roussies se mélange à l'atmosphère pesante et sulfureuse. Enfin vient le tour des voyageurs. Derrière un comptoir de bois se tient un gnome, plume à la main. Jetant un œil derrière ses besicles il demande aux personnages de décliner «nom, qualité et lieu de provenance». Après avoir consigné tout cela avec application il se penche derrière son comptoir, attrape un objet pesant qu'il dépose devant les voyageurs. C'est sphérique, précieusement enveloppé dans du tissu. Et un Œil du Dragon, un !

Tout disparaît dans un grand noir. A moins que... mais oui ce dernier souvenir. Derrière le gnome il y avait une arcade donnant sur une gigantesque salle souterraine, le centre du Rêve pour sûr ! Là des armées de gnomes travaillaient à la chaîne. Les souffleurs de verre d'abord, les joues énormes et rouges comme des pommes, les gnomes-polisseurs ensuite, concentrés et appliqués à parfaire la surface des globes de cristal. Et puis, le plus étrange, ces gnomes vêtus de longues tuniques blanches, munis de seringues presque aussi grandes qu'eux, qui injectaient au cœur des sphères on ne sait quel germe mystérieux...

### Une sacrée gueule de bois...

C'est un rais de soleil filtrant à travers l'ouverture de la tente qui réveille les voyageurs. La matinée est déjà bien avancée et les nomades s'affairent dans le campement. Il ne reste quasiment plus de traces des festivités de la veille, un groupe d'enfants joue avec un chiot, près du fleuve les femmes tannent la peau d'Andurak, les chasseurs s'apprentent à partir dans la steppe. Une journée sereine commence, et c'est normal : L'œil du dragon veille sur la Tribu, flambant neuf sur son piédestal.

L'état général des personnages n'est pas modifié. S'il y a eu des morts, ils ne se réveillent pas avec les autres mais ont bel et bien disparu. Machah bien que peu enclin à s'étendre sur la question pourra expliquer à nos héros qu'ils ont réussi leur quête. Les mondes parcourus, les personnes rencontrées étaient bien réels, reste à retrouver Élos et son Dragon pour s'en assurer !

Textes: Etienne de la Sayette  
Dessins: Virginie Augustin

