

Atmosphère! Atmosphères! est-ce que j'ai une gueule d'...

ATMOSPHERES

Il était une fois un passionné de Rêve de Dragon en manque de scénarios. Un jour, c'était dans la fin des années 80, il découvre dans son magazine de jeux de rôle habituel, qu'un fanzine publie un scénario Rêve de Dragon. Le fanzine s'appelait Le Tinkle Bavard. Bien sûr, il prend sa plume et écrit en envoyant un chèque».

Accessoirement, le fanzine mit plus de deux mois à lui arriver... Mais ce sont des choses qui arrivent ! (Ce n'est pas Atmosphères qui va lui jeter la pierre !)

Ce fut ainsi que je fis la connaissance du monde des fanzines. Depuis je suis un lecteur assidu des fanzines, car ils représentent une alternative non négligeable à la presse rôliste actuelle.

Les fanzines offrent des scénarios pour quasiment tous les jeux imaginables (récents ou «oubliés»).

Ils offrent aussi des pages de critiques ou d'humeur telles qu'on ne peut plus en rencontrer de nos jours dans les magazines professionnels.

Ils offrent aussi fréquemment des interviews d'auteurs, de dessinateurs, etc... des dossiers spéciaux sur un tas de thèmes...

Bref, finalement, la lecture des fanzines vous est absolument indispensable.

«Le Gardien des Rêves en manque de scénarios finit par recevoir son exemplaire du Tinkle Bavard. Un bien bel exemplaire. Couverture sur papier couleur. Une présentation irréprochable. De nombreuses illustrations. Et puis LE scénario Rêve de Dragon tant attendu !

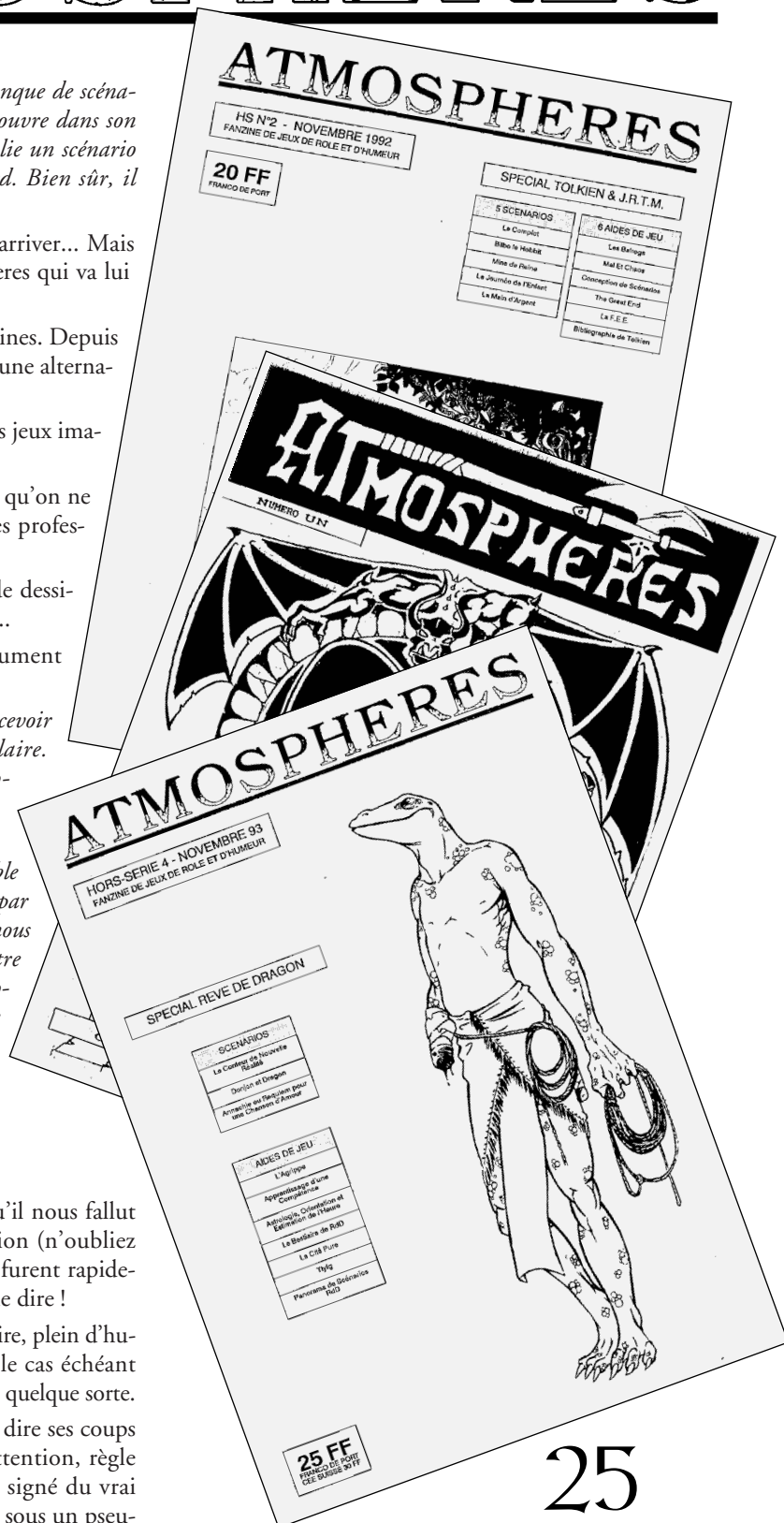
«Un jour de 1992, notre Gardien des Rêves, alors responsable d'un club de jeux de rôle, se voit soumettre une proposition par les adhérents du club : «et si nous éditions un fanzine ?». Et nous voilà parti dans des discussions à ne plus finir... Pour être constructif, on repère les gens réellement intéressés (grosso-modo quatre à six personnes) et on commence à réfléchir sérieusement au sujet : pourquoi faire un fanzine ? qu'est-ce qu'on va y mettre ? comment on va l'éditer ? et le vendre ? Et puis comment on va l'appeler ??»

Naissance

Ainsi est né le fanzine généraliste Atmosphères. Bien qu'il nous fallut environ deux mois pour baptiser notre future production (n'oubliez pas le S à la fin, il est essentiel !), les premiers numéros furent rapidement mis en oeuvre. L'enthousiasme était grand, il faut le dire !

Nous voulions faire d'Atmosphères un fanzine agréable à lire, plein d'humeur, ne se prenant pas trop au sérieux mais pouvant le cas échéant publier des textes sérieux et constructifs. Rester humain en quelque sorte.

Nous voulions aussi que chacun puisse s'exprimer, pour dire ses coups de coeur, ou au contraire ses coups de gueule. Mais attention, règle immuable, chaque article paru dans Atmosphères sera signé du vrai nom de son auteur... Trop facile d'écrire n'importe quoi sous un pseudonyme ! Ainsi sont nées les pages d'humeur d'Atmosphères.





Pour en savoir plus sur Atmosphères

Vous désirez connaître l'ensemble des parutions d'Atmosphère, savoir quels numéros sont encore disponibles, recevoir un dépliant de présentation ? Saviez-vous qu'un hors-série d'Atmosphères a été réalisé en collaboration avec 16 autres fanzines francophones ? Ou peut-être vous vous demandez comment vous abonner, ou comment devenir illustrateur d'Atmosphères ? Ou vous cherchez des informations pour monter votre propre fanzine, des informations techniques, administratives ou rédactionnelles ?

Dans tous les cas, surtout, n'hésitez pas, faites comme notre Gardien des Rêves : prenez la plume ! Et contactez la rédaction d'Atmosphères (adresse dans le Panorama).

D'autre part nous voulions en profiter pour faire passer à nos lecteurs notre manière de voir le jeu de rôle à notre club, c'est-à-dire plutôt *role-playing* que demi-dieux (si vous voyez ce que je veux dire...). Nous voulions publier aussi toute sorte d'articles qui puissent être source d'inspiration pour les MJ, par exemple des nouvelles.

Dans chaque numéro aussi, le lecteur est assuré de trouver des dossiers spéciaux ou des interviews de célébrités du monde du JdR. Ainsi qu'une rubrique touffue sur le monde des fanzines : parler des confrères ne peut qu'être bénéfique à tous.

Enfin, nous voulions faire d'Atmosphères un fanzine de qualité mais bon marché. De qualité par le contenu des articles et par sa présentation agréable, et bon marché par un prix de vente quasiment identique au prix de revient.

Grâce à la présence de l'association qui gère le club, cela a pu être possible : le budget a pu financer les deux premières années déficitaires du fanzine.

Et grâce au noyau dur de la rédaction et aux dizaines de participants occasionnels (rédacteurs ou illustrateurs), Atmosphères a publié de nombreux numéros.

«Notre Gardien des Rêves était très heureux : il était rédac'chef d'un fanzine, qui plus est d'un fanzine qui se vendait bien et qui était apprécié. Le fanzine avait en effet reçu en été 92 le Trophée du Meilleur Fanzine au FSO de Toulon...

C'est alors que revint à l'esprit du rédac'chef son jeu favori... Il faut dire que cela lui trottait dans la tête depuis quelques temps déjà... Pourquoi ne pas publier un numéro du fanzine consacré à Rêve de Dragon ? Idée certes alléchante pour un passionné du jeu... Mais quid des abonnés (car Atmosphères avait des abonnés ! pas beaucoup mais quand même...) qui pourraient ne pas être intéressés par un exemplaire rempli aux trois-quarts d'un jeu qui ne les intéresse pas ? Problème...»

En fait la solution fut très simple : on continua d'une part les numéros classiques généralistes, pour lesquels on peut s'abonner. Et parallèlement, on édita des numéros hors-série spécialisés, qu'on doit acheter à côté.

C'est ainsi qu'est né le premier hors-série Atmosphères : le HS°1 spécial Rêve de Dragon. Il contenait une campagne, trois scénarios et neuf aides de jeu. Depuis lors, Atmosphères a publié un autre hors-série sur Rêve de Dragon (le HS°4) contenant deux campagnes, un scénario et sept aides de jeu.

Et maintenant ?

Atmosphères se porte bien. Il est bien accueilli par le public et a de nombreux abonnés. Il a aussi de nombreux articles d'avance pour ses prochains numéros.

Il subit juste ces temps-ci un retard de quelques mois, du à des éléments imprévisibles et extérieurs au fanzine. Tout devrait revenir en ordre cet automne.

Atmosphères se lance actuellement dans le dernier maillon de la chaîne d'édition d'un fanzine : la diffusion. Un projet d'envergure est en cours : le but est de pouvoir trouver Atmosphères en vente dans les plus grosses boutiques de jeux de rôle des plus grandes villes de France.

Concernant les publications, à cette heure-ci, le numéro 7 doit déjà être paru, ainsi que le hors-série n°5 consacré à Moorcock et aux jeux Stormbringer et Hawkmoon.

Pour en revenir à Rêve de Dragon, la sortie de la deuxième édition a dynamisé à nouveau ce jeu de manière fantastique. Les Voyages se succèdent régulièrement. L'opuscule que vous avez en main a vu le jour également, consacré à Rêve. Un fanzine nommé Carnet de Route est lui aussi dédié à Rêve. Et, qui sait, peut-être un troisième hors-série d'Atmosphères sera-t-il consacré à notre jeu préféré ?

Francis Rakotoarison,
rédac'chef du fanzine
Atmosphères

L'INVITÉ

26

L'INVITÉ

Le Chouillat au Lièvre

Un magicien serait le bienvenu dans la troupe des personnages.



L'HISTOIRE

En transit dans la vallée de PerceLune, les voyageurs vont séjourner au village d'Artin. Là, il va leur être donné à déguster un succulent repas dont le plat de résistance est le mystérieux Chouillat au Lièvre.

Les nuits suivantes, ils vont faire de curieux rêves où des petits êtres charmants seront capturés puis massacrés. Il va leur falloir découvrir la signification de ces songes.

Ils se retrouveront sur les traces d'un petit homme gris. Ce qui les mènera au singulier hameau de Lalun. Peut-être perceront-ils là le mystère et, avec un peu de chance, découvriront-ils les fameux Chouillats, prisonniers de Melchior.

MELCHIOR

Melchior est né au hameau de Lalun avec une tare qui le mit bien vite hors norme : il était dépourvu d'odorat (*voir plus loin la description de la Fleur de Lune*). Mais, d'un caractère fort aimable, il s'en accommoda. Mieux : d'un naturel espiègle, il prit plaisir à se jouer des absences de son entourage. Sa tendre enfance se déroula donc dans la joie.

Mais Melchior avait une autre particularité : il possédait le don de Haut-Rêve, ce que remarqua très tôt Elvana, la magicienne du Bois des Fées. Elle lui apprit ce qu'elle savait et le jeune élève se révéla très doué. Si doué qu'il n'eut bientôt que peu de choses à apprendre d'elle.

Il advint le jour, inévitable, où le poisson acrobate des Terres Médiannes qu'il était, fit sa première rencontre avec ce que les Haut-Révants appellent un Rêve de Dragon.

Rares sont ceux qui, l'ayant vécu, ont oublié cet événement. Certains ont même eut alors l'impression de comprendre mieux la nature du Rêve et beaucoup ont mal assimilé cette expériences mystique.

Ce fut le cas de Melchior, aggravé par son jeune âge. Il avait alors 11 ans. Ce jour-là il prit conscience de l'absurdité du Rêve des Dragons, il se rendit réellement compte qu'il n'était qu'un

fantasme issu de l'esprit d'un autre, et peu lui importa alors que cet autre fut ou non un être merveilleux. Il devint sombre, s'isolant de plus en plus dans son repaire, et en conçut une haine envers le monde, dérisoire, qui l'entourait, sans savoir comment extérioriser ce sentiment.

Aussi, s'il continua ses jeux, ils prirent rapidement une tournure méchante, sadique, et, s'il continua son apprentissage auprès d'Elvana ce ne fut que dans le but de trouver vecteur à sa haine.

Quelques temps plus tard, il se rendit chez la magicienne. Elle était absente. N'ayant rien de mieux à faire, il se mit à farfouiller dans ses livres et, là, découvrit un ouvrage étrange sur une voie Draconique qu'il ne connaissait pas : la voie Morbide, la voie de Thanatos. Elvana ne lui en avait jamais parlé, elle-même se refusant à ouvrir le tome.

Il le déroba.

Notre jeune homme passa de longues nuits dans sa grotte à déchiffrer, à la lueur d'une bougie, l'écriture irrégulière. Au fur et à mesure qu'il progressait dans l'écrit naquit en lui un but : il deviendrait un sorcier Thanataire, si puissant qu'il mettrait fin à l'absurdité, qu'il provoquerait le réveil des Dragons.

Pendant les années qui suivirent, Melchior expérimenta son nouvel art sur les habitants du hameau, notant ses conclusions sur ce qui devint bientôt un journal de bord. Pendant ces mêmes années, sa santé mentale alla en se dégradant, son sadisme amplifiant sans cesse.

Mais ses jeux l'ont lassé : il prépare son départ. Il a commencé par transformer Elvana en cochon pour pouvoir emporter ses livres et, dans un souci d'esthétisme, l'a doté d'un esprit d'écureuil. Puis, feuilletant les ouvrages afin de ne prendre que l'essentiel, il est tombé sur la recette du Chouillat. Ces êtres stupides et envahissant qui voletaient autour d'eux depuis des années étaient donc mangeables ! La curiosité aidant, il en a capturé quelques-uns et s'est essayé à la cuisine. Hélas, ses capacités en la matière sont loin d'égaliser son agilité dans les Terres Médiannes et, de surcroît, la recette est loin d'être facile à préparer. Qu'à cela ne tienne : on dit qu'à Artin réside un fameux cuisinier. Eh bien il reportera son départ le temps de s'y rendre !

AVENTURE

27

L'INVITÉ

Le mets s'avère excellent. C'est même le seul convenant à un expert Thanataire tant il est chargé d'horreur. Et Melchior de se mettre à capturer tous les Chouillats.

Et c'est là que, peut-être, nos héros interviennent.

PROMENADE EN MONTAGNE

Les voyageurs progressent depuis quelques jours dans la vallée de PerceLune qui mène au col du même nom. C'est une vallée fleurie au fond de laquelle coule un torrent riche en poissons et petites cascades. L'ascension est relativement facile sur le petit sentier de muletiers qui longe le cours d'eau. A l'heure des Epées, ils arriveront en vue d'un petit village.

Le Village d'Artin

C'est un petit bourg, d'une vingtaine de maisons, sis près d'un étang naturel duquel se jette une petite cascade au son cristallin. Un pont a été bâti là, certainement à la fin du Second Âge, juste au-dessus de la chute. Une auberge, la Truite Gourmande, d'une taille fort respectable, est attenante au pont.

Comme toutes les maisons d'Artin, c'est une solide bâtisse de pierres faite pour supporter la neige. Seule sa taille la distingue des autres. Elle n'a qu'un rez-de-chaussée séparé en 2 pièces : un petit dortoir comportant une demi-douzaine de lits et une grande salle donnant sur l'extérieur où sont disposées 5 grandes tables pouvant accueillir à peu près 60 ventres vides. La cuisine n'est séparée du réfectoire que par un comptoir et la taille de l'ensemble étonnante pour un village si isolé.

Hector Bonpalais

Hector avait toujours apprécié la bonne cuisine aussi, le plus naturellement du monde, décida-t-il de passer de l'autre côté du fourneau, et il devint cuisinier. Longtemps adepte du voyage, Bonpalais y avait trouvé un but : récolter dans chaque région la recette de la spécialité locale. Comme on peut le constater à la longueur de la liste qu'il a collectée, il fut rarement sédentaire. Mais, l'âge aidant, le moment arriva où il décida de s'installer.

Il se trouvait alors à Artin et cette vallée fort paisible lui convenait parfaitement. Seulement renoncer au Voyage était une chose, à la cuisine une autre. Or le village n'avait pas de Maison des Voyageurs.

Hector proposa aux Artinois d'en bâtir une dont ils serait le tenancier. ceux-ci objectèrent que, surtout les mois d'hiver quand le col est bloqué, les gens de la route n'étaient guère nombreux !

«Qu'à cela ne tienne» rétorqua le cuisinier, «quand ces jours viendront, vous tous mangerez

à l'Auberge moyennant un ou deux moutons par an !» Et l'affaire fut conclue. Les talents de Bonpalais firent le reste et, bien vite, même en dehors des mois d'hiver, on vit tous les soirs la Truite Gourmande se remplir ... de villageois.

Bonpalais est maintenant le trésorier et «chef» du village (ce titre n'est qu'honorifique), et les jours les plus durs sont ceux pendant lesquels le cuisinier descend la vallée pour se réapprovisionner.

La Truite Gourmande

Il est fort probable que nos voyageurs se rendront à l'auberge.

Une odeur alléchante baigne la grande salle et, devant un grand four, tournant le dos à la porte, se trouve un grand homme très affairé. Au nombre de marmites en train de chauffer, il doit s'attendre à l'arrivée d'un convoi ! Et à la quantité de jarres, pots, tonneaux, fûts, disposés contre le mur et sur les étagères, cette caravane doit passer tous les jours !

Tout à son affaire, il ne s'apercevra pas de la présence des voyageurs et, si ceux-ci le hèlent, il restera sourd à leurs appels. Le mieux qu'ils aient à faire est de s'asseoir et patienter, ou bien d'aller faire un tour dans le village.

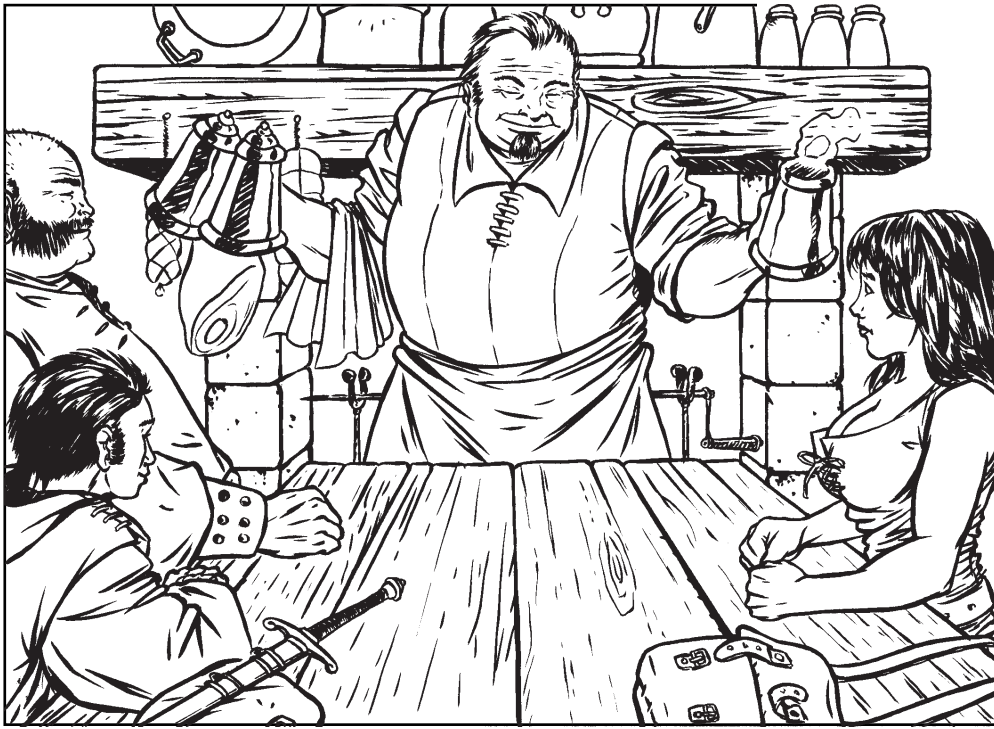
Au bout d'une vingtaine de minutes il couvrira les marmites, rajoutera du bois au four, enlèvera son tablier de peau, et, s'essuyant les mains, se dirigera vers les nouveaux arrivants, s'écriant d'une voix joviale : «Messires, je vous ai fait attendre, mais vous ne le regretterez pas. C'est un repas princier que je vous ai préparé : du Chouillat au Lièvre ! On vient de m'en apporter la recette et, foi de Bonpalais, je n'ai jamais rien fait d'aussi bon, et j'en ai fait pourtant !» Il rajoutera : «Voulez-vous une bière en attendant que ce soit prêt ?».

Libre ensuite aux voyageurs de patienter en faisant, par exemple, connaissance avec Hector. Celui-ci restera toutefois mystérieux au sujet du mets.

Pendant la demi-heure draconique suivante, la maison se remplira de villageois, tous d'excellente humeur à l'idée de faire un bon repas. Chacun regagnera une place particulière dénotant une certaine habitude, habitude que l'on pourrait aussi deviner à l'embonpoint qui semble de mise chez les Artinois. Début Lyre, la pièce sera pleine de bruits et de conversations, et le repas sera servi.

LE REPAS

Lentrée est composée d'un succulent feuilleté aux truites (qualité +5) servi avec un petit vin blanc pétillant (?) fort agréable au palais (qualité +4, force 1, dose minimale 15cl). Mais tout ceci sera bien vite oublié quand les palais recevront, à leur plus grand plaisir, les premières bouchées de Chouillat au Lièvre (qualité +10 !) et les mar-



mites se videront rapidement sous l'oeil amusé du cuisinier qui restera debout observant les visages joyeux des mangeurs.

Si aucun des voyageurs n'y pense, un villageois interpellera Hector : «Dis donc, Bonpalais, d'où sors-tu cette recette ? Et pourquoi ne pas nous l'avoir faite avant ? Que mon Rêve soit rendu aux Dragons s'il m'est un jour donné à goûter quelque chose de meilleur !»

Parce qu'un repas est comme un spectacle qu'il faut bien doser, le cuisinier attend que les bouches soient entièrement vides pour prendre la parole.

«Vous rappelez-vous du petit homme gris qui est venu il y a 2 jours ? Et bien c'est grâce à lui que vous dégustez ce repas !». L'attention de tous étant maintenant captée, il reprendra en mimant les scènes qu'il raconte :

«Il y a deux jours, en fin de matinée, est arrivé, à Artin, un petit homme étrange tout encapuchonné de gris et portant un chaudron d'étain. Il est venu directement au comptoir, s'est approché de moi, et m'a dit, à voix basse : J'ai là des Chouillats ainsi que la recette pour les préparer. Je te donne une pièce d'or si tu me fais le plat...»

«J'ai accepté, plus par curiosité que pour le gain. Son chaudron était rempli de viande découpée en tout petits morceaux, si bien qu'elle était méconnaissable. L'individu avait certainement essayé de le faire lui-même, mais il n'était pas très doué. Remarquez la recette n'est pas facile. J'ai donc tout vidé et me suis mis à l'ouvrage. Au bout d'une heure et demi c'était prêt et je n'avais eu à utiliser qu'un petit, un tout petit quart du contenu. Je mis le reste de côté et servit. Pendant qu'il mangeait à pleines mains et en gloussant, j'ai pris soin de recopier la recette. Et il est reparti par où il était venu, vers Lalun.»

«Oh, mais ce n'était pas quelqu'un de Lalun, ça non ! Il n'en avait pas les manières !»

Et l'assistance se mettra à commenter le récit. Si les voyageurs questionnent les villageois à ce moment, ou à tout autre, voici ce qu'ils peuvent apprendre sur Lalun :

LALUNELAILULA

Lalunelailula était un Dragon fort distrait, jamais à sa tâche, toujours dans ses Rêves. Au Premier Âge, à l'époque où les Dragons se rêvaient eux-mêmes, il lui advint une petite mésaventure : notre Rêveur, et Rêveur il l'était à plus d'un titre, volait allègrement et, tout à ses pensées, il pénétra dans un gros nuage. Et bien me direz-vous, quoi de plus normal qu'être dans les nuages pour un Rêveur ! Certes, mais ce nuage masquait une haute chaîne de montagnes que Lalunelailula ne manqua pas de percuter.»

Cette légende pourra être connue d'un voyageur (Intellect/Légendes à -5), mais la fin reste l'apanage des gens d'Artin :

«A l'endroit de l'impact, bien plus tard, un hameau fut bâti et, chose étrange, ses habitants, aujourd'hui encore, sont tous un peu absents, inattentifs à tout. Jadis on disait d'eux qu'ils étaient dans le Rêve de Lalunelailula, devenu maintenant «Être dans Lalun», ce qui ne veut plus dire grand chose. Ici nous appelons le hameau village de Lalun, mais son vrai nom est PerceLune, comme le col et la vallée.»

Pourra suivre une description très exagérée des habitants du hameau (voir plus loin).

Au cours de la veillée qui suivra, les voyageurs, s'ils le désirent, pourront apprendre d'Hector

AVENTURE

29

L'INVITÉ

des anecdotes croustillantes sur sa vie de cuisinier errant, comme par exemple le jour où il se fit voleur pour s'approprier la recette de la Zyglute au Bleu de Lune, la fois où il sauva la vie du Maître-Queux du Palais des Sustentations de Glumeln... ainsi que son installation au village et les charmes de la vie paisible.

DROLES DE RÊVES

Les nuits qui suivront, certains des voyageurs feront des rêves étranges (*voir plus bas*). Les songes leurs laisseront une profonde sensation de tristesse pendant quelques jours ainsi que le sentiment qu'ils ne sont pas ordinaires, bien plus nets que les autres...

En termes de jeu, chaque nuit suivant le repas faire jouer à chaque voyageur RÊVE à 0. Suivant la réussite (*normale, significative ou particulière*) le dormeur recevra un certain nombre de scènes (1, 2 ou 3). Les nuits suivantes procéder au même tirage et reprendre le rêve où il en était, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de scènes à rêver. De plus, dès qu'un jet aura réussi, tester chaque matin le Moral en situation malheureuse jusqu'à ce qu'ils aient découvert la signification du songe (*et donc libérer les Chouillats*) ou bien pendant une semaine (*ensuite la tristesse disparaîtra... et les Chouillats aussi*).

Rêve 1. Ils se trouvent dans une forêt verdoyante et aérée. Soudain une petite créature humanoïde, haute comme trois cils de Dragons et dotée de phalènes, surgit des buissons à proximité et s'enfuit. Elle volette une dizaine de mètres et un filet tombe des arbres pour la capturer.

Rêve 2. Deux hommes descendent alors des arbres, réjouis. L'un d'eux attrape le filet, le porte à hauteur des yeux et s'écrit «Encore un !». Puis tranche la tête de la créature avec un long couteau.

Rêve 3. L'homme ouvre alors sa besace qui semble remplie de créatures identiques, et y dépose le corps encore chaud. «Allons voir la cage» dira l'autre.

Rêve 4. Les deux hommes marchent dans la forêt jusqu'à arriver devant une grande cage où sont prisonniers une douzaine d'êtres ailés !

PERCELUNE

Il est probable que les voyageurs suivront les traces du petit homme gris. Celles-ci les mèneront au col de PerceLune à deux journées de marche d'Artin.

Situé à près de 2000 mètres d'altitude, le col ressemble plutôt à une montagne brisée en son centre. C'est un des rares endroits où l'on peut

franchir la chaîne. Pourtant aucun marchand ne s'y risque car l'ascension est rude, surtout sur la fin. Seuls quelques voyageurs passent par là.

A l'ouest du col, la vallée est parsemée de gros blocs de granit, semblant accréditer la thèse du choc, et, dans un rayon de 2 km, poussent les Fleurs de Lune (*voir plus loin*). Des bergers se sont regroupés en hameau à l'endroit où l'on franchit le col. A 500 mètres au sud, dans une cuvette qu'on ne peut voir des maisons, commence le Bois des Fées.

La Fleur de Lune

Physiquement, la Fleur de Lune ressemble beaucoup à l'Herbe du même nom : des feuilles translucides, bleues, à sept côtés. La ressemblance s'arrête là : au milieu de sept de ces feuilles pousse une fleur orangée à sept pétales et à l'odeur mandarine.

La fleur ne pousse qu'à PerceLune d'après ce que l'on sait, et toute tentative pour la cueillir et la replanter se soldera par une fanaison rapide et inexorable au bout de quelques heures. Son odeur a la capacité d'influencer le moral et c'est la raison pour laquelle tout le monde est très joyeux dans le hameau (*jouer, une fois par jour, ODORAT à +6 avec Botanique facultatif*) : sur une normale le moral augmente de 1, significative de 2 et particulière de 3). Mais en même temps la mémoire et la capacité de concentration baissent considérablement (*baisse de l'INTELLECT de 2, 4 ou 6 suivant la réussite du jet précédent*) ce qui engendre les "absences" auxquelles sont sujets les habitants de PerceLune. Il est peu conseillé de traîner dans la région (*de fait, lorsqu'on est sorti du rayon de 2 km où elles fleurissent, l'INTELLECT remonte au rythme de un point par jour jusqu'au maximum. Toutefois si la caractéristique a atteint 0, elle sera définitivement diminuée de un point*).

Ces renseignements pourront être connus des voyageurs s'ils réussissent un jet d'INTELLECT/Botanique à -10. Une réussite significative étant demandée pour l'influence de la plante sur le Moral, une particulière pour l'Intellect.

Les gens de Lalun donnent une raison à la présence de la fleur au col de PerceLune :

Quand le Dragon percuta la chaîne de montagne, toutes les gouttelettes d'eau dont il s'était chargé dans le nuage se répandirent autour du point d'impact.

A l'endroit où chaque goutte toucha le sol poussa une Fleur de Lune.

Le Bois des Fées

Situé, comme on l'a dit plus haut, à quelques centaines de mètres du hameau, ce bois est une petite forêt de conifères très aérée. Sa seule particularité est d'abriter la chaumine d'Elvana et les Chouillats, appelés «Fées» par ceux du hameau.

Elvana

Elvana était une voyageuse douée du Haut-Rêve. De passage à PerceLune, elle se rendit

dans le Bois à la recherche de plantes et, là, découvrit les Chouillats. Intriguée par ces petits êtres, elle décida de rester quelques temps les observer. Hélas elle subit alors l'effet de la Fleur de Lune et en oublia le voyage. Elle s'installa dans le Bois. C'était il y a une trentaine d'années. Elle a maintenant 55 ans.

Le repaire

C'est l'endroit où s'isole Melchior la plupart du temps. Il s'agit d'une grotte qu'il a aménagé. Elle se situe sur une des parois de la montagne qui enserre la cuvette du Bois des Fées.

Elle comporte une couche faite d'herbe, une étagère où sont disposés des petits bocal numérotés contenant bouts d'ongles, cheveux et autres reliques nécessaires aux envoûtements Thanataires, et une cage de bois où sont prisonniers les Chouillats.

Une dizaine de livres est entreposée à même le sol (*dont le contenu est laissé à la discrétion du Gardien des Rêves*) et, près du lit, se trouve le traité Thanataire d'Assyl le Zombi (*cet ouvrage présente toutes les possibilités de la voie morbide et tous les sorts s'y rapportant. Durée de lecture de base : 4 heures, difficulté de lecture : -6, points de tâche à obtenir : 5, gain : 100 points d'expérience dans la voie de thanatos, maximum niveau +3*) et de nombreux feuillets où Melchior raconte sa vie (*durée de base 3 heures, difficulté de lecture -3, points de tâche : 3*).

Une cheminée naturelle éclaire l'antre pendant la journée.

Les Chouillats

Les Chouillats sont des êtres humanoïdes haut d'une trentaine de centimètres, et dotés de phalènes (*un — ou une — phalène est un grand papillon nocturne ou crépusculaire, aux ailes délicates, et à l'abdomen mince. [NDLR: dixit le dico]*), qui leur permettent de voler, chose qu'ils font en laissant derrière eux une petite traînée lumineuse, presque phosphorescente.

Ils vivent généralement en petits groupes, voire en couple. Ils se nourrissent, s'habillent de la même façon que des humains, mais n'ont pas développé d'artisanat. On pourrait qualifier leur société de primitive, traditionnelle. Leur empathie avec les animaux est très élevée et en sont bien souvent accompagnés, quand ils n'élisent pas purement et simplement domicile sur l'animal.

Bien qu'ils ne parlent pas, ils comprennent les hommes, qu'ils ne fréquentent guère depuis le Second Âge. Assez répandis au début de l'Âge des Magiciens, ces créatures ont vite disparu lorsqu'on a découvert leur goût : accommodé avec leur animal la qualité du mets était, dit-on, immense. La légende raconte que personne ne pouvait résister, même l'estomac plein, à une invitation comme : «Vous reprendrez bien un Chouillat de cerf?». Le Chouillat devint donc le mets favori des rois et des princes et, suite à la



chasse intensive à laquelle ils furent soumis, la race disparut presque entièrement. La communauté Chouillat de PerceLune ne fut point découverte et vit là depuis toujours.

Ces renseignements, ainsi que la recette, se trouvent dans un des livres d'Elvana.

Le hameau de PerceLune

C'est un petit regroupement d'une demi-douzaine de bâtisses fort délabrées. Tout semble à l'abandon. Rien n'est fait, mais rien n'est à faire. Un muret est tombé ? Les pierres nécessaires à sa reconstruction ont bien été amenées mais sont entassées là. Le linge est à laver ? Il a été mis dans une bassine, mais personne ne songe à le froter. La toiture est à réparer ? etc...

La population du village est composée de bergers, de voyageurs ayant oublié la raison de leur venue, et de leur progéniture. Soient 10 adultes et 5 enfants dont l'âge varie entre 14 et 20 ans. La plupart d'entre eux passe son temps à rêvasser, quand ils ne sont pas sujets aux absences. L'individu reste alors immobile, le regard dans le vague durant une à deux heures et, pendant ce laps de temps, il est pratiquement impossible de l'extraire de sa transe.

Celles-ci se produisent lorsque l'INTELLECT atteint 0. Seule une blessure légère est susceptible de ramener «l'absent» à un état normal.

L'arrivée

Ce qui frappera d'abord les voyageurs, c'est l'odeur de mandarine (*voir la description de la Fleur de Lune*). Puis ils arriveront au hameau proprement dit. Là, ils découvriront toute la population qui rêvassant dans l'herbe, qui jouant dans la neige, qui flânant près des moutons. Ils pourront entrer en contact avec les PerceLuniens.

L'attitude de Melchior

Tout va évidemment dépendre maintenant de la façon dont se comportent les voyageurs. Au moment où ils pénètrent dans le village, Melchior est adossé à un arbre, à portée d'oreille, et regarde les autres enfants jouer. Il ne porte pas son capuchon gris (celui-ci est dans son refuge). Si les aventuriers commencent tambour battant à poser des questions, Melchior pensera que les Dragons, dans leur grande perversité, les ont rêvé pour faire obstacle à son pouvoir. Il sera alors très prudent et, peut-être, commencera un envoûtement ou mettra quelques sorts en réserve la nuit venue.

Il est conseillé au Gardien des Rêves de prévoir les pérégrinations oniriques du sorcier avant le début de l'aventure, ainsi les joueurs ne se douteront de rien et les souffles, queues et autres têtes seront déjà prêtes.

De toute façon, il restera discret, imitant le comportement des villageois. Melchior est intelligent et il ne sera pas facile de le mettre en défaut. Toutefois si les enquêteurs s'approchent visiblement de son antre, il perdra rapidement de son aplomb.

S'il n'y passe pas forcément ses journées, Melchior a l'habitude de se rendre tous les soirs dans son refuge où il reste jusqu'à l'heure de l'Araignée, heure à laquelle, au plus tôt, il regagne le village. Le premier soir on peut considérer qu'il se méfiera assez des nouveaux arrivants pour ne pas s'y risquer, mais si ensuite rien ne vient confirmer ses doutes, il reprendra son habitude. Une surveillance discrète du hameau, à la nuit tombée, donnera accès à ce renseignement.

Les villageois

Le villageois ont tous un Intellect voisinant le zéro. Cela ne signifie pas qu'ils soient idiots mais seulement que leur mémoire CONSCIENTE est très déficiente, leur mémoire INCONSCIENTE affleure parfois, de la même façon que les lapsus se produisent. Aussi conseillons-nous au Gardien de Rêves de ne faire obtenir aucune réponse aux questions directes des voyageurs, voire même de faire passer les sentiments que les gens de Lalun cachent quelque chose («Vous n'auriez pas vu passer un voyageur les jours derniers?» Quelques secondes de réflexion... «Hum ! Bel été en perspective ! N'est-ce pas ?») pendant un premier temps. Ensuite nos enquêteurs se rendront bien compte que la mémoire leur manque («Où ai-je mis ceci» ; «Alors vous venez d'où déjà» une demi-douzaine de fois ; un ou eux «Ah

tiens des voyageurs !» ; etc...). Dans un second temps, le Gardien devra mettre en évidence des contradictions dans les dires de chacun («Nous n'avons jamais vu de voyageurs par ici» puis quelques temps plus tard, à propos de quelque chose : «Je me rappelle en avoir rencontré quand je voyageais»).

S'ils questionnent sur «le petit homme gris», ils n'obtiendront rien en retour car les habitants ne savent rien. Le Haut-Rêvant a fait le voyage en une petite journée, transformé en aigle pour la circonstance, et personne ne s'est aperçu de son absence ou, tout au moins, ne s'en souvient.

Les Chouillats ont disparus depuis une dizaine de jours et sont sortis des pensées des gens de Lalun, à l'instar d'Elvana.

Comment nos héros vont-ils avancer dans ces circonstances ? Et bien grâce à la mémoire inconsciente des PerceLuniens.

La bataille de boules de neige

Voici un événement qu'on pourra faire intervenir avant que les voyageurs ne se décident à quitter le village, persuadés qu'il n'y a rien à y découvrir, par exemple le lendemain de leur arrivée.

Des cris proviennent de l'endroit où jouaient les enfants, Melchior y compris. Un des adolescents est atteint d'une blessure grave à la tête. Les aventuriers sont les premiers sur les lieux, suivis très rapidement d'un ou deux villageois. Apparemment une pierre était cachée dans une boule de neige.

En fait, c'est le Haut-Rêvant qui n'a pas pu résister à sa blague favorite : un Objet en Objet pierre en boule de neige (jet de résistance : r% permettra à celui le réussissant de se douter de quelque chose).

On pourra se rendre compte qu'aucune pierre se trouvant à quelques mètres alentours n'est susceptible d'avoir causé la blessure (automatique s'il y a recherche, moyenne de VUE et EMPATHIE / Srv en Montagne à -4 sinon).

Dès qu'un des adultes présents verra le blessé, il s'écriera : «Vite, vite qu'on aille chercher la magicienne du Bois des Fées !», ce qui devrait intéresser nos personnages.

S'il est interrogé plus avant il semblera tout surpris de ce qu'il se souvient : «Et bien c'est ce que l'on fait d'habitude quand quelqu'un est blessé : on se rend au Bois des Fées et on demande à Elvana qu'elle nous soigne». Un autre villageois ajoutera alors : «Ah oui tiens Elvana ! Cela fait bien longtemps qu'on ne l'a vue !».

Les habitants du hameau ne pourront donner aucune raison à l'appellation «Bois des Fées», mais gageons que la curiosité des joueurs sera piquée.

La chaumine d'Elvana

Elle se trouve au centre du Bois, un chemin y menant directement. Elle est dans un état pitoyable : tout a été renversé à l'intérieur, comme si quelqu'un avait fouillé, et on n'y trou-

vera rien d'intéressant. La seule chose susceptible d'attirer l'attention est un gros cochon bien rose et très craintif qui se trouve dans les parages et essaye ... de grimper à un arbre ! Ce qui devrait rendre perplexe les personnages, perplexité qui ne manquera pas de grandir s'ils s'y intéressent de plus près : l'animal se comporte de façon très étrange, fuyant le contact, essayant de s'asseoir sur son postérieur, tentant de prendre entre ses deux pattes antérieures de boules de pins, etc...

Il s'agit d'Elvana qui, rappelons-le, est métamorphosée en cochon avec un esprit d'écureuil. Une détection d'enchantement sera positive, les Terres Médianes d'où ont été lancés les sorts sont laissées aux soins du Gardien. Si les aventuriers annihilent les possessions d'Elvana, en supposant qu'ils aient les sortilèges nécessaires, le Gardien sera libre de décider si la magicienne se souvient ou non de ce qui s'est passé. S'ils ramènent le cochon au village, Melchior commencera à paniquer et lancera quelques tâches sur des villageois afin de réduire les voyageurs à l'impuissance.

De toute façon, arrivés à ce point, les joueurs devraient commencer à se douter que quelque chose ne va pas dans le village, et, dans le pire des cas, se mettre à surveiller ses alentours, auquel cas, en s'y prenant bien, ils ont de grandes chances de tomber sur Melchior, ce qui pourrait donner une course poursuite à rebondissements.

Nous présentons ci-après un événement que le Gardien pourra introduire s'il le désire, ou si les enquêteurs piétinent.

Clochette

Melchior a, on l'a dit, capturé la plupart des Chouillats. Seuls quelques-uns ont pu s'échapper.

C'est le cas de Clochette, une petite Fée très espiègle et accorte, qui, s'étant liée d'amitié avec un ours, n'a pu être attrapée. Depuis, très prudemment, elle a erré dans le bois, à la recherche de ses compagnons sur le dos de l'animal. Elle a repéré les allées et venues du Haut-Révant mais n'ose se risquer dans la grotte. La nuit dernière elle a rêvé que les voyageurs venaient à son aide.

La rencontre pourra se produire n'importe où dans la cuvette. Les aventuriers verront d'abord un gros ours brun qui, passé l'instant de surprise, se mettra à charger. Ce n'est qu'une fois la frayeur passée qu'ils se rendront compte que le petit être qui volette autour de la bête, semblant lui intimider de s'arrêter, ressemble étrangement aux créatures de leurs rêves.

Au Gardien de gérer la suite! Le Chouillat ne parlant pas, comprendre ce qu'il veut dire nécessite une réussite à un jet d'Empathie à 0 avec un modificateur tenant compte de la complexité de ce que veut dire la créature. Par exemple «Suivez-moi» sera facile à comprendre (+4), «Le coupable est l'un des adolescents» impossible (-11).

Le Gardien a désormais toutes les cartes en main pour continuer l'aventure en fonction des décisions des personnages.

Il paraît assez naturel que l'objectif des aventuriers soit la libération des compagnons de Clochette. N'oublions pas également de rendre son apparence à Elvana !

Textes: David Robert

Dessins : Emmanuel Grellard

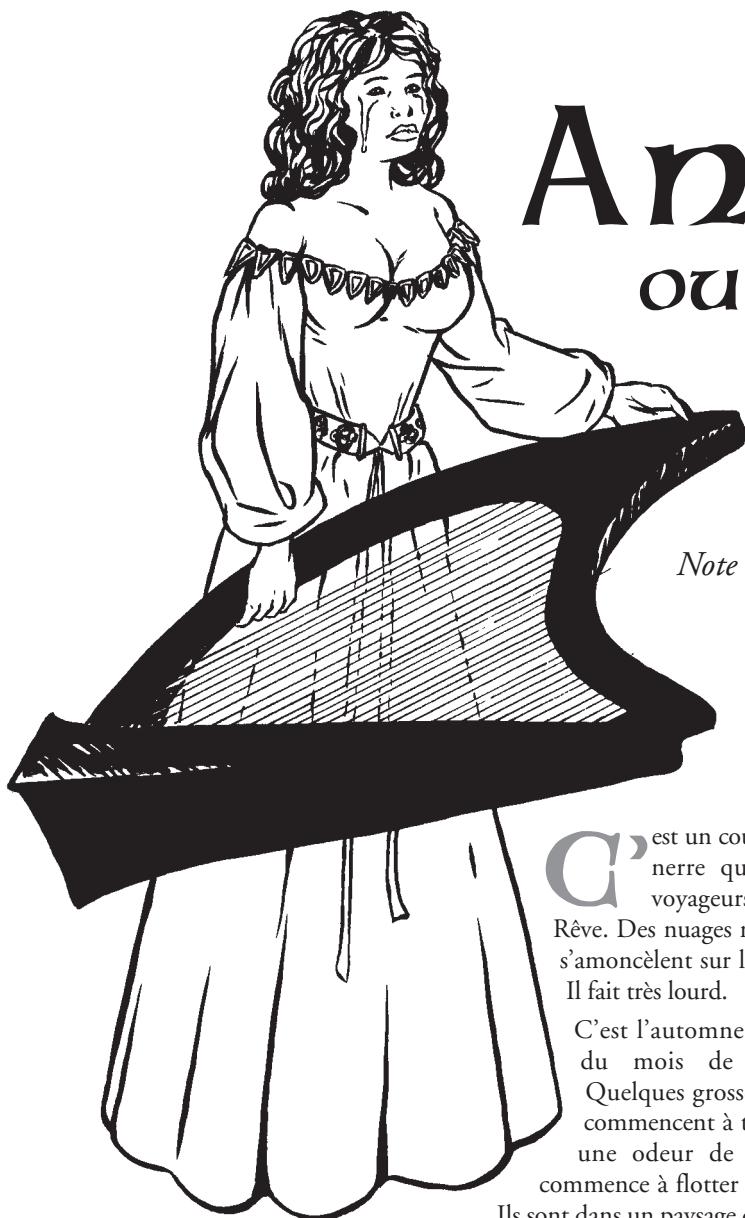
Ce scénario a été joué lors du Trophée de l'Idrac à Paris (mai 92).



AVENTURE

33

L'INVITÉ



Annachie

ou Requiem pour une Chanson d'Amour

Note : prononcer Annachie «Annaki» et Jinnie «Djinni».

C'est un coup de tonnerre qui tire les voyageurs du Gris-Rêve. Des nuages menaçants s'amoncellent sur leurs têtes. Il fait très lourd.

C'est l'automne, le début du mois de la lyre.

Quelques grosses gouttes commencent à tomber, et une odeur de poussière commence à flotter dans l'air.

Ils sont dans un paysage de collines d'herbes rases, sans aucun abri en vue, sur une route qui, vu le soleil visible au delà du plafond noir des nuages. C'est l'heure du Dragon.

Ils accélèrent le pas sous les coups de tonnerre qui redoublent et la pluie en passe de devenir un véritable déluge. A peine 300m plus loin, ils entendent tout à coup une musique cristalline portée par le vent : le son d'une harpe, accompagnée de la voix suave et claire d'une jeune fille.

Que souffle le vent,

Que tombe la foudre,

Et que la pluie ruisselle par terre,

Je ne crains rien à côté de toi.

L'eau pure tombée du ciel

Nettoie le rêve.

Blotissons nous

Le temps que passe l'orage.

C'est une comptine que l'on chante aux enfants qui ont peur du tonnerre. Guide par ce chant, les voyageurs quittent le chemin et découvrent une cabane de bûcherons à l'intérieur de laquelle brûle un feu de cheminée. À côté se trouvent une roulotte, un chariot et deux gros chevaux protégés par une épaisse couverture, passablement nerveux. Cette cabane sert de refuge à la troupe de la Licorne, qui est arrivée une heure plus tôt, sentant l'orage.

Les voyageurs seront bien accueillis. Les ménestrels se serrent pour leur faire de la place près du feu, et les deux groupes font connaissance. Rugaud leur apprend qu'ils se dirigent vers Arkine, pour aller jouer à la cour du Sultan. Ils ont fait un triomphe à la cour du vizir de Chemawa, qui leur a fait une lettre de recommandation. C'est un grand honneur qui leur est fait. Si tout se passe bien, à savoir si les voyageurs se conduisent avec un minimum de politesse et de savoir-vivre, la troupe de la licorne leur propose de faire route avec eux jusqu'à Arkine.

ARKINE

Arkine est une ville importante de 50 000 habitants. C'est la capitale du sultanat Arkine. Elle est d'une surface assez faible et construite toute en hauteur : les maisons de quatre étages ne sont pas rares. La plupart des murs sont blanchis à la chaux, les rues sont en escaliers. Une animation intense y règne de l'heure du vaisseau à l'heure du poisson acrobate, et il est difficile d'y faire un pas sans être pris à partie par un vendeur à l'étalage. Mais de bonnes affaires sont possibles.

Spécialités locales. Épices (Clou de Bar-nifle, Poudre de Vaetan, Poivre de Xinar, Safran doux, Piments sales, et le redoutable kiomon, un volcan pour la bouche...), de 1 PB à 5 PA selon la

AVENTURE

34

L'INVITÉ

qualité, bonus de +1 à +5 en cuisine pour la qualité ; draperies et soieries (Velours de Bakrir, Soie de Zagonomie, Laine de Potozannie, Lin garrannéen...), de quoi se faire de superbes vêtements chatoyants : multipliez les prix base des règles par 3 à 10, et la prestance des voyageurs grimpera en flèche ; Gemmes (on n'en trouve pas dans les rues, ça !) ; fruits exotiques (Bombarde du désert, Poire d'eau, Figuerolle, Kigue, Dalotusse, et même de juteuses mivarilles !) ; vendeurs de nourriture (spécialité d'Arkinie : les Dortes : des saucisses d'escargots de mer relevées de kiomon sur du pain à l'ail. De quoi provoquer une déchirure du rêve !)

Quartiers d'Arkinie

L'ISTRAMBAH. Quartier très riche où se trouve le palais du Sultan, les résidences des conseillers, et les nobles : les Duxs, les Kaid, et les Markois en ordre décroissant. Superbe et somptueux, les rues sont calmes ici : pas de commerçants des rues.

L'ALPHYRA. Quartier bourgeois des armateurs, et des commerces de luxe. Les rues sont bourrées de commerçants.

LE PORT. Moultes tavernes, pensions et lieux de plaisir pour les marins. S'y ajoutent le commerce de poisson (Salimon, Darsines, Derinette grise, Derinette tachetée, Thophile...) et le grand chantier naval, où un charpentier pourra aisément se faire embaucher pour 2 PB + son niveau en charpenterie par jour, niveau 0 minimum.

LE BAAZAR. Le quartier commerçant par essence, labyrinthique et anime 12 heures sur 12. Survie en cite à -6, gare à vos bourses, mais pas de risque d'agression violente dans ce quartier. Note aux pickpockets en herbe : les tirelaines sont lynchées sur place dans ce quartier...

LE NARDEN. Quartier borgne, voire louche (!), des mendiants et assassins (une spécialité locale : des spadassins drogués à la Bulbure, 2 PO l'intervention). Pauvre, dangereux, sale et puant.

LE DALKRA. Quartier modeste et plus tranquille, à l'écart, de résidences d'érudits, surtout apothicaires, herboristes et lettrés.

LE DJELGAR. Divisé en deux : au nord, les maisons de commerçants modestes, de capitaines et de gens moyennement aisés. Au sud : entrepôts de l'Honnête Hanse Arkinienne.

LE BELART. Quartier des artistes plus nobles que les escrocs qui plument les marins dans le port. Théâtres privés, salles de musique, la plus prestigieuse est l'Aladrah qui appartient au Sultan et où il se rend souvent. Superbe et coûteux : de 2 PA à 1 PO la soirée.

L'AZBINE. Autre quartier pauvre, moins dangereux que le Narden, mais pas mal quand même. Des gens désespérés vivent là, marins handicapés et petits métiers.

LA TROUPE DE LA LICORNE

Rugaud, 47 ans, brun aux yeux noisettes

Le chef de la troupe, le père de Jinnie. Il joue du Psaltérion à archet (Figurez-vous que cet instrument existe !), est un admirable jongleur, et malgré son âge, est d'une agilité surprenante. Quand il n'est pas maquillé, c'est un homme assez rude, ride, au sale caractère et autoritaire. Sa voix de baryton renforce son côté impressionnant.

Jinnie, la fille de Rugaud. Rousse, yeux mauves.

Elle est d'une beauté sereine et sa voix est suave comme une bombarde de 30 heures. Elle joue de la harpe avec une dextérité peu commune. C'est une grande rêveuse, d'une sensibilité extrême. Ses larmes coulent facilement. Sa mélancolie vient de son amour pour Annachie, voir ci-dessous.

Idana, brune aux yeux gris clairs.

Un petit nez mutin, des lèvres pulpeuses, un sourire éblouissant, visible de l'heure du vaisseau à l'heure de la lyre, un rire agréable et prompt à partir. Elle joue de la viole de Gambe avec un art consommé. Elle est très sensuelle et dotée de formes généreuses.

Zavou, 40 ans, brune aux yeux verts

Elle est la matrone de la troupe. Fine cuisinière, épaule secourable, elle seule arrive à contenir les redoutables colères de Rugaud. Elle adore gâter ceux qu'elle aime bien, qu'elle appelle des lors ses fils et ses filles. C'est notamment le cas de Jinnie et d'Idana.

Triolet, 25 ans, châtain clair aux yeux gris.

C'est un jeune homme à l'abord assez gai, jovial même, qui joue du luth, et en joue très bien. C'est aussi le chanteur du groupe. Son principal défaut : c'est un gros buveur au vin triste.

Tous sont natifs d'Esparlongue.

Règle du «Regarde ce que je ramène !»

Une fois par jour, chaque fois qu'un voyageur se promènera dans les rues commerçantes d'Arkinie, il devra jouer un jet de VOLONTÉ/Commerce à -1d8 + Bonus/malus astrologique. En cas d'échec, il aura acheté pour 1d10 PB de babioles inutiles, jusqu'à 5% de son capital en monnaie. En cas d'échec particulier, 1d20 PB jusqu'à 20% ; en cas d'échec total, 3d20 sans limitation de pourcentage. Les commerçants d'Arkinie sont redoutables. Exemple de babioles : bijoux en toc, fruits infâmes (seul lui aimera), vêtements ridicules, herbes aux effets fantaisistes, épices bizarres, pipes en terre ou en bois, ou pourquoi pas du menu équipement, mais 2 fois plus cher que la normale...

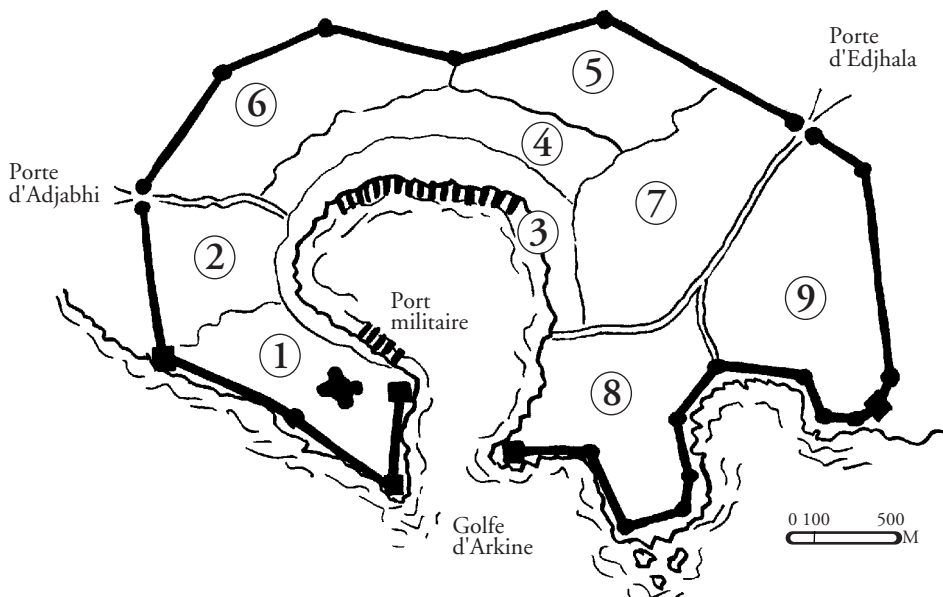
SÉJOUR À ARKINE

Rugaud propose de s'installer à l'hostellerie Arkinoise, rue Djida au nord du Bélart. C'est une belle hostellerie, à 8 PB par jour et par personne, en demi pension. Si les voyageurs ont des problèmes financiers, Rugaud se proposera de les aider à concurrence de 50%. Sinon, ils peuvent trouver une pension dans le quartier du port : une chambre individuelle par personne, pour 1 PB par jour, 2 PA par mois si on paye d'avance. Seuls problèmes : pas de repas servi, et les hommes et les femmes

AVENTURE

35

L'INVITÉ



CITÉ D'ARKINE

- 1 L'ISTRAMBAH
- 2 L'ALPHYRA
- 3 LE PORT
- 4 LE BAAZAR
- 5 LE NARDEN
- 6 LE DALKRA
- 7 LE DJELGAR
- 8 LE BELART
- 9 L'AZBINE

devront dormir dans des pensions différentes : on ne fait pas dans le mixte, ici. Il n'existe pas de pensions pour couple marié.

Rugaud se rendra le plus vite possible à l'Istrambah pour présenter sa lettre de recommandation. Le sultan s'avérera très intéressé et leur accordera un concert pour dans une semaine, dans la salle de la Pontavenah. Ils seront payés 10 PO, plus si le spectacle plaît au Sultan, et disposent de la salle une heure par jour (à la couronne) pour y répéter. Notez que si des voyageurs sont musiciens, Rugaud leur fera passer une audition. S'ils atteignent une qualité d'exécution de 8, ils se verront proposer une place dans la troupe, payée une demi part (*une part pour les autres membres, une double part pour Rugaud*).

Pendant une semaine, les répétitions vont bon train. Cependant, le comportement de Jinnie apparaît vite étrange : rares sont ses sourires, et elle résistera à toute tentative de séduction. Si un voyageur arrive à gagner sa confiance, elle lui confiera son tourment.

La troupe de la Licorne est déjà passée à Arkine, avant d'être réputée comme elle l'est aujourd'hui. Alors qu'elle n'avait que 17 ans, elle a connu ici un garçon du nom d'Annachie. Ils se sont aimés dès le premier regard et ont juré de s'appartenir l'un à l'autre. Las ! Annachie était sans le sou, et Rugaud voulait mieux pour sa fille que ce « bon à rien d'Annachie ».

Annachie s'engagea alors comme marin et il promit de revenir de son Voyage très riche, pour que plus rien ne puisse s'opposer à ce qu'il prenne Jinnie pour femme.

Depuis, Jinnie attend son retour. Elle est allée au port se renseigner : Annachie n'est toujours pas revenu.

Les voyageurs ayant entendu cette histoire pourront tenter un jet d'intellect/Légendes à -4, avec éventuellement leur niveau en musique en bonus. Un succès leur fera se rappeler une chanson du Second Âge : La Ballade d'Annachie (*voir page ci-contre*).

La nuit suivante, tous les voyageurs feront un cauchemar identique : ils étaient présents au Second Âge lors des noces de Jinnie : les femmes étaient ses suivantes, les hommes les amis d'Annachie. Ils revivent avec un atroce sentiment d'angoisse tous les événements relatés dans la chanson, impuissants, jusqu'à la mort des deux amants.

Et tout porte à croire que le cauchemar semble sur le point de se répéter ! Que faire ? L'idée que cela se reproduise leur semble insupportable.

❖ Chanter la chanson à Jinnie : ce serait une erreur. Jinnie est trop sensible — le rappeler aux joueurs. Elle serait désespérée et dépérirait, de sorte qu'elle mourrait avant même le retour d'Annachie.

❖ Chanter la chanson à Rugaud provoquera naturellement chez lui une colère noire dès qu'il entendra le nom d'Annachie. Il accusera les voyageurs d'avoir inventé cette chanson pour tourmenter Jinnie et pour le persuader lui de cesser de chercher un bon mari pour sa fille. En effet, aussi étonnant que cela puisse paraître, il n'a jamais entendu parler de cette chanson.

❖ Idanna et Zavou, elles, écouteront la chanson, et, émues, accepteront d'aider les voyageurs. mais leur crainte des violentes colères de Rugaud les privera de toute initiative.

❖ Triolet, quant à lui, s'en désintéressera et l'oubliera à sa prochaine cuite.

AVENTURE

36

L'INVITÉ

LE CAUCHEMAR RECOMMENCE

Le troisième jour des répétitions, le Sultan Kinnlahnrod accompagné de quelques dizaines de courtisans, viendra assister aux répétitions. A la fin, il viendra féliciter Rugaud qui lui présentera la troupe. Distant avec tous les autres, il semblera fasciné par Jinnie.

Chaque jour qui suivra, le sultan rendra visite aux musiciens lors des répétitions, avec quelques cadeaux assez somptueux pour Jinnie. Rugaud semble à deux doigts de mourir de joie, et inutile de dire qu'il ne veut plus entendre parler d'Annachie.

Voici la suite des événements telle qu'ils se produiront si les voyageurs ne font rien.

❖ Le spectacle a lieu, et le Sultan est très content : la somme promise est doublée.

❖ Le lendemain, il envoie un officier du Palais demander la main de Jinnie. Rugaud lui accorde, mais Jinnie le renvoie sèchement. Colère mémorable de Rugaud. Il la bat, et les noces sont prévues pour dans trois jours.

❖ Le jour des noces :

Sirène : Jinnie est parée pour la fête.

Couronne : Grande fête au Palais, où sont conviés les voyageurs.

Dragon : Jinnie est menée dans une des chambres du palais où elle est habillée pour la noce du soir.

Lyre : La noce a lieu.

Serpent : Jinnie meurt de chagrin dans sa chambre. Au même moment, Annachie arrive sur un bateau chargé d'or, dont il est le capitaine. Il a tenu sa promesse, mais trop tard. Il meurt à son tour de chagrin. Les deux amants forment deux désespoirs à 20r.

Il va de soi que les actions des voyageurs ont de bonnes chances de bouleverser tout cela. L'éventail des possibilités est très vaste, et la suite est laissée lâchement à l'improvisation du gardien des Rêves.

— Non, Christian, *Atmosphères* est un Fanzine sérieux où on aide les Gardiens des Rêves.

— Mais, Francis, je ne peux prévoir tout ce que peuvent faire des voyageurs !

— Je m'en fiche : tu ne seras pas payé tant que tu n'auras pas prévu quelque chose pour la fin (NdlR : huhu... moi je n'ai rien dit... Signé : Francis).

Cependant, voici quelques possibilités, parmi les plus probables :

❖ Les voyageurs peuvent tenter de reculer la cérémonie afin que Jinnie ne soit pas encore mariée quand arrivera Annachie. La force est déconseillée, mais c'est une solution qui peut donner lieu à des scènes assez cocasses.

LA BALLADE D'ANNACHIE

*C'est dans la belle Arkine que vit mon amour,
Et c'est près de lui que je veux finir mes jours.
Car Annachie est un jeune homme beau et brillant,
Qui rend folles les femmes, et c'est mon amant.*

*Pour me pouvoir marier, mon amour est parti
En mer, au delà de sept fois sept océans.
Il m'a promis de revenir riche et puissant,
Et jamais je n'oublierai mon amour Annachie.*

*Un jour vint mon père, de la colère plein la voix,
Disant «tu n'es, Jinnie, qu'une fille de mauvaise vie !
Tu méprises un homme qui se soucie bien de toi !
Épouse le Sultan et oublie cet Annachie !*

*Car Annachie n'est pas un homme digne de toi ;
Il est peut être beau, mais où donc sont ses terres ?
Les terres du Sultan sont hautes, des tours les enserrent.
Tu es si belle que tu n'épouseras qu'un roi.*

*C'est ce qu'Annachie sera quand il reviendra !
Et quand bien même serait-il un bien piètre parti,
Je serai mieux dans ses bras que dans ceux d'un roi,
Et je mourrai si je n'ai mon amour Annachie.*

*Malgré ses cris, ses larmes et ses gémissements,
Jinnie fut mariée sans son consentement.
Jamais on ne vit noces plus tristes que celles ci,
La mariée en pleurs appelant son Annachie.*

*Jinnie mourut la nuit où elle fut mariée,
Et cette nuit là revint son amour Annachie,
Riche, ami des puissants, porté par la marée,
Il est de retour pour épouser sa Jinnie.*

*En sanglots, servantes et amis vinrent le chercher,
Pour lui annoncer la funeste vérité.
Il demanda à être conduit auprès d'elle,
Et la serra jusqu'à ce que sa vie en chancelle.*

*Vers son amour son âme s'envola à tire d'aile,
Et aujourd'hui encor il la cherche dans le rêve.
Fassent les dragons que jamais ne se renouvelle
Ce cauchemar qui poursuit les amoureux, sans trêve.*

AVENTURE

37

L'INVITÉ

Aide-Mémoire sur la troupe de la Licorne

RUGAUD, 47 ans, grand, costaud, colérique, voix cassée, jongleur et joueur de Psaltérion à archet.

JINNIE, 21 ans, belle, fine, douce et sensible, belle voix, joue de la harpe.

IDANA, 22 ans, rieuse et bonne vivante, mignonne, joue de la viole de Gambe.

ZAVOU, 40 ans, matrone volontaire, amicale et généreuse.

TRIOLET, 25 ans, jovial chanteur et joueur de luth, devient triste et dépressif quand il a bu, ce qui lui arrive souvent.

Chronologie

4 lyre : rencontre avec la troupe de la licorne.

5 lyre : arrivée à Arkine.

6 lyre : Rugaud va au palais et se voit attribuer la Pontavenah.

7 lyre : début des répétitions.

10 lyre : première visite du Sultan. Il revient tous les jours.

14 lyre : Spectacle.

15 lyre : demande en mariage acceptée.

18 lyre : jour des noces.

Note au Gardien des rêves

Pas de caractéristiques de personnages pour ce scénario très role-playing. N'hésitez pas à créer les caractéristiques des PNJ en fonction des personnages, et à introduire des scènes d'action accessoires. En effet, au cours du test, il est apparu un écueil dangereux pour le scénario : celui que les voyageurs se sentent impuissants et victimes des événements, travers facilement aggravé par le manque d'action. Prudence, donc ! Il est vrai qu'en ville, il n'y a nulle trace d'Annachie. De plus, les voyageurs ont beaucoup de temps à leur disposition alors qu'ils ne peuvent rien faire. En fait, Arkine est une ville étape idéale, mais pas un champ d'investigation sans fin, contrairement à ce que peuvent s'imaginer les joueurs. Il incombe donc au Gardien qui connaît bien ses joueurs, et surtout leur personnage, de préparer des intrigues secondaires et des événements qui les distrairont : les retrouvailles d'un ancien ami qui a besoin d'aide, d'un vieil ennemi qui a besoin de vengeance, Triolet a disparu et n'est pas revenu d'un soir de cuite : erre-t-il perdu dans le Baazar, ou a-t-il été enlevé par un marchand d'esclaves... ? Arkine est détaillée dans ce but : c'est une ville vivante et qui bouge, débrouillez vous même si vous le voulez pour que vos voyageurs en oublient presque Annachie... jusqu'à ce que les cauchemars reviennent. Le capitaine Falgoud et son équipage peuvent être aussi détaillés, et le voyage en mer à la recherche d'Annachie peut être une vraie épopée. N'hésitez pas à développer ce scénario en fonction des vos voyageurs. Rien n'est plus malléable que le rêve...

Texte: Christian Peltier
Dessin: Emmanuel Grellard
(Merci aux testeurs Lydie, Christophe,
Josse, Vincent, Francis et Johan)

AVENTURE

38

L'INVITÉ

❖ Les voyageurs peuvent prendre la mer pour partir à la recherche d'Annachie. Ils pourront louer une rapide nef légère, le Tournevent, dirigé par le capitaine Falgoud, qui voit des requins partout depuis qu'ils lui ont bouffé sa main gauche, sa jambe droite depuis le genou, et son oeil gauche. Il est laid à faire peur, gros buveur, insolent, grossier surtout avec les dames, obsédé sexuel notoire, mais incroyablement compétent pour diriger son navire. Il menace quiconque le contredit de passer à la planche, mais finit toujours par le pardonner les larmes à l'oeil et ira boire un coup avec lui.

Le 17 lyre au plus tard, ils tomberont sur une galère attaquée par deux bateaux pirate. Ils pourront aller lui prêter main forte, ce qui aura pour effet de semer la confusion chez les pirates, et découvriront - ô surprise ! - que le capitaine n'est autre qu'Annachie.

Mis au courant des événements, il mettra le cap sur Arkine où ils arriveront au début de l'heure de la lyre, juste à temps.

❖ Enlever Jinnie ou fuir avec elle n'est pas la meilleure solution : ils risquent de manquer Annachie, et seront recherchés par le sultan si on sait que c'est eux.

VERS JOYEUX

Si d'une façon ou d'une autre, les voyageurs parviennent à empêcher la noce, Annachie sera donc revenu à temps. Il offrira au Sultan 1000 PO pour racheter Jinnie, plus des accords militaires et commerciaux privilégiés avec le Sultan de Jade dont il est devenu l'ami au cours de son voyage. Le Sultan acceptera cette offre, et la noce reprendra, avec Annachie dans le rôle du mari. Les voyageurs auront droit à sa reconnaissance éternelle pour avoir empêché le mariage et il leur remettra : aux femmes, un collier en or incrusté de 8 gemmes vertes T5 P7 d'une valeur totale de 40 PO ; aux hommes deux bracelets en or incrustés de perles et finement ciselés, d'une valeur de 15 PO chaque.

Enfin, la nuit, le souvenir de cet éternel regret de n'avoir pu sauver Jinnie et Annachie dans cette vie précédente sera guéri et donnera aux voyageurs 50 points de stress.

VERS TRISTES

Si les voyageurs échouent lamentablement, la nuit où les deux amants seront morts, ils feront d'horribles cauchemars sur leurs regrets éternels qui les privera de repos pour cette nuit, leur fera subir 7 jours d'insomnies (comme la queue de dragon) et les rendra tous comme possédés par un désespoir à 20r. Et il n'y aura plus qu'à attendre une autre vie pour avoir une nouvelle chance de tout réparer.

La Légende de Tiktakatitaki

Tiktakatitaki était un Dragon.

Mais pas n'importe quel Dragon, si tant est qu'un Dragon puisse être quelconque. C'était un Dragon bricoleur. Il avait la passion des mécanismes et passait sa vie à rêver toutes sortes d'engins. On prétend même qu'il en vint à concevoir les Kanaillous pour le seconder dans ses travaux. Un Dragon fort sympathique en fin de compte.

Cette passion était, somme toute, assez matérielle, si bien que ses congénères le raillaient allégrement. D'autant plus que ses inventions ne servaient à rien, du moins aux Dragons, car, à nous autres, les hommes, il rendit bien des services : machines à voler, à aller sur l'eau, sous l'eau, à tisser, à coudre, à soigner, à reproduire, à rendre la justice, etc...

Tous ces objets, disparus pour la plupart, sont issus du génie de TIKTAKATITAKI !

Notre Dragon, déjà fort singulier, avait une autre originalité : il était épris d'une créature qu'il rêvait lui-même ! Une femme au demeurant. Et cet amour le dévorait tout autant que sa passion du bricolage.

Comprenez que les Dragons ne purent tolérer ce fait, de peur qu'il ne devienne courant, car il était contre nature : s'amouracher d'une créature de Rêve ! Aussi, d'une façon inconnue, ils firent disparaître l'aimée.

Le Bricoleur ne supporta pas la séparation et devint littéralement fou, si tant est que la psychologie d'un Dragon puisse être appréhendée. Toujours est-il que, de passion, le bricolage devint idée fixe, monomanie.

Il se mit à créer une multitude d'objets pendant de longues années. On dit même que dans son Rêve on ne pouvait faire un pas sans découvrir une nouvelle invention. Jusqu'au jour où il créa son oeuvre la plus importante, quant à ses répercussions. L'objet était circulaire avec des barres partant du centre, tournant à un rythme régulier le long d'une couronne de symboles Draconiques. Et il parlait ! D'un voix monocorde il scandait «TIKTAKATITAKI TIKTAKATITAKI...»

Notre Dragon, fou de détresse, se mit à croire que c'était une réincarnation de son amour disparu et lui donna son nom : Clepsydre.

Mais l'objet magique, car tout ce que touche un Dragon le devient, eut un effet fort déplorable : le temps se mit à s'écouler et les Dragons et toutes les créatures commencèrent à vieillir.

Les Dragons étant éternels, ils ne souffrirent pas de ce fait, mais il n'en fut pas de même pour nous, et nous découvrièmes la mort.

Heureusement, dans leur grande générosité, les Dragons nous rêvent de multiples fois...

Texte David ROBERT

NOUVELLE

39

L'INVITÉ