

IL EST DES AMOURS QUI SURVIVENT AU TEMPS...

UNE AVENTURE DANS LA CITÉ DE GLADISE

Histoire de comprendre la vie à Gladise, voici un petit scénario qui vous permettra d'en découvrir les différents aspects. Un conseil : assouplissez d'abord vos zygomatiques et les muscles de vos mâchoires, sous peine de crampes...

La Légende de Gladise dit aussi que le Capitaine Astris, devenu invisible, existerait toujours et que la princesse ne serait pas morte, mais aurait trouvé également le moyen de se rendre invisible afin de pouvoir retrouver son cher amour. D'ailleurs nombreux sont ceux qui prétendent les avoir vus, seuls et inconsolables.

Quelle que soit la vérité, le fait est que des esprits sont là. Ils sont présents, vivants, désespérés, et ils sillonnent la ville. Désincarnés, ils ne peuvent percevoir le monde. C'est pourquoi ils cherchent sans arrêt à prendre possession d'un corps qui leur permet de voir et ainsi de continuer leur quête (voir «Les Entités de Légende»). Ils se cherchent mutuellement. Mais comment se reconnaître quand on a une apparence complètement étrangère ? Et puis, cette recherche n'est pas facilitée par la tradition de la ville. Dès que l'un de ces esprits a investi un corps, celui-ci se met à ressentir le désespoir de l'entité qui le possède et il se met à sangloter. A Gladise, ce genre d'attitude est très mal vu. Après plusieurs rappels à l'ordre de la Garde Hilare, cela finit en général par une exécution capitale à l'issue de laquelle l'entité se retrouve à nouveau désincarnée. Elle doit partir à la recherche d'un nouveau corps.

LES ENTITÉS DE LÉGENDE

Ces esprits sont comparables à des Entités de Cauchemar Non Incarnées, à ceci près qu'elles ont une véritable personnalité, comme celles de la Princesse Gladise et du Capitaine Astris, par exemple. Certains anciens sages qui ont découvert leur existence proposent une explication. Ils ont en effet constaté qu'ils avaient à chaque fois la personnalité de personnages de légende. Ils en ont déduit que de la même manière qu'une ECNI naît d'une intense émotion, créant un courant de cauchemar dans la trame du Rêve, ainsi peut naître une Entité de Légende, simplement si de nombreuses personnes y croient suffisamment, si elles en rêvent. C'est alors en quelque sorte la Foi qu'ils ont dans ces personnages imaginaires qui les fait exister. Et de la même manière, dès que les gens cessent d'y croire, ces Entités disparaissent. D'une autre manière, peut-être sont-ce les Dragons qui, rêvant de légendes, finissent par croire eux-mêmes à leur fiction et les matérialisent.

Mais cela n'est que pure supposition. Après tout, rien ne prouve qu'il ne s'agisse pas effectivement des esprits des anciens amants, toujours vivants. On ne sait vraiment pas de quoi étaient capables les gens, au Second Âge...

Naturellement, il pourrait être fort tentant de faire une Annulation de la Magie pour éliminer ces entités, pour exorciser le possédé. Mais, très anciennes, elles sont très puissantes.

De plus, elles s'accaparent les caractéristiques physiques du corps possédé. Non incarnées, ces entités sont quasiment invisibles. Elles ne se manifestent visuellement que par une zone troublée du paysage, comme si on regardait un reflet dans l'eau. Il faudra réussir un jet de VUE à -3 pour les voir (ajustée à la lumière



AVENTURE

23

AVENTURE

Gladise et Astris (Entités de Légendes)

RÊVE 20

TAILLE 13

Vitesse (*si non incarnées*) 10

Possession +5

Astris est en Plaine de l'Arc (A7)

Gladise est en Sanctuaire Blanc (G4)

ambiante). De toute façon, un simple exorcisme (*même méthode que pour une ECNI: Livre des Mondes, p.60*) n'aura pour effet que de libérer le corps possédé. L'entité est alors contrainte de se chercher un autre corps. Mais elle ne peut pas se réincarner avant la prochaine heure du Château Dormant. Par contre, si on veut vraiment détruire une telle entité, il faudra la combattre. Incarnée, on ajoutera le Rêve de l'entité à l'Endurance du possédé. Le combat est alors le même que pour une Entité Incarnée (Livre des Mondes, p. 57). Mais il ne faut pas oublier que le corps est celui d'une victime humaine qui n'y est pour rien. Les blessures infligées lui resteront. Désincarnée, il s'agit d'un combat similaire à celui contre une ECNI. Initiative: RÊVE+1d6. La règle est la même que pour une possession d'ECNI. De toute façon, les entités Astris et Gladise ne combattront pas. Dès le début du combat, elles quitteront le corps et s'échapperont.

Le possédé peut, à chaque heure, faire un jet de VOLONTÉ/Moral à zéro. En cas d'échec, il présente les mêmes symptômes que s'il était possédé par un Désespoir. Mais en plus, il prétend être Astris ou Gladise, à la recherche de l'autre.

En fait, le meilleur moyen de mettre fin à ces entités et de leur apporter la paix par la même occasion, est de leur permettre d'aboutir leur quête. En l'occurrence, il faudra mettre Gladise et Astris en présence l'un de l'autre. Et ce ne sera pas facile, car les corps qu'ils possèdent ne cessent de mourir...

S'ils y arrivent, les possédés seront libérés et, qui sait, peut-être que les amants maudits pourront se retrouver en chair et en os, dans un autre rêve...

Personne à Gladise ne sait exactement ce qu'est une Entité de Légende. Ceux qui ont rencontré des possédés ont cru, soit qu'ils étaient fous, soit qu'ils étaient possédés par les esprits des véritables anciens amants. D'ailleurs, pourquoi pas.

qu'ils entendent clairement est «Gladise». Ils se souviennent vaguement avoir demandé le nom de la prochaine ville au-delà de la forêt, dans un petit village et ils se sont décidés à s'y diriger. Les villageois ne savaient pas à quelle distance était cette ville, mais ils savaient qu'elle était très éloignée. Cela fait maintenant plus de trois semaines qu'ils cheminent à travers cette immense forêt qui n'en finit plus. C'est à un campement, un soir, que l'un des voyageurs prononce de nouveau le nom de cette ville et ce mot agit soudain comme un déclic, comme lorsqu'on déglutit pour se déboucher les oreilles, après un changement de pression.

Le carrefour

Les voyageurs repartent le lendemain sur le chemin pour arriver vers la fin de l'heure du Faucon à un carrefour d'où partent six routes. C'est le premier qu'ils rencontrent depuis qu'ils sont entrés dans cette forêt. La route a toujours jusqu'ici été droite, avec tout au plus quelques chemins mineurs qui en partaient. C'est ici un véritable croisement de trois routes qui arrivent et repartent, toutes de la même taille. Aucun panneau n'indique de direction.

Le centre de la clairière est occupé par un énorme chêne au pied duquel trois tables flanquées chacune de deux bancs de bois ont été installées à l'attention des voyageurs de passage. C'est l'endroit rêvé pour une petite halte-déjeuner.

C'est alors qu'il est tranquillement installé à l'une de ces tables que l'un des voyageurs reçoit tout à coup un gland sur la tête. Levant la tête, il entend un craquement inquiétant, accompagné d'une série de «Aïe! Ouille !» venant des frondaisons. Un homme, rebondissant de branche en branche, est en train de tomber. Les Voyageurs n'ont que le temps de s'écarter pour l'éviter alors qu'il s'écrase sur la table (et éventuellement sur le déjeuner). Il bondit sur ses pieds. Il paraît indemne.

Son visage est entièrement bleu. Dès que le voyageur commence à lui adresser la parole, l'autre l'interrompt d'un «Chut!».

«Mais enfin, vous ne pouvez pas me parler ! Vous ne voyez donc pas que je suis invisible ?» Le voyageur répond probablement par la négative et demandera certainement des explications. Mais l'autre secoue la tête et recule en demandant qu'on le laisse tranquille. Si on le retient, il commence à s'énervier «Mais, enfin, vous n'êtes pas fichus de voir que je suis invisible, non ? Alors laissez-moi, maintenant. Vous ne pouvez pas me toucher. Vous ne devriez même pas m'entendre. Je ne sais même pas pourquoi je vous parle, d'ailleurs.» Il ne voudra rien dire de plus. Si on prononce le mot de Gladise, toutefois, il sursaute et consent à indiquer le chemin qui y mène.

Et il finit par s'enfuir, s'enfonçant dans la forêt...



PROLOGUE

Réveil

C'est le mois du Poisson Acrobate, c'est-à-dire le début de l'automne. Lorsque les personnages sortent du gris-rêve, le premier mot

L'ENTRÉE EN VILLE

Après être sortis de la forêt, ils aperçoivent une vallée. Le chemin continue et descend au fond où s'est installée une ville une lieue plus bas. Se référer à la description de Gladise.

Mais ce n'est qu'en arrivant à la porte qu'ils peuvent apercevoir les gardes. Ils portent à leur «uniforme» une fleur en boutonnière.

«Holà, les piti-z-amis ! Qui ne c'est qui ne vient par là ? Hoooo, mais c'est des nouveaux visiteurs ! Ho ben ça alors, dis donc, t'as vu ça, eh, t'as vu ça, toi ? Et quoi-t'est-ce qu'y veulent, les visiteurs, hmm ? Rentrer ? Où ça ? Bah oui, dans la ville, évidemment, t'es bête, toi, alors...

– Bon, ben, c'est pas tout ça, mais encore faut-il être vraiment heureux et le prouver, s'pas ? Z'êtes heureux, oui-z-ou non ? Alors faut rigoler, quoi ! Allez, on rigole, on s'esclaffe, on se marre, on se poile, on se la fend, y'a d'la joie ! Ouaiiii !

– Hep, hep, hep, c'est pas tout ! Pour rentrer, d'abord, n'y'a deux conditions. Prem's : faut déposer tout quoi c'est qu'est pas rigolo et tout quoi c'est que n'avec quoi qu'on peut se faire mal (en désignant les armes) et faut pas tricher, hein ! Sinon, c'est 100 pompes, direct ! Vous les reprendrez en partant. On vous mettra vos noms sur des belles n'étiquettes. Vous voulez quelles couleurs, pour les n'étiquettes ?

– Pis deuxio : faut payer le passage. Ah ben, ouiche, caisse que vous croyez, nous on est une ville ci-vi-li-sée, nous ! Et dans toutes les grandes villes, et ben, les gens pour rentrer, y payent un tribut, hein ! Kèk chose qui va servir à toute la population. Alors, ici, pour rentrer, faut raconter une histoire. Et une marrante, hein ! Une qu'on connaît pas, sinon c'est pas du jeu, hein ! Allez, on attend, on écoute...» *(et si possible sans anachronisme, peut rajouter le Gardien...)*

Une seule histoire sera tolérée pour faire passer tout le groupe. Quelle que soit la qualité de l'histoire, ils seront morts de rire...

«Bien. Vous pouvez passer, dit l'un des gardes, après s'être arrêté de rire. Mais vous devez porter une fleur sur vous. C'est aujourd'hui le Jour des Fleurs. C'est comme ça. C'est la Tradition. On en a plein, vous n'avez qu'à choisir.»

Les armes doivent rester là, au poste de garde, où résident en permanence au moins quatre gardes, souvent plus.

A la découverte

Les voyageurs vont maintenant déambuler dans la ville. Celle-ci est entièrement décorée avec des fleurs. Il y en a partout.

Tous les gens qu'ils croisent éclatent de rire apparemment sans raison, font de grands

«Youppi ! Wouaouh ! Formidable !», etc. et tout leur semble follement amusant, désopilant. Pourtant, un jet d'EMPATHIE à -2 réussi leur permet de se rendre compte que cette gaieté semble quelque peu forcée.

Et puis ils vont se sentir complètement décalés. Leurs vêtements ne correspondent pas du tout à ceux des citoyens et ils se font remarquer. Les gens se retournent sur leur passage en faisant des grimaces. Les commentaires sont du genre «Hoo ! Quelle tristesse, ces étrangers ! Ils n'ont pas l'air heureux... Quelle grise mine...»

On finira par leur dire qu'ils ne peuvent pas rester comme ça. C'est indécent, une telle morosité... S'ils ne font rien, c'est la Garde Hilare elle-même qui les conduira vers des boutiques de vêtements, avec obligation d'en ressortir plus gais. Si les voyageurs protestent en disant qu'ils n'ont pas les moyens de se payer tout ça, il leur est répondu qu'on leur fait crédit. Mais ils ne devront pas quitter la ville avant d'avoir remboursé. S'ils le tentent, ils seront vite rattrapés par des gardes à cheval. Voir les tarifs des vêtements.

Les voyageurs peuvent maintenant circuler sans se faire remarquer, bien qu'ils aient paradoxalement les habits les plus voyants qui soient, s'ils avaient été n'importe où ailleurs. Ils peuvent assister à tous les spectacles qui sont donnés dans les rues et les places et aller à la découverte.

Ils peuvent se restaurer dans les tavernes et on leur indique l'Auberge des Riants Voyageurs pour y passer la nuit. C'est en fait la seule qui puisse accueillir des étrangers. Ceux-ci sont tellement rares qu'il n'est pas utile d'en avoir plus.

Ne pas oublier que chaque fois que



La Garde Hilare

TAILLE	13	VOLONTÉ	12	Vie	13
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	Endurance	25
FORCE	13	RÊVE	10	+dom	+1
AGILITÉ	13	Mêlée	13	Protection	4
DEXTÉRITÉ	13	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUÏE	10	Dérobée	10		

Hallebarde	niv +5	init 11	+dom +5
Épée bâtarde	niv +4	init 10	+dom +5
Arbalète	niv +5	init 11	+dom +3
Gourdin	niv +4	init 10	+dom +2
Corps à Corps	niv +4	init 10	+dom +1
Esquive	niv +3		

Course +4 \ Discrétion +1 \ Vigilance +2 \ Équitation +3 \ Srv Cité +4 \ Comédie +2 \ Travestissement +3

GARVIL, né à l'heure du Faucon, 25 ans, 67 kg, 1m72, beauté 11. Possédé par l'esprit de la princesse Gladise.

TAILLE	10	VOLONTÉ	9
APPARENCE	10	INTELLECT	10
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	11
FORCE	9	RÊVE	10
AGILITÉ	10	Mêlée	9
DEXTÉRITÉ	12	Tir	12
VUE	12	Lancer	11
OUÏE	10	Dérobée	10

Corps à Corps	niv +4	init 8	+dom 0	Vie	10
Esquive	niv +4			Endurance	19

Cuisine +1 \ Discretion -3 \ Vigilance 0 \ Srv Cité +3 \ Comédie +2 \ Travestissement +3



PSASSÈCHIZACHESSO, né à l'heure du Roseau, 42 ans, 65 kg, 1m55, beauté 08, le crâne dégarni, longue barbe fournie et ébouriffée.

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

Gourdin	niv +1	init 05	+dom +1	Vie	11
Corps à Corps	niv 0	init 04	+dom 0	Endurance	23
Esquive	niv 0				

Cuisine +7 \ Discretion 0 \ Vigilance +2 \ Commerce +3 \ Srv Cité +4 \ Comédie +2 \ Travestissement +3



corps de l'infortuné Garvil qui travaille comme serveur à l'Auberge des Riants Voyageurs. Il doit faire constamment appel à toute sa volonté pour imposer sa personnalité à celle de l'Entité qui l'habite. Mais il ne peut s'empêcher d'éclater en sanglots subitement, à tout moment, au grand dam de son patron qui craint pour la réputation de son auberge. Cela arrive d'ailleurs au moment où les voyageurs y sont attablés. Au moment où Garvil vient les servir, il explose en larmes. Psassèchizachesso, le patron, très gêné, vient le chercher pour le tirer en arrière par les épaules en se confondant en excuses, prétendant quelque grand drame familial. Il aime bien Garvil, et ne souhaite pas lui attirer des ennuis, bien que ses crises commencent à se répéter un peu trop souvent. Pour s'en débarrasser et lui permettre de se calmer, il l'enferme à double tour dans la cave. C'est l'endroit où on entendra le moins ses hurlements.

A partir de là, deux possibilités. Les voyageurs peuvent décider d'eux-mêmes d'aller délivrer Garvil, bien qu'ils n'aient pour le moment aucune raison de le faire. Sinon, Garvil s'échappe de sa prison le soir et part à la recherche des voyageurs. Il a deviné en eux des gens qui pourraient lui apporter une aide, car ils sont étrangers et donc théoriquement non soumis à la folie collective de la ville.

C'est ainsi qu'il pourra leur demander de l'aider. Mais il se présente comme étant la princesse Gladise et non Garvil. Et Gladise croit toujours être dans sa ville du Second Âge. Elle ne comprend rien à cette ville «moderne». De plus, elle donne au corps qu'elle possède des attitudes féminines, ce qui va certainement étonner ses interlocuteurs, qui pourraient se méprendre et le prendre pour ce qu'il n'est pas! La voix, pourtant, reste celle de Garvil. Évidemment, les voyageurs, à ce stade, n'y comprendront absolument rien car ils n'ont pas encore entendu parler de la légende de la ville (*à moins que, cher Gardien, vous n'ayez décidé de la faire raconter par quelque autochtone, mais peu importe*).

Quelques extraits de son discours: «Je vous en prie, Messieurs, je n'en puis plus, vous devez m'aider... Cela fait tellement de temps que je cherche. Mais plus personne ne peut comprendre. Je suis devenue une étrangère dans cette ville qui porte mon nom. Je vous en supplie, aidez-moi à retrouver l'homme que j'aime... Il s'appelle Astris, c'est le capitaine de la Garde. Moi ? Mais je suis Gladise... Mon père est le roi de cette ville. Enfin, il l'était. Je crois bien qu'il est mort, maintenant.»

Sanglots.

Gladise ne connaît pas le concept du Second ou du Troisième Âge, elle n'a pas non plus de réelle notion du temps, si ce n'est qu'il lui semble chercher depuis une éternité...

quelqu'un s'adresse à eux, ce sera avec un grand sourire (forcé ?), voire en riant et qu'ils vont répondre de même sous peine d'être taxés de tristesse...

Première rencontre

En y arrivant, les voyageurs sont accueillis d'un grand «Aah !» de la clientèle et du patron. Ce dernier leur demande de s'avancer au bar pour passer commande. Et, là, ils ont droit à son grand numéro: la barbe écartée violemment dans un grand «Baah !», pour montrer le tatouage dessous. Toute la clientèle éclate de rire. Naturellement, après qu'ils aient commandé, celui-ci leur lance sa réplique.

«Mon nom est Psassèchizachesso. Même pas cap' de le répéter... Mieux que ça... Non, non... Je vous laisse essayer. Quand vous saurez le dire correctement, je viendrais vous servir.»

En fait, les voyageurs se rendront vite compte que les habitués l'appellent tout simplement «Patron !». Mais il faut passer le test.

Au moment où les voyageurs arrivent dans la ville, l'esprit de la princesse Gladise possède le



ONIRO

26

THÈQUE

Cette conversation aura donc lieu, soit dans la cave où Garvil était enfermé, soit dans la chambre des voyageurs, ou encore dans quelque endroit saugrenu où pourrait bien se trouver nos voyageurs pendant la nuit. Si ceux-ci ont l'intention de se livrer à des activités nocturnes, mystérieuses, voire illicites, il serait bon qu'elle ait lieu avant leur départ...

Cette conversation devra avoir lieu à la fin d'une heure draconique. Car soudain, au début de la suivante (ne pas le faire remarquer aux joueurs), Garvil réussit enfin à reprendre le dessus. Et c'est lui qui se remet à parler, comme s'il se réveillait subitement, ne sachant pas où il est, ce qu'il fait là, qui sont ces gens bizarres qui lui parlent. Effrayé, il finit par s'enfuir. S'ils essaient de le retenir, lui expliquer ou au contraire lui demander plus d'explications, il leur demandera de le laisser rentrer chez lui, qu'il est fatigué et qu'il veut se reposer. C'est ce qu'il fera effectivement.

LE RÊVE

Cette nuit-là, la première qu'ils passent en ville, les voyageurs vont donc tous faire le même rêve, celui de la légende de la princesse Gladise et de son Capitaine Astris, telle qu'elle est décrite au début de l'Onirothèque. Mais c'est plus qu'un rêve, tant il semble réel. Ils ont plutôt l'impression qu'il s'agit d'un souvenir qui se ravive soudain. Dans ce rêve, ils se souviennent avoir fait partie de la population de Gladise de l'époque, et avoir pleuré avec tous les autres de la détresse de la princesse. Ils se souviennent avoir eux aussi fait leur possible pour la distraire, sans succès. Le rêve se termine sur un intense sentiment de tristesse et en se réveillant le lendemain matin, ils n'auront plus qu'une envie : réunir les deux amants. Ils savent qu'ainsi, ils pourront encore mieux se souvenir de cet ancien archétype et, occasionnellement, bénéficier de quelques points de stress immédiatement convertibles en expérience. Disons 25.

En se réveillant, donc, les voyageurs sont maintenant investis d'une quête : réunir les deux amants. Il est évident que celui qu'ils ont rencontré la veille ne peut être la princesse Gladise, mais un jet de Légendes à 0 réussi leur permettra de se souvenir ce qu'est une Entité de Légende, avec tous les doutes qui subsistent à leur sujet. Il est après tout possible qu'il s'agisse bel et bien des esprits des deux anciens amants. De toute façon, le seul moyen qu'ils aient de réaliser la quête de leur rêve est de réunir ces deux amants-là. Ils n'en ont pas d'autres.



LE JOUR DES VOYAGEURS

Le deuxième jour de leur arrivée en ville, en sortant de leur chambre et en descendant dans la salle principale de l'auberge, nos voyageurs vont avoir la surprise de voir l'aubergiste, ainsi qu'une bonne partie de la clientèle, habillés comme s'ils étaient prêts pour un grand départ : manteaux, chapeaux, canne de marche, gourde, sac à dos, gibecière, armes, etc... En voyant la tête probablement héberluée des personnages, l'assemblée, ravie de la surprise, éclate de rire. Dehors, dans la rue, les voyageurs vont trouver la ville radicalement changée. Pendant la nuit, tout a été redécoré. De grandes banderoles clament « Bienvenue aux voyageurs étrangers », « Le bonheur sur nos visiteurs », etc... Tout le monde a changé de costume, s'habillant en voyageurs. Malles et valises sont prêtes, certains se sont recouverts de poussière, comme s'ils venaient de faire un long voyage. Toutefois, en y regardant d'un peu plus près, on s'aperçoit que tout est factice. Les sacs sont bourrés de laine, les gourdes sont vides, les vêtements sont en drap, les chaussures de marche sont maquillées et les armes sont factices. C'est simplement un hommage aux voyageurs. En fait, c'est surtout une façon de rompre la monotonie en faisant pour une fois une fête qui sort un peu de l'ordinaire. D'ailleurs, si, la veille, beaucoup paraissaient rire jaune et se forcer à sourire, il semble qu'aujourd'hui, la gaieté soit vraiment de mise. Et, une fois de plus, les voyageurs se font remarquer, surtout s'ils ont conservé les habits délirants de la veille. À chaque coin de rue, les passants éclatent de rire en les voyant, ravis de la bonne blague...

Les gardes hilares paraissent bien affairés, aujourd'hui. Ils ne cessent de répéter « Ce n'est pas drôle, non pas drôle du tout... » En effet, pendant la nuit, de nombreuses affiches ont été placardées sur les murs de toute la ville. « Gladisiens, Gladisiennes ! Le Grand Bouffon se moque de vous ! La Garde Hilare vous opprime ! Assez de cette obligation de sourire, de ce faux bonheur ! Nous avons le droit d'être tristes, sombres, de pleurer ! Afin de nous faire reconnaître, un grand coup d'éclat aura lieu cette nuit et personne n'y pourra rien. Rejoignez nos rangs ! La Résistance. »

Le Zoo

Bon. Gladise est identifiée. Il reste maintenant à lui retrouver son beau Capitaine Astris. Le seul problème est qu'ils n'ont pas le moindre semblant de soupçon d'indice de début de piste... Pour en trouver, emmenez-les au zoo ! Ils peuvent en entendre parler à l'auberge, ou bien voir un animal dans la rue, montré pour faire de la pub au zoo de Parterioa.

Il s'agit d'une grande maison, avec derrière un assez grand jardin, dans le Quartier Beau. Elle



ONIRO
27
THÈQUE

est remplie de cages de toutes tailles, renfermant toutes sortes d'animaux : Ours, zyglute, tigre vert, brolutes, chrasmes, sanglier, cerf, aigle, lion, etc... Mais surtout, il a un oiseau-oracle. Le propriétaire des lieux accompagne ses visiteurs, aidé de trois jeunes qui s'occupent de l'entretien des bêtes. Ils pratiquent une surveillance farouche. À l'entrée, un écriteau annonce :

«Zoo provisoire de Parterioa. Venez voir vivants des animaux que vous ne verrez nulle part ailleurs, avant de les déguster dans une taverne».

En effet, tous ces animaux sont condamnés à servir de plats dans une taverne ou une auberge. Parterioa les achète soit à des voyageurs, soit aux chasseurs qui lui ramènent des prises en forêt. Il arrive qu'il fasse des commandes. Mais c'est certainement l'oiseau-oracle qui va le plus intéresser les voyageurs. Chacun sait que ce drôle d'animal sait non seulement parler, mais que ses paroles sont toujours des prophéties. Le seul problème est qu'il refuse de dire quoi que ce soit tant qu'il est prisonnier. On peut toujours lui dire tout ce qu'on veut à travers les barreaux de sa cage, le volatile regarde ses interlocuteurs d'un air moqueur, comme s'il disait «cause toujours». Un jet de Légendes à 0 permet de connaître ce qu'est cet animal et ses mœurs.

Parterioa refuse de vendre ses animaux à quelqu'un d'autre qu'un restaurateur, encore moins à un étranger et surtout s'il s'agit d'un oiseau-oracle. En fait, il n'attend qu'une chose : y goûter. Pour l'instant, personne n'a osé proposer en faire un ragoût, l'animal inspirant tout de même un certain respect et une certaine crainte.

Le seul moyen de le faire parler sera uniquement de le faire évader. Bien sûr, il serait facile d'ouvrir la cage en visitant le zoo. Mais ce serait s'attirer les foudres de Parterioa et, tout de suite après, celles de la Garde Hilare. En fait, s'ils peuvent peut-être faire sortir l'animal, ils auront tout de suite du monde sur le dos et ne pourront pas lui poser de questions. L'oiseau, même en dehors de sa prison, ne s'envolera pas, comme s'il n'était là que dans l'attente d'une question.

Toute la journée, Parterioa est chez lui et s'occupe de ses animaux. La nuit, il dort seul chez lui, au second étage de sa maison. Ses aides ne dorment pas là. Heureusement, il a le sommeil lourd. Il faudra s'introduire dans la maison. Difficulté d'ouverture de la porte d'entrée : DEXTÉRITÉ / Serrurerie à -2. Idem pour la cage de l'oiseau. Mais encore faut-il posséder des outils de crocheteur ! On peut aussi forcer la porte ou une fenêtre, mais cela fera un peu de bruit. Faire un jet de DEXTÉRITÉ à -2 (on peut s'aider éventuellement de Charpenterie). Une significative : Cela n'a pas fait trop de bruit. En cas de réussite normale, la porte ou

la fenêtre cède, mais en faisant suffisamment de bruit pour attirer une patrouille. Jouer CHANCE à 0 pour savoir si une patrouille arrive effectivement. En cas d'échec critique en forçant la porte, cela déclenche un fracas effroyable qui attire forcément du monde.

La cage de l'oiseau est dans le jardin. Une fois libéré, il attend patiemment qu'on daigne lui poser une question. A toute question concernant l'identité ou la localisation d'Astris, il répond «Lorsque celle qui tisse débutera devant la demeure du Fou, les Tristes vous suivrez. Alors Joyeuse vous rendrez». Puis il s'envole. Traduction : «À l'heure de l'Araignée, rendez-vous devant le Palais du Grand Bouffon et rencontrez-y les résistants. Alors, vous pourrez rendre à Joyeuse et à la princesse Gladise sa joie». Il ne bougera pas tant qu'il n'aura pas eu de question à laquelle il pourra répondre par cette tirade, attendant avec de gros soupirs désolés ou impatientes devant les essais ratés des voyageurs.

L'attentat

Les résistants ont projeté d'exposer un exemple de leur art, sous la forme d'une sorte de sculpture sur la Place Heureuse. Elle est déjà préparée, en pièces détachées. Elle est constituée d'un assemblage de troncs droits et fins, recouvert de goudron, le tout ressemblant à une sorte de squelette d'un animal décharné. Au milieu, le mannequin également décharné d'un homme tend la main à travers les barreaux de ce qui constitue pour lui une cage, une prison. Aux barreaux sont attachés des tissus déchirés et noirs, comme de vieux vêtements. Le tout donne une impression de mort, de détresse, de lugubre...

Étant donné qu'ils ont annoncé leur action en placardant des affiches partout, ils se doutent bien que, pendant toute la nuit, des patrouilles vont quadriller la ville. Aussi ont-ils décidé de faire une diversion. Au nord de la ville, ils vont faire brûler une vieille maison abandonnée. Ce ne sont pas des criminels et ils ont bien vérifié avant que la maison en flamme ne risque pas de créer un incendie incontrôlable. Au milieu de la maison, ils ont placé une bonbonne de parfum lacrymogène. Quand, au cœur du brasier, la chaleur sera devenue suffisamment forte, la bonbonne devrait exploser. Les gouttelettes se répandront dans tout le voisinage. Cela fera pleurer tout le monde, signant leur forfait. Ainsi, ça n'est pas un, mais deux attentats qui seront perpétrés cette nuit, ce à quoi ne s'attend pas la Garde.

Contact

À l'heure de l'Araignée, donc, un chariot bâché noir arrive sur la Place Heureuse, alors qu'il n'y a plus un chat. Tout le monde est occupé soit à maîtriser le feu, soit à le regarder.



Les résistants sont une dizaine, assez faiblement armés. Ils comptent sur leur rapidité à s'éclipser en cas de pépin. Ils seront très méfiants, vis à vis d'inconnus comme les voyageurs qui probablement leur demanderont, ou leur proposeront, de l'aide. Après une courte discussion, ils finissent par décider de les emmener avec eux pour discuter dans un endroit moins dangereux. Mais surtout, ils ne veulent pas laisser derrière eux des gens qui les ont vus et qui pourraient les dénoncer. Pendant ce temps, la structure a été assemblée en une quinzaine de minutes.

Abandonnant le chariot, le groupe emmène donc les voyageurs à pied, jusque dans le Torte et descend dans une cave. Là, un interrogatoire très serré aura lieu. Les voyageurs sont suspectés de vouloir infiltrer la Résistance pour le compte de la Garde. Il leur faut prouver leurs dires. Le meilleur moyen, celui qui les convaincra, sera que les voyageurs prouvent vraiment leur envie de vouloir résister au Bonheur Forcé en réalisant une action. À un moment de la discussion, l'un des résistants propose aux autres d'en parler peut-être à Joyeuse. Les autres lui intiment le silence. Les voyageurs vont certainement demander des explications et les résistants finiront par leur dire qui elle est. De toute façon, ce n'est pas un secret. Tout le monde sait qu'elle est à la tête de la Résistance. Les voyageurs devraient faire le rapport avec la prédiction de l'oiseau-oracle. Mais, depuis un certain temps, elle est malade et ne veut plus rencontrer personne.

Il est laissé à la discrétion des joueurs l'initiative de leur action. Au Gardien de suivre et de leur favoriser la réussite. S'ils n'ont pas d'idée, les Résistants peuvent leur en souffler. Quelques exemples sont donnés dans l'Onirothèque, au chapitre «la Résistance». La Résistance les enjoindra de ne pas se faire prendre, où on pourrait bien les forcer à dire ce qu'ils savent. Dans ce cas, les résistants disent qu'ils n'auront d'autre solution que de les tuer pour les empêcher de parler et conserver leur sécurité. En fait, si les personnages sont en difficulté, les résistants viendront leur donner un coup de main, toujours en restant cachés. Ce sont des rebelles, mais pas des meurtriers. Profitez-en pour mettre un peu d'action, quelques combats contre la Garde.

À la suite de cette action d'éclat, on leur permettra enfin de rencontrer Joyeuse. Cela aura lieu dans le quartier de la Princesse, dans une des maisons faisant partie de la Voie Médiane. En cas de problème, ils ont ainsi de nombreuses façons de s'échapper.

La Résistance

TAILLE	11	VOLONTÉ	12	Vie	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	Endurance	23
FORCE	11	RÊVE	12	+dom	0
AGILITÉ	14	Mêlée	12	Protection	2
DEXTÉRITÉ	13	Tir	12		
VUE	12	Lancer	11		
OUÏE	10	Dérobée	12		

Épée bâtarde	niv -1	init 5	+dom +4
Gourdin	niv 0	init 6	+dom +1
Grand Bâton	niv 0	init 6	+dom +1
Corps à Corps	niv 0	init 6	+dom 0
Esquive	niv +3		

Course +4 \ Discrétion +5 \ Escalade +3 \ Pickpocket +3 \ Acrobatie +3
Serrurerie +3 \ Vigilance +2 \ Comédie +2 \ Travestissement +3 \
Équitation +3 \ Srv Cité +5

JOYEUSE, née à l'heure du Vaisseau, 32 ans, 60 kg, 1m65, beauté 13. Possédée par l'esprit du Capitaine Astris.

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

Dague	niv +3	init 09	+dom +1	Vie	9
Esquive	niv +5			Endurance	23
Corps à Corps	niv +3	init 9	+dom 0		
Arc	niv +4	init 10	+dom +2		

Course +4 \ Discrétion +4 \ Vigilance +2 \ Équitation +3 \ Srv Cité +5
Pickpocket +3 \ Acrobatie +5 \ Serrurerie +3 \ Escalade +4
Séduction +3 \ Comédie +2 \ Travestissement +3



LOTHÉRA, née à l'heure des Épées, 22 ans, 56 kg, 1m67, beauté 14. Possédée par l'esprit de la princesse Gladise si Garvil meurt.

TAILLE	8	VOLONTÉ	11		
APPARENCE	11	INTELLECT	13		
CONSTITUTION	9	EMPATHIE	13		
FORCE	10	RÊVE	13		
AGILITÉ	12	Mêlée	11		
DEXTÉRITÉ	13	Tir	12		
VUE	12	Lancer	11		
OUIË	12	Dérobée	12		
Corps à Corps	niv -2	init 3	+dom 0	Vie	9
Esquive	niv +1			Endurance	20
Course +4 \ Discrétion +4 \ Vigilance +2 \ Srv Cité +5 \ Comédie +2					
Travestissement +3					

Le Capitaine

Joyeuse est une jeune femme qui serait très belle, si le chagrin ne lui déformait pas les traits. Elle aussi alterne les moments de lucidité et de possession. À un moment elle est une jeune femme en détresse. L'instant d'après, ses gestes sont plus fermes, ses poings se ferment, elle s'assied en écartant les jambes comme un homme, la cheville droite sur le genou gauche. Elle cligne des yeux et se met à parler différemment.

«Qu'est-ce que je disais ? Ah oui... Mais, en fait, je ne suis pas vraiment Joyeuse. Mon véritable nom est Astris et j'étais jadis le capitaine de la Garde de la ville, bien avant qu'elle ne devienne cette bouffonnerie. Je dois retrouver la femme que j'aime. Elle s'appelle Gladise. C'était autrefois la princesse, la fille du roi de cette ville. Mais je ne sais plus aujourd'hui quelle apparence elle a. Car, comme moi, elle erre de corps en corps et nous nous cherchons, sans jamais nous trouver».

Les voyageurs, eux, savent dans quel corps réside Gladise et ils pensent savoir où elle est. Mais il va y avoir un petit contretemps.

L'arrestation

Malheureusement, la Garde Hilare, prévenue par des clients qui ont assisté à sa crise de larmes, viendra chercher Garvil dans sa chambre, sous les toits de l'Auberge des Riants Voyageurs, au moment où les Voyageurs rencontrent Joyeuse. Il leur faut un bouc émissaire pour les événements de ce soir, et celui-là semble parfait. C'était certainement l'œuvre de Résistants et cet homme a été vu s'adonnant au malheur en public. Ils l'entraînent et l'emmènent prestement en prison, après l'avoir accusé de Lèse-Bonheur et de Signes Évidents de Désespoir. Cette arrestation se fera dans la plus grande discrétion. Les gardes rentrent dans l'auberge par-derrière et emmènent Garvil après l'avoir bâillonné. Il est préférable pour les voyageurs qu'ils ne rencontrent pas les Gardes et surtout qu'ils ne s'inter-

posent pas. Il ne fera pas bon le faire. S'ils réussissent à se débarrasser de tous les gardes (ils sont aussi nombreux qu'eux), cela ne se fera pas sans bruit. L'un d'entre eux pourra certainement s'enfuir pour sonner une cloche et d'autres arriveront bientôt. Dans tous les cas, ils se retrouveront tôt ou tard en prison, eux aussi, condamnés à être chatouillés jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il leur faudra s'évader... Et tout cela leur compliquera la tâche assignée par leur rêve.

L'exécution

C'est peu de temps après avoir rencontré Joyeuse que les voyageurs vont entendre un crieur public annoncer l'exécution publique de Garvil et celle de Tartarin, un autre malheureux également convaincu de Lèse Bonheur. Ils seront soumis à la Chatouille, jusqu'à ce que mort s'ensuive. La nouvelle est accueillie par des hourras, d'autant plus qu'elle est quelque peu encouragée par la Garde...

En attendant, Garvil est emprisonné sous bonne garde dans les prisons du palais.

À l'heure de la Couronne, une grande parade, composée de gardes, de musiciens et danseurs fait circuler dans la ville le chariot où sont attachés les condamnés qui, pour une fois, on le droit de ne pas rigoler. La procession part du Palais, prend le Boulevard de Mille Pas, l'Avenue de Bonne Fortune, l'Avenue du Grand Bonheur, pour revenir à la Place Heureuse. La fanfare attire les badauds qui peuvent pour une fois voir des gens à la triste mine. Garvil sanglote même à chaudes larmes. La princesse a peur de la mort. Ce n'est pourtant pas la première fois, mais cela la terrifie à chaque fois.

Une évasion ?

L'exécution a lieu sur la Place Heureuse. Le cortège, bien escorté de Gardes, arrive à l'échafaud par un chemin balisé interdit à la foule. Une trentaine de Gardes bien armés forment un cordon, tourné vers la foule, à 5 mètres d'un échafaud de deux mètres de haut. En fait, ils craignent une action de la Résistance (et ils n'ont pas tort). Le chariot transportant les condamnés arrive au niveau de l'estrade et ceux-ci peuvent y monter, accompagnés de deux gardes et du bourreau. Celui-ci est habillé en zyglute. On attache les condamnés sur une table et on leur enlève leurs chausses. Puis le bourreau commence à chatouiller le supplicé grâce aux plumes qui lui recouvrent tout le corps. Inutile de jeter les dés. Garvil commence à rire, de plus en plus fort. La foule aussi. On croirait qu'ils sont en train de regarder une pièce de théâtre comique. À chaque fois que Garvil rit un peu plus fort, les «spectateurs» éclatent de rire.

Les voyageurs vont peut-être tenter quelque chose pour délivrer Garvil de ce qu'ils vont



ONIRO
30
THÈQUE

supposer être une sentence injuste. Mais, même s'ils réussissent, cela ne se fera pas sans avoir mis la ville sens dessus-dessous. Ils seront recherchés par toute la Garde et même par une bonne partie de la population. Disons qu'il leur faudra rester dans la clandestinité, en attendant que cela se calme et même ensuite, il leur sera encore difficile de quitter la ville. Ne pas oublier non plus qu'ils sont censés avoir laissé leurs armes au vestiaire de l'entrée de la ville. Mais la Résistance, maintenant de leur côté, leur donnera un coup de main.

Mais le moyen le plus simple, quoiqu'immoral, est de laisser mourir Garvil (qui n'y est pour rien s'il est possédé) et de rechercher où est passé l'esprit de la princesse.

Le Transfert

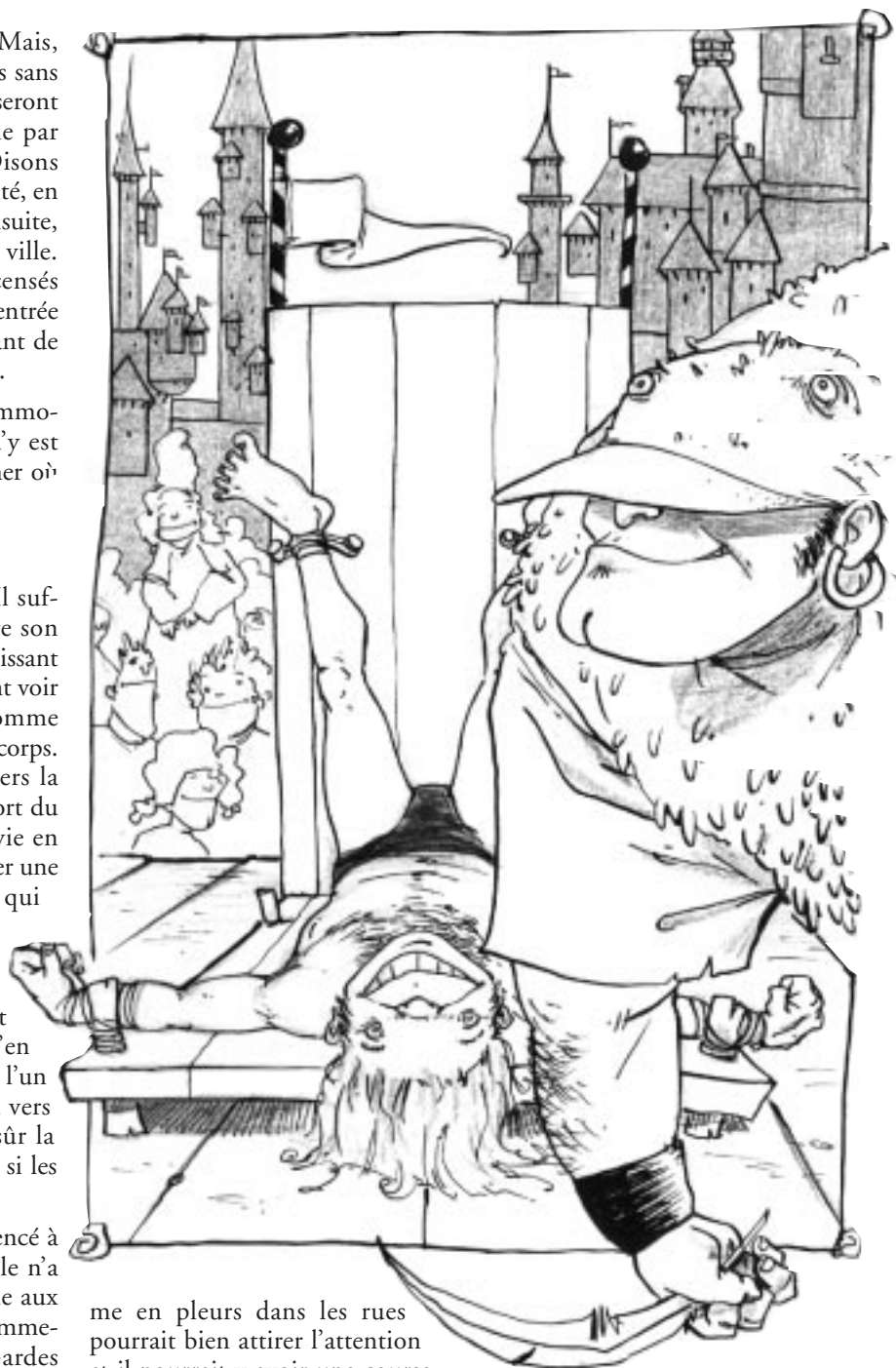
Bientôt, Garvil commence à étouffer. Il suffoque. Il râle. Il ne peut plus reprendre son souffle et meurt. À ce moment, en réussissant un jet de VUE à -3, les voyageurs peuvent voir une sorte de distorsion du paysage, comme une vague de chaleur, juste au-dessus du corps. Cette «onde» se déplace maintenant vers la foule qui hurle de rire et applaudit la mort du condamné. Grâce à un jet de VUE / Survie en Cité à -2, ils pourront voir soudain pleurer une jeune femme, dans la foule. C'est elle qui maintenant est possédée par Gladise. En pleurant, elle regarde autour d'elle les gens, implorant des yeux une aide. Mais, autour d'elle, certains, la voyant pleurer, prennent un air dégoûté et s'en écartent. Elle croise soudain le regard de l'un des voyageurs et, le reconnaissant, tend vers lui des mains suppliantes. C'est bien sûr la princesse qui le reconnaît. Avec tout ça, si les joueurs ne font rien, c'est à désespérer.

Pendant ce temps, le bourreau a commencé à s'occuper de l'autre condamné. La foule n'a d'yeux que pour l'échafaud. Il sera facile aux personnages de s'écarter de la place en emmenant la jeune fille sanglotante. Les Gardes n'empêchent personne de partir.

Lothèra, c'est son nom, alterne les moments de lucidité et de possession. Elle parle tour à tour de sa voix et de celle de la princesse Gladise. Dans les moments où elle possède sa propre personnalité, entre deux sanglots, elle parvient à demander qu'on la ramène chez elle, chez sa mère. Elles habitent au milieu du Torte. La meilleure solution pour la cacher est en fait effectivement de la ramener chez elle. Personne ne sait encore ce qui lui est arrivé et ce n'est pas sa mère qui la dénoncera. La rencontre pourra éventuellement y avoir lieu.

Le final

Le Capitaine/Joyeuse ne se tiendra plus de joie en apprenant que les voyageurs savent où est sa bien-aimée. Il/elle demande aux voyageurs de le conduire jusqu'à elle. Mais une jeune fem-



me en pleurs dans les rues pourrait bien attirer l'attention et il pourrait y avoir une course-poursuite dans la ville. Ce sera le moment d'utiliser la Voie Médiane. Les portes s'ouvriront devant les voyageurs, surtout s'ils sont accompagnés de Joyeuse, et se refermeront devant la Garde. Quand ils auront réussi à semer leurs poursuivants, les amants pourront enfin se retrouver. Si Garvil est mort et que Gladise possède Lothèra, les voyageurs pourront assister au curieux spectacle de deux femmes s'embrassant passionnément, l'une se comportant comme un homme. Quelques minutes après, ils/elles ouvrent de grands yeux, horrifié(e)s par ce qu'ils/elles sont en train de faire, et se repoussent. Les deux entités les ont quittés. Elles sont parties «ailleurs», dans un autre rêve...



ONIRO

31

THÈQUE

Textes : Philippe Bonneyrat
Deffins : Eric Goffelet