

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs moyennement expérimentés. La présence d'un Haut Rêvant n'est pas nécessaire.

L'aventure commence comme un scénario ordinaire : la sortie du Gris Rêve, un soir à un camp, avec de vagues souvenirs. Ce qu'ignorent les voyageurs, c'est qu'ils sont en fait malades, atteints d'un rhumonirique, maladie pouvant être mortelle. Ce qu'ils croient être la réalité n'est en fait que leur délire fiévreux, et c'est en rêve qu'ils devront vaincre la maladie, en combattant un à un ses symptômes, sous forme allégorique, avant même d'apprendre son existence.

C'est ainsi qu'ils seront confrontés à une rivière en crue, un chat thanataire monstrueux, un volcan en éruption, et une terrible créature de lave. Guidés par une licorne, qui n'est en fait que le médicament qui essaie de les soigner, les voyageurs, croyant sauver un bébé licorne, se sauveront eux même. Mais ça, ils ne le sauront qu'après coup. Le Gardien devra donc être extrêmement prudent en donnant des indices aux voyageurs afin que finalement, tout devienne clair. Avec un peu de talent, l'effet est garanti.

BIVOUAC AU COIN DU FEU...

C'est l'heure de la Lyre bien avancée. Les voyageurs sortent du Gris Rêve autour d'un feu de camp qui crépite joyeusement. Ils ont marché une journée et se marquent 12 cases de fatigue dans la bonne humeur. Leurs souvenirs, comme cela arrive souvent à la sortie du Gris Rêve, sont assez confus. Ils ont quitté, tôt ce matin, le village de Coriza, et traversent la vallée des Coups en Der, ainsi nommée à cause des lâches embuscades que des bandits y tendent. A Coriza, on leur aura donné un «bon conseil» afin d'éviter les brigands : marcher à reculons afin de ne pas se faire attaquer par derrière. Qu'ils aient suivi ce conseil ou pas, aucune trace de brigands. Toujours est-il qu'une certaine tension est sensible dans le groupe. Au bout de quelques minutes (laissez le temps aux voyageurs de mettre des sorts en réserve, de prévoir des tours de garde et de régler leurs affaires), il se produit trois rafales glacées et rapprochées, de



A VOS SOUHAITS !

Textes: Christian Peltier
Dessins : Emmanuel Grellard

plus en plus longues, puis une énorme tornade en sens inverse qui soulève nos voyageurs et les envoie valdinguer dans tous les sens. Secoués comme des fétus de paille, ils perdent toute notion du haut et du bas, et la montée dans les TMR est bien entendue impossible. Après une minute de ce traitement qui semble durer une éternité, les voyageurs sont déposés sur un sol herbeux, relativement en douceur (jet d'encaissement à -5). C'est le matin, l'Heure de la Sirène. Laissez les joueurs râler et annoncez leur les conséquences immédiates : l'heure du Château Dormant n'étant pas passée, pas de transformation de points de stress (peu probables à la sortie du Gris Rêve), pas de récupération des blessures (même remarque), pas de jet de moral situation neutre, etc.

A la lumière du jour, les voyageurs vont examiner les alentours. Ils sont dans une plaine qui descend en pente douce vers un village construit au bord d'une vaste étendue d'eau (EMPA-THIE/Srv en Ext. à -3 permet de réaliser qu'en fait d'étendue d'eau c'est une superbe inondation). A gauche du village, une large forêt. A droite, des collines arides. Derrière eux, la plaine se perd dans la brume. Gageons que les voyageurs, maugréant contre le manque de repos, se dirigeront vers le village.

LA VALLÉE DE L'EUNAIZ

C'est l'endroit où se trouvent à présent les voyageurs. C'est un micro rêve, un rêve clos d'environ 250 km² qui ne s'étend guère au delà de la carte, mais fini abruptement dans les limbes. Par quelle aberration les dragons rêvent-ils un endroit comme celui-là ? Toujours est-il que les voyageurs sont prisonniers. Toutes les déchirures que les voyageurs pourront créer à leurs risques et périls seront jaunes (d'arrivée).

Dhalle

C'est le nom du petit village qui orne ce bien beau pays. C'est une population de paysans totalement apathiques, voir amorphes. Les voyageurs sont bien accueillis, mais sans enthousiasme délirant. En fait, les Dhallois sont des larves. Incapables de prendre une initiative, ils ne proposent pas d'emblée de nourrir ou loger les voyageurs. Il faut qu'ils en fassent la demande et proposent des solutions. Jouez les villageois comme des gens amicaux et sympathiques, mais velléitaires au dernier degré, comme s'ils avaient la gueule de bois et deux nuits blanches dans les pattes (on a tous connu ça, mmh?). Ce qui n'est pas si faux, d'ailleurs, le village brassant une bière excellente, et, inactifs par la force des choses, les villageois boivent gaiement leurs réserves. Les voyageurs peuvent en acheter pour 1 denier le litre... (*Qualité 5*). Quand les voyageurs commencent à leur poser des questions, la plupart du temps, la réponse qu'ils obtiendront sera un «Bof» suivi d'un profond soupir ou d'un long

silence chargé de réflexion avant d'avoir enfin une réponse donnée avec une lenteur de diction affligeante. N'oubliez jamais : amicaux, mais, aussi gentils qu'ils soient, GONFLANTS.

Les voyageurs peuvent apprendre les éléments suivants :

— Le coin s'appelle la vallée de l'Eunaiz (*prononcez «L'Euné»*), du nom de la rivière qui l'arrose. C'est d'ailleurs cette rivière qui est en crue actuellement.

— Pourquoi? Bof... On sait pas. Il n'a pas particulièrement plu... C'est peut être à cause de l'éruption du Mont Fiévreux qui a commencé aussi il y a trois semaines.

— Partir? Bof... Pourquoi faire? Les champs sont inondés, y'a pas de quoi manger, et de toutes façons, tout le pays est entouré de la Brume Verte.

— Les collines à l'est sont arides et sont le territoire des gnomes; la Forêt Féroce, à l'ouest, contient moult fauves et bêtes bien méchantes

— A part les gnomes et les bestioles de la forêt, dans la vallée de l'Eunaiz, il n'y a que Dhalle.

Une bien étrange visite

Il y a gros à parier qu'avec la vitesse stupéfiante de réaction des villageois, la journée sera vite passée et que les voyageurs passeront la nuit à Dhalle. Sinon, où qu'ils aient fait leur campement (dans les collines, par exemple, s'ils sont à la recherche des gnomes), ils recevront à l'heure de l'Araignée la visite d'une licorne. Oui, d'une licorne. Elle parle aux voyageurs d'une voix douce mais en aucun cas ne se laisse approcher à moins de 2 mètres. Qu'importe l'endroit où ils se trouvent : grotte, grange, grenier, ou fosse à purin : la licorne sera là.

Elle s'appelle Topazoïne. Elle est très inquiète. Elle a fait son nid dans le cratère du Mont Fiévreux, et a donné naissance à un petit licorneau qui s'appelle Mirobolant. Il est tout jeune et ne maîtrise pas encore ses pouvoirs de licorne, à savoir, déchirer la trame du rêve et changer ainsi de lieux à sa guise. Or, cette éruption a une origine cauchemardesque bien sensible pour elle, et en tant que créature du Rêve, elle ne peut s'en approcher, en proie à une terreur panique. Elle supplie les voyageurs d'accepter de l'aider : ils sont son seul espoir. Compter sur les Dhallois est futile, et les gnomes sont bien gentils, mais ils ne mettront jamais leur bonnet hors de leur cité souterraine. En échange, elle se propose de les ramener dans leur rêve de départ. Rien de plus facile grâce à sa corne. S'ils acceptent, elle leur demande de se rendre au Mont Fiévreux. Elle les retrouvera en chemin. Elle disparaîtra après avoir répondu aux éventuelles questions des voyageurs, dans la mesure de ses maigres connaissances.

Note : Les puristes s'insurgeront de cette licorne qui change de celle présentée dans les règles. La raison est simple, et la solution ne l'est pas moins. Ce rêve est un délire de gens gravement malades. Rencontrer une licorne qui parle et qui pond, pourquoi pas? Après tout, des comateurs peuvent faire des rêves encore plus étranges.



AVENTURE

54

AVENTURE



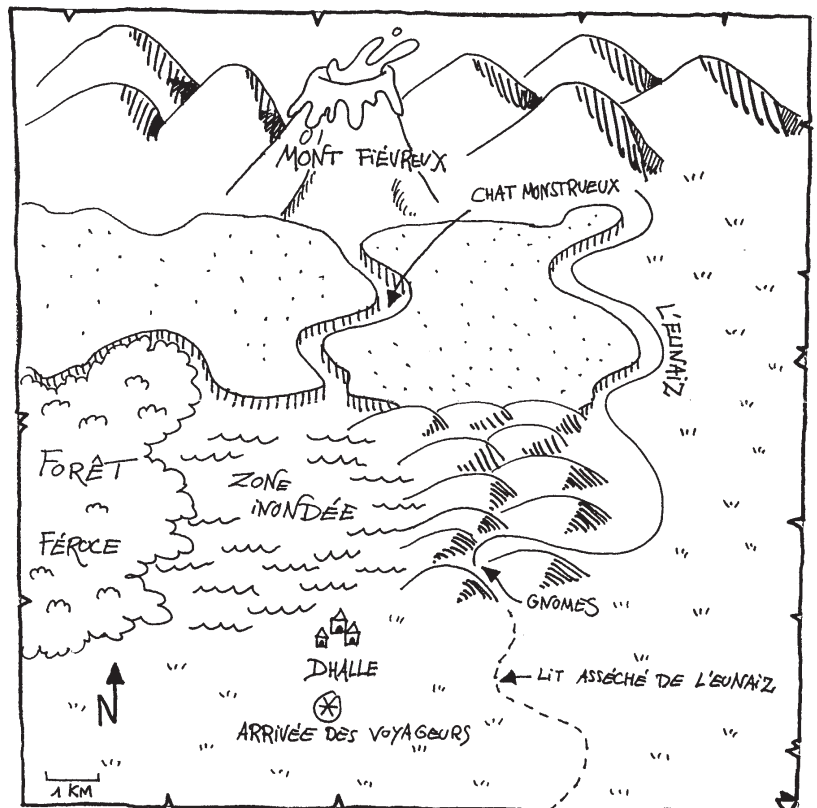
Le lendemain, les Dhallois sont d'une indifférence absolue face au récit des voyageurs (Ha, une licorne, dans mon grenier?... Ben... Très bien...), et leur indiquent le chemin pour aller au Mont Fiévreux.

Il faut tout d'abord traverser la partie inondée. Les villageois n'ont ni barque ni radeau, mais il est toujours possible d'en bricoler un. Sinon, les collines sont à sec, cela fait un détour mais enfin... Au delà, il faudra traverser une gorge encaissée, que l'on dit hantée. Puis enfin les voyageurs arriveront au pied du Mont Fiévreux.

LES GNOMES DES COLLINES

En radeau ou à pied, nos voyageurs partent vers le nord. Qu'ils longent la berge ou qu'ils traversent l'étendue d'eau, le ou les voyageurs ayant le meilleur score en VUE aperçoivent une cascade double, deux gros jets d'eau qui sortent du flanc d'une colline, sans aucun doute ce qui est à l'origine de l'inondation. Si les voyageurs s'en approchent ils découvrent rapidement que le pourtour de ces deux trous sont maçonnés. Foi de Groin, il y a des gnomes la dessous...

Il n'est guère difficile de trouver une entrée: une large — mais basse — porte en chêne aux batants de fer. Si les voyageurs frappent, des gardes gnomes armés d'arbalète s'enquêtent rudement de leur identité et des raisons de leur visite. A l'annonce de l'inondation, les braves plantons se montrent bien ennuyés et, face à un problème



qui dépasse leurs compétences, font appel à la hiérarchie. En fait, ce problème dépasse les compétences de beaucoup de militaires à bonnet et aboutit au Chambellan du roi Grog Ier. Ce dernier reçoit les voyageurs et les fait entrer dans la cité gnome pour les guider, solidement escortés, jusqu'au palais. A noter que les personnages mesurant plus d'1m60 auront de sérieux

AVENTURE

55

AVENTURE



problèmes. L'intérieur est très sombre, surtout pour des humains venant de l'extérieur. Le groupe descend de longs escaliers, bordés de chaque côté par des portes et des petites fenêtres, maisons gnomes aux façades joliment peintes. Chemin faisant, le Chambellan leur explique que le roi Grog Ier, entre deux sommeils d'ivresse, a ordonné la construction d'un énorme moulin à aube pour actionner les soufflets des forges et accessoirement un pressoir pour se faire son propre vin. Afin de faire fonctionner cette roue, les ingénieurs gnomes ont détourné l'Eunaiz de son cours et la rejette de l'autre côté des collines, sans avoir prévu les dommages ainsi causés. Une audience est demandée et obtenue auprès du roi.

La rencontre avec Grog Ier doit être jouée uniquement en «roleplaying». C'est un vieux gnome totalement alcoolique. De fait, quand les voyageurs entrent la salle du trône, le roi ronfle bruyamment sur son trône. Les courtisans n'osent le réveiller, et de fait, Sa Majesté a le sommeil profond. Attendez patiemment que l'un des voyageurs prononce un mot à la consonance se rapprochant de «vin», «bière» ou tout autre mot lié à l'alcool et le roi s'éveille en sursaut, au quatrième degré d'éthylisme. Au début, il sera intraitable et ne veut pas entendre parler de cette histoire d'inondation. Si un voyageur lui offre du vin ou de l'excellente bière de Dhalles, son attitude change du tout au tout. Il donne immédiatement à son bienfaiteur le titre de Baron des Hautes Caves, et, après avoir fait trinquer à plusieurs reprises les voyageurs avec lui, les invite à un repas pantagruélique où il décide de faire immédiatement cesser la dérivation de

l'Eunaiz et ordonne le percement d'un nouveau tunnel, travaux qu'il dirigera en personne. Hips.

LA GORGE HANTÉE

Ayant obtenu gain de cause, les voyageurs vont pouvoir se remettre en route vers le nord. De fait, le niveau d'eau a déjà commence à baisser. Le pire est que si les voyageurs retournent à Dhalles, les habitants leur répondront amicalement «Vous voyez? Y'avait pas à s'en faire...». Gentils, mais gonflants...

La gorge serpente sur environ 5km de long vers le Mont Fiévreux, dont le grondement sourd se fait entendre au loin, et dont les tremblements se font sentir de temps en temps. C'est tout au début de la gorge que Topazoïne refait son apparition. Elle félicite les voyageurs pour avoir mis fin à l'inondation, et marche avec eux sur 2 kilomètres. Soudain elle s'arrête, les naseaux frémissants et s'exclame : «Le Cauchemar! Il n'est pas loin, je le sens! Soyez prudents, la mort rode! Je dois fuir, pardonnez moi» et, ouvrant le rêve avec sa corne, elle disparaît instantanément. Quelques secondes plus tard, un affreux miaulement rauque se fera entendre, et un abominable chat monstrueux fait son apparition et attaque les voyageurs. C'est bien évidemment une Entité de Cauchemar pleinement incarnée (ECPI).

Le Monstre a peine vaincu, Topazoïne refait son apparition, visiblement guère rassurée. En tous cas, elle semble être un bon signal de danger!



AVENTURE

56

AVENTURE

Chat Thanataire

TAILLE	10	Endurance	27
RÊVE	17	Vitesse	13/38
Niveau	+4	+ dom	+1
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Crocs & Griffes	13	+4	10 +2
Esquive	13	+4	— —

LE MONT FIÉVREUX

Voilà à présent les voyageurs au pied du volcan. Topazoine les guide sur le flanc de la montagne en éruption jusqu'à un trou béant d'où sort une âcre fumée. Elle leur révèle que ce conduit amène au cratère lui-même où se trouvait son nid. Elle ne peut, hélas, aller plus loin, le Cauchemar étant trop présent à l'intérieur. Exhortant une dernière fois les voyageurs à la prudence, elle disparaît une fois de plus. En descendant le long du conduit sur 400m environ, les voyageurs arrivent au fond du cratère où règne une chaleur suffocante (40°C, *perte d'un point d'endurance par round d'activité intense!*). Il s'offre alors à eux un spectacle terrifiant. Le fond du cratère est occupé par un Laveux, une ECPI semblable au Vaseux, mais constituée de Lave. Elle jette de gros tas de magma en direction d'une corniche où se trouve le nid du licorneau qui pousse des cris déchirants de terreur.

Laveux

TAILLE	20	Endurance	40
RÊVE	20	Vitesse	8/16
Niveau	+5	+ dom	+5
		<i>niv</i>	<i>init</i> <i>+dom</i>
Attaque	20	+5	15 +3
Esquive	10	+5	— —

Le danger de cette créature vient de la chaleur qu'elle dégage. Toute arme qui lui inflige des dommages au contact doit faire un jet de résistance à -5 ou perdre 5 points de résistance. Asperger le Laveux de liquide inflige automatiquement des dommages avec un +dom de +1 par mesure d'eau dépensée. Enfin, s'approcher du Laveux assez près pour l'asperger ou l'attaquer en mêlée fait perdre 1d6 d'endurance à cause de la chaleur. La faiblesse de l'entité est qu'elle reste confinée au cratère, elle ne peut en sortir. Les voyageurs peuvent trouver un abri pour récupérer. L'ECPI, folle de rage, en oublie alors le licorneau.

Si tout va mal...

Le Laveux est une créature puissante. Si les voyageurs sont en très mauvaises posture mais ont fait preuve malgré tout de courage et d'originalité, utilisez cette option en fin de combat.

Quelques pierres tombent sur le laveux qui, surpris, lève les yeux... pour recevoir une catastrophe d'eau qui le détruit promptement. Du côté de l'ouverture qui vient ainsi de s'ouvrir apparaît le roi Grog Ier avec ses ingénieurs. Ces

derniers lui expliquent qu'il s'est bel et bien trompé dans les plans, et que le lit de l'Eunaiz était de l'autre côté.

Le roi sera ravi de revoir son cher ami le Baron des Hautes Caves et d'éviter ainsi une conversation ou il risquait d'avoir tort.

CONCLUSION ET CONVALESCENCE

Topazoine apparaît et retrouve avec émotion son bébé. Cette vision fait gagner 1 point de moral à chacun des voyageurs, si cette option est jouée. Quand les voyageurs lui demandent de les ramener dans leur rêve de départ, elle leur dit : «mais vous n'êtes jamais parti, tout ceci n'était qu'un rêve éveillé». Cette dernière phrase se répétera dans leur tête comme dans un écho, et se transforme peu à peu en «Ils se sont enfin réveillés» prononcé par une voix d'homme.

Ouvrant les yeux, les voyageurs se retrouvent dans l'Auberge de Coriza, le village qu'ils avaient quitté en Gris Rêve. Le rebouteux du village est là, visiblement soulagé. Il leur fait le récit suivant (*les parenthèses sont des explications au Gardien, qui peut en faire part à ses joueurs, mais ne sont pas prononcées par le rebouteux qui ignore ce qu'ont «vécu» les PJ*).

«Quelle peur vous nous avez faite! Figurez vous qu'on vous a retrouvé par chance dans la vallée des Courants d'Air (*et non coups en der, les souvenirs de Gris Rêve ne sont jamais très fidèles*), éternuant à qui mieux mieux autour du feu (*l'espèce de tornade qui les a emportés*). On vous a ramenés ici et couchés à l'auberge (*la sensation d'être trimballés*), et je me suis rendu compte avec effroi que vous aviez un Rhumonirique, un rhume au Rêve! Vous ne connaissez pas? C'est une maladie qui s'attrape dans la Vallée des Courants d'Air. Elle se caractérise par le nez qui coule (*L'Eunaiz qui coule...*), les amygdales qui gonflent (*Les amis de Dhalle qui gonflent*), un sale chat dans la gorge (*le gros chat thanataire dans la gorge...*), et une fièvre volcanique (*Le Mont Fiévreux*)! On vous a d'abord donné un bon Grog bien dosé, mais le seul remède est l'Onguent de la licorne, un mélange de Topazoine et de Miro-bolant. On vous l'a administré, mais pour que le remède fasse effet, il faut que les deux médicaments se mélangent. En Médecine, on dit qu'il faut qu'ils se retrouvent.»

Les Voyageurs gagnent 20 points de stress rétrospectif, à transformer immédiatement. Si leur moral actuel est positif, le point donné par la licorne reste acquis au début de la prochaine aventure, au-delà du Gris Rêve: c'est un point spécial. Si des voyageurs sont morts, ils ont hélas succombés à la maladie. Enfin, inexplicablement, les armes et armures des voyageurs éventuellement endommagées dans le combat contre le Laveux le sont réellement! Il faut croire que décidément, les voyageurs ont vraiment eu chaud...



AVENTURE

57

AVENTURE