



la Quête de la belle Glatissante

un conte chevaleresque avec Donjon & Dragon

Dans cette courte histoire, les Voyageurs courant après un rêve d'archétype rencontreront des paysages bucoliques, des bouviers joviaux, des crémières avenantes, une Maison des Voyageurs pittoresque, deux sorcières et leur chaudron, une déchirure de rêve, une forêt périlleuse, un donjon en ruine, une princesse endormie, une menace sortie du Second Âge et une terrible armée reptilienne. Que demander de plus ?

Ce bref scénario est destiné à faire découvrir le monde de Rêve de Dragon, ses rêves d'archétypes et ses déchirures. Son intrigue volontairement très linéaire ne devrait pas poser de grande difficulté à des joueurs débutants ou très jeunes. Le haut-rêve n'est pas nécessaire, un combat est possible mais pas inévitable.

À travers le bocage

Les Voyageurs sortent du *gris rêve* dans un chemin creux courant entre deux talus surmontés de haies enchevêtrées. C'est la fin de l'été et les feuilles commencent à jaunir. Les châtaignes sont encore un peu vertes et ne tomberont que dans une lune. Le sol couvert de feuilles et de branches mortes ainsi que le manque d'entretien des talus, criblés de terriers de blaireaux, indiquent que le sentier est peu fréquenté et que les terres qui le bordent sont à l'abandon. Une brève visite des champs de chaque côté du chemin confirmera cette première impression : partout, ce ne sont que haies retournées à l'état sauvage, enserrant de minuscules parcelles envahies de ronces et de jeunes arbres. De ci de là, d'anciens vergers donnent toujours pommes, poires et coings. Encore l'un de ces royaumes déchus, morcelé et vidé de ses habitants par le catastrophique Réveil des Dragons qui a marqué la fin du Second Âge, rendu aux herbes folles et aux bêtes sauvages.

Un examen attentif de l'endroit (VUE/Survie en extérieur à -7, seulement quand les Voyageurs auront suffisamment avancé pour remarquer la répétition de détails étranges et à condition qu'ils sortent du chemin pour explorer les alentours) révélera que les lignes de ce paysage de bocage semblent curieusement déformées : les haies ne sont jamais vraiment rectilignes, les champs jamais vraiment rectangulaires, même les ruisseaux font des détours curieux, comme si toute cette géographie rurale avait été étirée vers un point situé quelque part plus avant. La déformation se fait plus marquée à mesure que les Voyageurs poursuivent leur chemin.

Après 2 h^{dr} de marche, les Voyageurs découvrent sur le bord du chemin une vieille borne de pierre

octogonale. Malgré son antiquité évidente, elle semble bien entretenue : son pied est dégagé et les mousses et lichens ont été récemment grattés.

Sur les trois première faces qui se présentent au passant suivant le chemin sont gravés les mots suivants :

Glostor Butrerye

puis :

Hici qointes meffesours ne nuyous abaretours
ovesqe
malartilous robiours ne faulxz hoketours
receivrunt mal acoillement e grant moleste.

et enfin :

Qe viurs ne pilrins ovesqe estraunges ne
aultres tielx trefsent lur sustenaunce
en le spittel e mar beguerunt.

La cinquième face porte l'image sculptée d'une vache laitière et, en effet, l'on peut entendre à quelque distance des échanges de meuglements et sentir dans l'air l'odeur caractéristique des bovins. Champs, vergers et pâturages sont de nouveau entretenus et, une dizaine de minutes plus tard, les Voyageurs entrent dans le village de...

Glosteur - Beurrerie

À Glosteur-Beurrerie, on mange son fromage sur du pain tartiné d'une épaisse couche de beurre et l'on adoucit son fromage blanc d'une généreuse dose de crème fraîche. L'activité principale du bourg est en effet la production laitière sous toutes ses formes : crème, beurre, fromages et autres caillés, ainsi que la viande de bœuf et de veau. C'est dire si les Glosteurais sont roses et





bien nourris. La pomme, la poire et leurs dérivés sont une autre production de choix.

Le village est presque une ville avec son petit millier d'habitants et il a visiblement perdu de sa superbe depuis le Second Âge. Près de la moitié des bâtiments est à l'abandon et la population s'est regroupée dans les maisons cossues du centre. Les Voyageurs n'ont rien de mieux à faire que de visiter l'endroit et faire connaissance des locaux, généralement accueillants même s'ils gardent une distance polie. Les constructions semblent anciennes, en colombages s'appuyant sur un embasement de pierre blanche. De nombreuses façades sont agrémentées de galeries et les poutres sont sculptées de motifs végétaux, animaux ou de scènes champêtres. Les représentations bovines sont légion.

Les déformations que les Voyageurs ont peut-être remarquées dans le bocage deviennent évidentes dans le bourg : aucun carré, aucun angle droit sur le plan que l'on pourrait faire de Glosteur-Beurrerie, qui semble avoir été étiré vers un point situé quelque part au-delà du bourg, peut-être (VUE/Charpenterie ou Maçonnerie à -5) dans un bois que l'on aperçoit à l'est, au-delà des haies.

Au centre du village s'ouvre une grande place hérissée de solides bornes de pierres où sont scellés de gros anneaux de fer. Elle sert de marché aux bestiaux. C'est là que se dresse...

la Maison des Voyageurs

...tenue par le débonnaire Drecquetil. Selon la tradition, la première nuit est gratuite. Le souper est servi dans la grande salle du rez-de-chaussée et coûte 25 deniers pour 6 points de sustentation. Le menu est unique :

Menu du maquignon, 25 deniers

Andouille tranchée et radis
Anguille au beurre blanc et purée de fèves
Veau à la crème et carottes sautées au beurre
Plateau de fromages
Tarte aux pommes, avec de la crème
Infusion de sauge et pâtes de coings
Poiret, cidre doux ou brut au pichet

Digestif en sus, 2 deniers
Tout est servi avec du pain et du beurre

Quelques dizaines de bourgeois se présentent pour manger. Ils ne chercheront pas à nouer contact avec les nouveaux venus mais se montreront aimables si les Voyageurs s'adressent à eux.

La fresque

Pendant le repas, les Voyageurs pourront admirer la fresque qui décore le plus long mur de la salle commune. On y découvre une vue de Glosteur-Beurrerie et des alentours au petit matin, vus d'une hauteur quelque part à l'ouest. Les rues sont encombrées de vaches que l'on mène au marché, dont la place avec ses bornes où sont liées les bêtes est bien reconnaissable. On identifie aussi la Maison des Voyageurs avec sa tourelle de pierre.

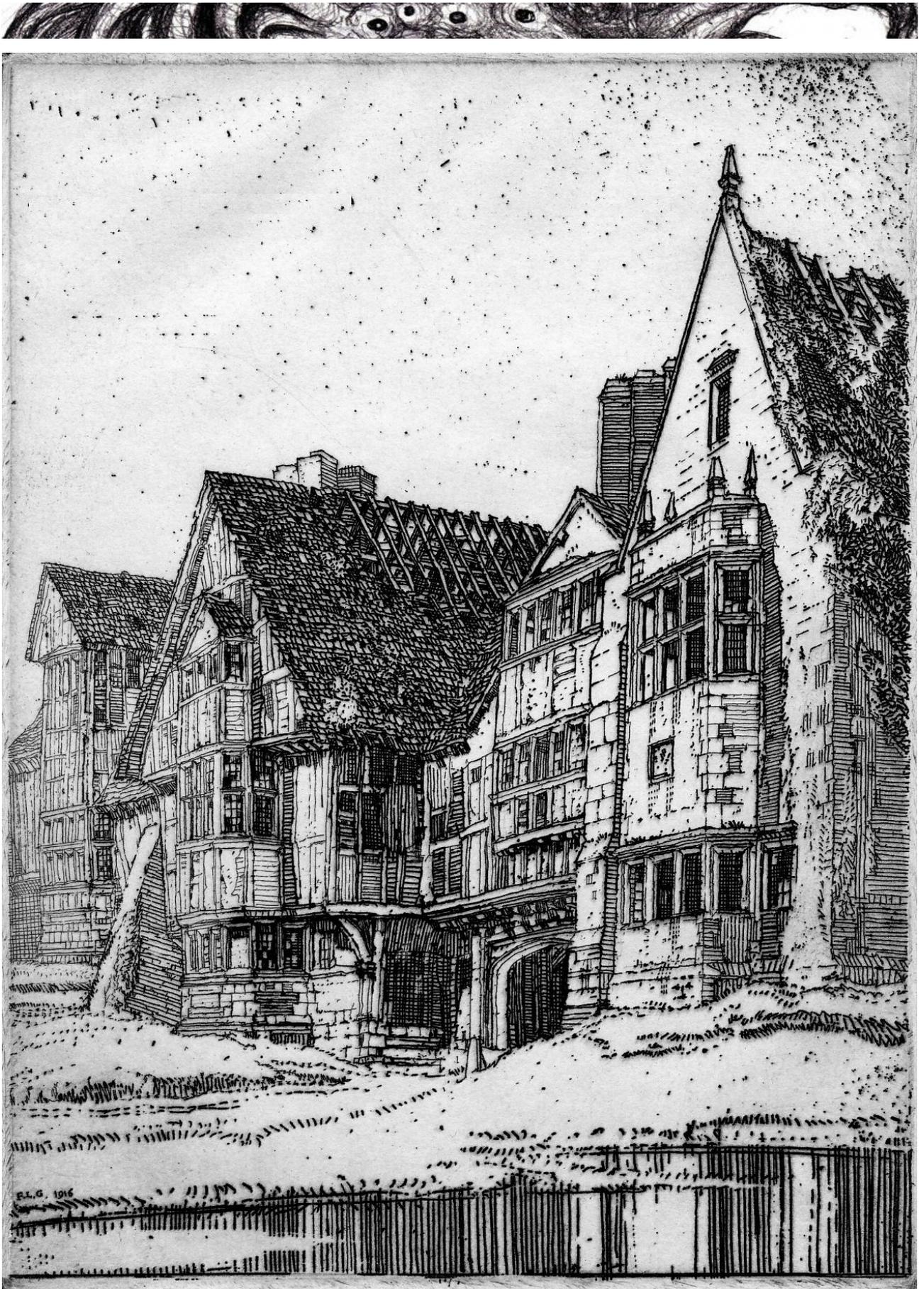
L'horizon à l'est est barré par une forêt sombre et dense. Les tours d'un petit château ou d'un pavillon de chasse fortifié se découpent au-dessus des frondaisons. Un écu aux trois hermines blanches sur fond rouge et un phylactère portant la légende *Chauthell Perioluz* sont peints près des tours. Des bêtes sauvages de toutes formes et espèces se distinguent entre les troncs.

La peinture fourmille de détails qui laissent penser que la scène se déroule au Second-Âge : toutes les maisons ont des habitants aux fenêtres ou sur le pas de la porte ; les champs semblent exploités ; des hommes d'armes portant diverses armoiries et des personnages qui peuvent être des baillis ou des intendants suggèrent un réseau de relations s'étendant à d'autres villes et contrées (INT/Légendes à -3).

Interrogés sur la forêt de la fresque, les Glosteurais indiqueront qu'il s'agit de la [Forêt des Aaties](#), qui étend toujours son ombre sinistre à l'est du bourg et dans laquelle nul ne s'aventure : c'est le domaine des fauves et des sorcières et ceux qui y entrent ne ressortent jamais. Enfin, pour autant qu'on sache, car personne n'y entre... Les armoiries des différents personnages n'évoquent plus rien et Drecquetil ne saura dire du château que ce qu'en montre la fresque : c'est le Château Périlleux dans la forêt.

Les Voyageurs sont les seuls clients pour la nuit. On les installe dans de confortables chambres dont les lits peuvent coucher deux dormeurs tête bêche et où ils pourront rêver à leur aise.





Légende : Les demeures abandonnées à l'entrée de Glosteur-Beurrerie témoignent de l'opulence passée du bourg.



Le Rêve

Lors de cette première nuit à l'auberge, les Voyageurs feront tous le même rêve. Serviteurs et petits chevaliers dans la suite d'un important baron, ils ont accompagné leur seigneur dans une partie de chasse en forêt. En début d'après-midi, la compagnie arrive sous les murs d'un petit château où le baron décide de demander le gîte pour la nuit. Pendant que les veneurs découpent les prises de la matinée – un cerf de dix cors jeunement et trois chevreuils – et distribuent les entrailles aux chiens, la suite est accueillie par les maîtresses du lieu : trois jeunes femmes d'une grande beauté, grandes et fortement charpentées, à la peau de lait, aux yeux vert bouteille et aux cheveux blonds comme les blés. Leur cou, peut-être, est un peu long.

Après une remarque plaisante sur la merveilleuse surprise de trouver d'aussi gracieuses hôtesse quand les armoiries de gueules aux trois hermines d'argent l'une sur l'autre claquant aux tours d'un château inconnu laissaient envisager quelque péril, le baron demande aux trois jeunes femmes le prix de leur hospitalité, à quoi elles répondent aimablement qu'un chevreuil pour chacune et un tournoi impromptu pour les divertir feront l'affaire. Le baron, tout fier de démontrer son habileté et celle de ses chevaliers, accepte avec joie.

Les Voyageurs sont maintenant sur l'espace dégagé au pied du petit château. Les trois sœurs ont fourni les lances et les armures de joute, un peu ternies et démodées, et les chevaliers se préparent à un affrontement amical. Le Voyageur dont l'archétype a les plus fortes valeurs en équitation et arme de mêlée est entré dans le jeu. Il se présente tout équipé devant les châtelaines et l'une d'entre elles noue autour de son bras une pièce de tissu écarlate. Puis le rêve se dissipe et les Voyageurs se réveillent.

Ce rêve interrompu leur laisse une sensation d'inachevé, comme si revivre la scène, voir à nouveau la jeune femme blonde nouer un tissu rouge autour du bras de leur compagnon allait réveiller en eux les souvenirs de vies anciennes qui planent, tout proches mais inaccessibles, à la lisière de leur mémoire.

Il s'agit évidemment d'un *rêve d'archétype*. Si les Voyageurs trouvent le château, la jeune femme et

convainquent celle-ci de nouer au bras de celui qui a été désigné par le rêve une pièce de tissu rouge, au pied des murailles et sous les yeux des autres, tous gagneront 30 points d'expérience.

Mystère

Les armoiries des trois sœurs dans le rêve sont les mêmes que celles du Château Périlleux de la fresque. C'est donc de ce côté qu'il faut chercher. Mais voilà, autant la Forêt des Aaties de la fresque paraît immense, autant le bosquet sauvage que les Glosteurais désignent de ce nom est minuscule : il ne doit pas couvrir plus de cinq hectares et un petit sentier permet d'en faire le tour en moins de quinze minutes. Ce qui n'empêche pas les villageois de redouter de s'y perdre.

En contournant le bosquet, les Voyageurs constateront qu'aucune tour ne se dresse parmi les arbres. Tout autour, les lignes du paysage semblent tordues et déformées, et le sol se plisse en crêtes basses qui convergent toutes vers le centre du bois. Si l'on en juge par ces curieuses particularités (VUE/Survie en extérieur à -3), tout se passe comme si la forêt avait rétréci et tiré le terrain alentour derrière elle. Sans doute une bizarrerie géographique due aux désordres du Réveil. De telles choses ne sont pas si rares et certains Voyageurs ont pu entendre parler de ce genre de phénomène (INT/Légendes à -2).

Les villageois ne sauront rien dire de plus : ils ont toujours connu le pays dans cet état et ne se posent pas de questions. Toutefois, un vieillard édenté et sénile criera avec un accent glosteurais à couper au couteau, d'une voix vacillante habitée par la haine et la peur : « C'la foëut' aux sœurçiè^ares ! A' z'ont tout fait tomber au fond eud'leu^ar chœudron ! 'Pa ! C'les sœurçiè^ares ! C'te^arrib' ! Te^arrib' ! » Les Voyageurs ne pourront rien en tirer de plus et sa fille, en le voyant ainsi s'échauffer, le fera rentrer dans sa maison en tentant de le calmer.

La forêt des Aaties

Gageons que les Voyageurs, poussés par la curiosité et faisant fi des admonestations des villageois, décident d'explorer le bois. Dès la limite du sentier passée, la progression est





éprouvante. Branches basses et racines découvertes s'enchevêtrent avec les ronces et les épineux du sous-bois ; le sol est inégal ; la visibilité presque nulle à travers l'épaisse végétation. En fait de fauves, le bois ne semble abriter que de petits animaux et s'ils veulent suivre leur piste pour progresser plus facilement, les Voyageurs sont réduits à ramper dans des sentiers de blaireaux. Après un temps difficile à apprécier – le Gardien des Rêves aura soin de faire perdre quelques points de fatigue aux personnages – les Voyageurs tombent sur une étrange construction.

Le sous-bois a été dégagé et une accumulation de granges, d'appentis, de cabanes et de remises de planches grossières et mal jointes, construites les unes contre les autres, s'appuie sur les troncs des arbres. L'ensemble forme un entrepôt bancal,

construit de bric et de broc, qui semble avoir été agrandi au fil des ans pour finir par s'étaler sur presque un hectare, sur une hauteur de deux à trois mètres. Un coup d'œil furtif entre les planches révèle qu'il est rempli jusqu'aux poutres des plafonds par un invraisemblable amoncellement de vieilleries couvertes de poussières et de toiles d'araignée.

Les murs de planches forment une paroi continue, sans aucune porte, et c'est en en faisant le tour que les Voyageurs finiront par arriver à une ruelle boueuse qui s'enfonce dans le complexe, vers la masure qui en occupe le centre. On en distingue seulement une porte gauchie et une cheminée de pierre d'où monte un filet de fumée. C'est ainsi que les Voyageurs pénètrent dans...



Légende : grâce à leurs sortilèges, Valpurge et Gauburge ont pu rester jeunes et fraîches malgré le passage des années.

La maison des sorcières

La décence et le souci de préserver la sensibilité du lecteur interdisent à l'auteur de décrire par le menu le logis sordide et étouffant des deux vieillardes. Un âtre où mijote un gros chaudron noir de suie, une table couverte de détritrus, deux tabourets. Le reste n'est qu'un inconcevable

chaos d'ordures et de déchets, dont l'œil peine à prendre la mesure et à apprécier le détail.

Sur les tabourets sont perchées deux vieilles ratatinées et tordues comme des ceps de vigne, aux mains réduites à l'état de serres grelottantes. Les Voyageurs les surprennent en plein repas : elles avalent goulûment un ragoût douteux dans des écuelles de bois mal taillées.





Dès que les le Voyageurs passent la porte, la première lève la tête de son repas et leur lance un regard aigu : « Regarde Gauburge ! Des visiteurs. Il y a longtemps qu'on n'avait pas eu de visiteurs ». Après avoir balayé la pièce d'un œil myope, la seconde répond : « Vouï, vouï, Valpurge. Il y a longtemps... Vouï... Longtemps. » Valpurge saute à bas de son siège et se précipite vers la marmite : « Vous devez avoir faim, mes enfants, prenez donc un peu de ragoût ! Gauburge, des assiettes pour les visiteurs. » Gauburge se lève péniblement et tire du bric-à-brac autant d'écuelles que de Voyageurs. Après les avoir longuement inspectées, elle les secoue violemment pour en faire tomber la poussière et les mouches mortes : « Vouï, vouï. Des assiettes. Des assiettes pour les visiteurs. » En un instant, chaque Voyageur est gratifié d'une généreuse platée de ragoût aux trois viandes – blaireau, fouine et renard – et aux trois herbes – oseille, endive et racine de pissenlit – avec une bonne dose de farine de glands pour la consistance. Les deux vieilles les invitent à approcher des caisses pour s'asseoir. Non, pas celle-là, une genette pour le dîner de demain y est enfermée. Le plat est comestible mais impossible à avaler tant sont forts son goût et son odeur (21-ODO/Moral à -9 pour ne pas vomir à la première bouchée, perte de 1d6 points d'endurance en cas d'Éch.P. ou d'Éch.T.).

Si, inspirés par les délires de l'ancien de Glosteur-Beurrerie, les Voyageurs examinent le chaudron, ils y trouveront davantage du même ragoût infect, mais ni forêt ni château.

Entretien avec deux sorcières

Les deux sorcières ne se vexeront pas si les Voyageurs ne finissent pas leur assiette et s'empresseront d'ingurgiter le ragoût qu'ils dédaignent. Pour faire passer leur infâme brouet, elles servent une infusion d'une amertume douloureuse, qui se trouve cependant avoir des vertus curatives (+2 au jet de guérison, maladie ou récupération de point de vie du lendemain matin si nécessaire). Après les avoir fait raconter leurs aventures et pris quelques nouvelles de l'extérieur, elles s'enquerront de la raison de leur visite. La conversation avec les deux vieilles sera pénible : décousue, emplie de digressions et de chamailleries ; émaillée d'archaïsmes et de mots

d'un ancien patois qui semble être celui de la borne. Elle permettra toutefois à des interlocuteurs patients de récolter nombre d'informations utiles.

☉ Il est difficile de le remarquer dans la pénombre (VUE/Vigilance à -5), mais Valpurge et Gauburge ont toutes deux les iris vert bouteille des jeunes femmes du rêve. Toutes maigres, courbées et tremblotantes qu'elles soient, elles semblent avoir les épaules larges et, si on les déplaçait, mesureraient sans doute près de deux mètres (VUE/Médecine ou Chirurgie à -4). Leur cou, enfin, semble curieusement long.

☉ Elles se plaignent d'avoir perdu leur appétit mais leur voracité et leur régime alimentaire incongru peut rappeler un détail du rêve d'archétype : les trois châtelaines avaient réclamé un chevreuil entier pour chacune.



Légende : Gauburge soignant l'eczéma d'un nourrisson

Il est donc bien possible que Valpurge et Gauburge soient deux des châtelaines du rêve. Avec des dizaines, peut-être des centaines d'années de plus s'il s'agit des mêmes incarnations. Et d'ailleurs, sont-elles vraiment humaines ? Les Voyageurs ont de bonnes raisons d'en douter.





⊗ Valpurge et Gauburge se rappellent avoir habité un château au milieu de la Forêt des Aaties, il y a bien longtemps. Pour autant qu'elles sachent, le château est toujours dans la forêt. C'est la forêt qui n'est plus là. Il n'en demeure que la lisière, condensée en ce tout petit bosquet. Tout le reste est tombé dans le Chaudron. Pas celui de la cheminée, non. Le Drecquetil¹ : le Chaudron des Dragons. Lors du Grand Bouleversement², à cause de la guerre.

⊗ La guerre a éclaté parce que le baron Palmidès voulait conquérir la troisième sœur, qui n'y consentait pas. N'arrivant pas à ses fins, le baron a demandé l'aide du terrible Prince Noir et les choses ont dégénéré.

⊗ Car les sœurs sont trois, toutes nées le même jour d'une même portée (*sic*) : Valpurge, Gauburge et Glatissante, ainsi nommée car à sa naissance, son estomac grondait aussi fort trente couples de chiens de chasse. Glatissante était assiégee dans le château quand le Drecquetil s'est ouvert et a englouti la forêt ; ses deux sœurs tentaient alors de rassembler une armée de renfort dans les baronnies voisines.

⊗ Le Drecquetil est quelque part sous les hangars. Une trappe y mène mais les sœurs ne se souviennent plus où elle est. Il faudra chercher.

Si les Voyageurs s'ouvrent de leur projet de rejoindre Glatissante, Valpurge et Gauburge prendront un air soucieux : il serait fâcheux de se présenter devant leur sœur sans lui apporter un présent. Une boîte de Sablés Roboratifs du *Munt Orin*. Quatre livres, pour le moins. Disons cinq pour être sûr. Si les Voyageurs font mine de dédaigner ce conseil, Valpurge et Gauburge insisteront : on ne peut pas s'aventurer dans le Château Périlleux sans biscuits.

Les deux sorcières ont bien la recette des sablés dans un antique *Thesaurus Coquinarius* mais n'en possèdent pas les ingrédients. Non plus qu'un four approprié pour les cuire. Les Voyageurs, munis d'une copie de la précieuse recette hâtivement gribouillée sur un bout d'ardoise, doivent donc retourner au bourg.

1 Rien à voir avec l'hôte de la Maison des Voyageurs, qui tient son nom de l'appartenance à une longue lignée d'aubergistes et de cuisiniers, mais il est toujours bon de laisser la place à un malentendu.

2 Sans doute une allusion au Réveil de la fin du Second Âge.

Valpurge et Gauburge

Nées à l'heure du ☩, âge inconnu, beauté 02
TAI09 APP11 CONST17 FOR17 AGI10 DEX13
VUE08 OUIE06 ODO19 VOL15 INT16 EMP04
CHA15 RÊVE20 seuil de rêve30
Mêlée13 Tir10 Lancer13 Dérobée11
Vie13 End28 +dom+1 Prot.0

corps à corps, esq.ve+6, bricol., charpenterie+5, cuisine-6, course, saut, discrétion+3, vigilance+8 comédie, commerce, musique+3, chirurgie+1, survie en sous-sol, en forêt+4 astrolog., botan., écriture, légendes, médecine, zoologie+5 Hypnos+6 (V), Oniros+6 (G), Narcos-2, Th.os+6

Sorts : détect. et lecture d'aura, annul. de magie O (G) : bouclier, illusion humanoïde, miroirs, puanteur, silence, ténèbres, bouclier élémental (métal, feu), bois en eau, métal en eau, annulation de ses propres zones.

H (V) : égar.t, fatigue, fauchage, fou-rire, oubli, peur, grand sommeil d'H.os, suggestion, repos, conjurer l'oubli, métamorphose.

N : enchantement, purification.

T : peur th.aire, poing de Th.os, putrescence, thanatœil, souffle de cauchemar, vol th.aire, malédictions mesquines et minables maléfices, asservissement, invoc. de baldoyers moqueurs, de furies, de mouches, sursaut des choses mortes.

Valpurge et Gauburge ont une telle habitude de lancer leurs sorts qu'elles n'échouent que sur un échec total. Chacune a 3 thanatœils en réserve.

Têtes de Dragon : guérir l'eczéma (EMP à +2), résistance à la magie (+4), déplacement accéléré, sentir les haut-révants.

Agressées, les deux sorcières tentent de gagner du temps en distrayant l'adversaire (thanatœil, égarement, peur, m.m et m.m., invocations...), avant de prendre de la distance (vol th.aire...) et si besoin d'ensevelir leur ennemi depuis une cachette sûre (sursaut des choses mortes, souffle de cauchemar).

Le bric-à-brac rassemblé dans les entrepôts qu'elles construisent de leurs mains est rejeté du micro-rêve des Aaties par le Drecquetil. Les deux sœurs le gardent dans l'espoir de tromper la mort : cachées au milieu de ces antiquités sans valeur, elles croient échapper aux effets du temps qui, ne les trouvant pas, use les objets à leur place. Une magie bien étrange...





Biscuiterie

Les Glosterais ne croiront pas un mot des histoires que les Voyageurs leur conteront pour justifier leurs nouvelles requêtes. On ne revient pas de la Forêt aux Aaties et si les Voyageurs sont revenus, c'est qu'il n'y sont pas allés, voilà tout. Le reste n'est que fariboles et plaisanteries. On veut bien, malgré tout, les aider à préparer leurs sablés. Les ingrédients ne sont pas si difficiles à trouver et l'auteur laisse le Gardien des Rêves décider de leur prix. Il suffit ensuite de suivre la recette (difficulté 6), la phase délicate étant celle de la cuisson. Drecquetil est disposé à leur prêter son four, voire à cuire les sablés pour eux si les Voyageurs en sont incapables (sa compétence de Cuisine est de +5).

Sablés Roboratifs du Munt Orin

Pour la pâte, meslez d'amandes moulues une part et demie et autant de miel, d'œufs – sans les coquilles – deux parts et demie et de beurre autant, avecques farine blanche comme se doit et safran en suffisance et pergam de mesme et de tabac hasché une pincée.

Pour le farsce, meslez à parts égales poudre d'amonde, agneau hasché ou chevreuil de mesme, et purée de cerise, de framiture ou d'airelles ou des trois meslées, avecques beurre fondu en suffisance et miel pour une part et épices comme se doit.

De pâte reposée formez des boules et les pressez du pouce à la semblance d'un nid et les emplissez de farsce puis le refermez par le dessus. Un par un les pressez en leur forme avecques traucadeur et les enfournez pour cuire assez, mais point trop. La pâte doit être bien dorée et grenue et le farsce rouge et souple et comme la chair vive.

Si la préparation est réussie, les Voyageurs auront entre les mains une quantité considérable de sablés fourrés, à la pâte jaune et friable enfermant une préparation à l'aspect sanglant et au goût mêlé de gibier et de fruits rouges. La recette est riche et roboratifs, les sablés le sont en effet : il suffit de peu pour se caler l'estomac.

Après avoir soigneusement empaqueté leurs petits gâteaux, les Voyageurs peuvent retourner à la Forêt des Aaties.

Dans le labyrinthe

Avec ou sans boîte de sablés, les Voyageurs rejoignent les entrepôts de Valpurge et Gauburge et se mettent à la recherche du Drecquetil. Les deux vieilles assurent qu'on le trouvera « sous une trappe de bon bois, avec un gros anneau de fer au milieu ». Elles se perdent ensuite en anecdotes et souvenirs flous à propos de chaque bout de chiffon, chaque faïence fendue, chaque manche de pelle cassé. Elle n'apporteront donc aucune aide utile aux Voyageurs, qui sont livrés à eux-mêmes.

Sur toute la surface des hangars s'entassent des vieux meubles, des outils agricoles, des ustensiles de cuisine, des tonneaux, de vieux métiers à tisser, un tour de potier, de vieilles charrettes, des ballots de tissu et de vêtements, des archives illisibles et autres saletés. Tout est antique, bancal, vermoulu, brisé, hors d'usage, inutilisable, moisi, couvert de poussière qui s'envole en nuages étouffants au moindre choc et de vieilles toiles d'araignée qui se collent au visage, sur les habits et dans les cheveux. Un remugle de paille pourrie, de vieux bois, de rouille et de petits animaux morts baigne ce désordre. Les Voyageurs devront enjamber des monceaux instables, se faufiler entre des à-pics branlants, ramper dans d'étroits goulets. Le risque d'éboulis est grand et le danger de finir enseveli sous les détritrus est réel. Retrouver la trappe nécessite une minutieuse exploration (AGI/Survie en sous-sol à -4, 8 points de tâche, périodicité 30 mn, tirer un jet sur la table des rencontres ci-contre pour chaque période).

Au-delà des vieilleries que les Voyageurs peuvent s'attendre à exhumer dans les débarras de n'importe quelle ferme, ils trouveront des objets qui auraient davantage leur place dans le train d'un ost en campagne : tonneaux de flèches, piles de boucliers fendus, coffres emplis d'épées de mauvaise facture, rouillées à cœur, arcs secs et cassants, échelles d'assaut avec les pics servant à les maintenir au sol, jusqu'aux pièces démontées d'un trébuchet. Tout ce matériel de guerre, en aussi piteux état que le reste, laisse supposer que les deux vieilles ont pillé le campement d'une armée de taille respectable.

Si les Voyageurs les interrogent, Valpurge et Gauburge déclareront, comme si cela expliquait tout : « C'est le Drecquetil ».





Table des rencontres dans la décharge

Sur 1d20 :

- 1 Un trébuchet démonté.
- 2 Une nuée de mites grises qui s'envole d'un tas de textiles indistincts.
- 3 Des caisses de verreries alchimiques fracassées, nichées dans leur paille moisie.
- 4 Un lardier empli d'un mélange de viandes momifiées et de gros sel pris en blocs par les jus ignobles qui l'ont jadis imprégné.
- 5 Un cadavre de rat tout sec qui tombe des hauteurs.
- 6 Un jeu de gamelles de cuivre verdi qui dégringole avec un affreux tintamarre.
- 7 Une armure de joute toute cabossée. L'une de celles [du rêve](#) ?
- 8 Un enchevêtrement de charrues sans soc.
- 9 Une armoire débordant de liasses de vieux papiers soudés par l'humidité.
- 10 Sous un trou du toit, un buffet à vaisselle couvert de fientes de chouettes et de pelotes de réjection.
- 11 Les morceaux d'un astrolabe de laiton décrivant des constellations inconnues.
- 12 Une collection de bonbonnes et de dame-janes contenant des traces de liquides impossibles à identifier.
- 13 Des bouquets d'herbes éventées pendus au plafond, qui tombent en poussière au premier contact.
- 14-16 Effondrement ! Esquive à -7 en raison de l'exiguïté, encaissement à +3 si échec.
- 17-19 Avalanche ! Esquive à -9, encaissement à +5 si échec.
- 20 Claustrophobie. Les Voyageurs ratant RÊV/Survie en sous-sol à -3 sentent les détritiques se resserrer sur eux pour les étouffer. Jouer une empoignade par un adversaire imaginaire (14 à +4). Un Voyageur immobilisé et non secouru s'asphyxie (p. 109) jusqu'à l'inconscience.

Le Drecquetil

Épuisés par leur perquisition, couverts de saleté, les yeux larmoyants, le nez irrité, toussant et crachant la poussière qu'ils respirent depuis des heures, les Voyageurs trouvent enfin la trappe, à moitié dissimulée par un vieux coffre d'osier dégoisant des fourrures sèches et mitées.

C'est un épais panneau de planches de chêne d'un pas de côté, couvrant une ouverture carrée aux rebords maçonnés. Derrière se dresse un mur de pierres d'une toise de large, dans lequel se découpe un arc de plein cintre arrivant à mi-cuisse et entièrement obturé avec des briques. À la vue de cet unique mur de pierre dans un univers de palissades branlantes et de claies de branchages tordus, les Voyageurs comprennent qu'ils sont revenus au centre du complexe, juste derrière l'âtre de la mesure des sorcières (INT/Maçonnerie à -3).

La trappe soulevée révèle quelques marches très raides qui s'enfoncent sous terre, dans une étroite et profonde faille rocheuse coiffée d'épaisses dalles d'ardoise sur lesquelles la maison des sorcières a été bâtie. Au fond de la fissure s'étend un dense brouillard violet, opaque et luminescent, qui reste plaqué au sol et s'agite en bouillonnements et en lourds remous, comme une soupe épaisse dans une marmite : les Voyageurs ont sous les yeux le Chaudron des Dragons, le Drecquetil, la *déchirure de rêve* dans laquelle a jadis disparu l'immense Forêt des Aaties.

En observant un moment le phénomène onirique, l'on remarque que des bulles de brouillard jaune remontent parfois à la surface, rejetant sur les bords du Drecquetil des débris végétaux, des cailloux, et parfois de menus objets : les restes rouillés d'un fer à cheval, un lambeau de tissu presque entièrement décomposé, un vieux gobelet d'étain cabossé. La déchirure est donc à double sens, une rareté !

Avec hésitation, les Voyageurs s'avancent dans le brouillard, qui leur arrive d'abord aux chevilles. À mesure qu'ils progressent, le sol sous leurs pieds semble descendre et ils s'enfoncent de plus en plus profondément dans la brume violette. À l'instant où leur tête disparaît sous la surface, ils éprouvent un bref déséquilibre, la sensation d'une courte chute. Ils ont changé de rêve.





Table des rencontres dans la Forêt des Aaties

Sur 1d20 :

- 1 Une harde de cerfs ou de bramarts (p. 399).
- 2 Un renard, qui jette un regard curieux aux intrus puis trotte à ses vulpines affaires.
- 3 Un sanglier, qui fouit l'humus en quête de nourriture.
- 4 3d6 lycans (p. 407) bien nourris et fort peu agressifs.
- 5 Un lièvre, qui détale dans les fourrés.
- 6 Un furlong (p. 403), qui glisse entre les branches d'un vieil arbre noueux.
- 7 Une grotte à flanc de colline, aux parois couvertes de motifs rupestres peints par les Wudu-Wusa, sorte d'ogres à fourrure qui vivaient dans la forêt au Second Âge.
- 8 Un arbre armé. Ses branches ont grandi à travers les pièces d'une armure abandonnée. Un crâne est serti dans son écorce.
- 9 Les ruines d'un moulin à eau envahies par la végétation.
- 10 Une clairière avec un grand rocher où se prélassent des dizaines de lézard.
- 11 Une houssaie impénétrable résonnant du chant d'innombrables passereaux.
- 12 Trois corbeaux sur une branche observent les intrus. L'un croasse d'un air entendu, un autre répond, le dernier hoche la tête.
- 13 Un coin à champignons.
- 14 Deux cornicochons acariâtres (p 401).
- 15 Un étang, ses canards et ses deux hérons.
- 16 Une combe secrète abritant un ancien site funéraire Wudu-Wusa.
- 17-18 La densité de la végétation empêche la progression. Il faut contourner l'obstacle.
- 19-20 Une bulle de brouillard dense, mauve et luisant, qui grossit quelques instants puis éclate et disparaît. Elle ramène ce qu'elle englobe au Drecquetil.

Le micro-rêve

Les Voyageurs atterrissent sous un vieux chêne dont les branches basses retombent jusqu'à terre, formant une cloche ombreuse enfermant une brume jaune faiblement lumineuse. Le sol est jonché d'une épaisse couche de feuilles mortes d'où s'élève une bonne odeur d'humus et de champignon. Perché sur une branchette, un rouge-gorge les observe, la tête penchée. Après les avoir bien regardés, il pépie d'une petite voix aiguë et vaguement impatiente : « Enfin ! » puis s'enfuit à tire d'aile avant que les Voyageurs aient le temps de réaliser l'étrangeté de la situation. Une oiseau qui parle, à moins que leurs oreilles ne leur jouent des tours³...

Une fois passé le rideau de branches basses, les Voyageurs constatent qu'ils sont en pleine forêt, une forêt dense et sauvage qui semble ne pas avoir été visitée par l'homme depuis la fin du Second Âge. Elle abrite toutefois de gros animaux qui, en frayant leur passage dans le sous-bois, ménagent des espaces dégagés qui facilitent la progression.

La Forêt des Aaties, car c'est bien d'elle qu'il s'agit, s'étend sur un espace grossièrement circulaire de quelques 21 lieues draconiques de rayon pour une surface d'un peu plus de 140 000 hectares, entièrement cerné par les limbes. Son sol vallonné est parcouru de nombreux petits ruisseau et se hérissé, dans sa partie nord, de curieuses formations rocheuses offrant au grimpeur une vue panoramique du paysage. Au nord et à l'est dominant les chênes et les charmes, qui cèdent la place aux hêtres vers le sud-ouest. Le chêne abritant la déchirure jaune est au centre. Les ruines du *Chauthell Perioluz* un peu plus de dix lieues au sud-est. C'est là que les Voyageurs doivent se rendre et c'est dans cette direction que s'est prestement envolé le rouge-gorge (INT/Vigilance à -5).

La forêt est très giboyeuse et les Voyageurs ne devraient pas avoir de difficulté à y trouver leur pitance. Aux bourgeons qui commencent juste à s'ouvrir, ils réalisent que le micro-rêve est au tout début du printemps. Le temps ne doit pas s'y écouler de la même façon qu'à Glosteur-Beurrerie.

³ Le rouge-gorge est un guetteur posté près de la déchirure par le Prince Noir. Il vole le prévenir de l'arrivée des Voyageurs, bien soulagé d'être enfin libéré de sa veille après une si longue attente.





Légende : paysage de la Forêt des Aaties





Le roncier impénétrable

Qu'ils soient partis à la poursuite du rouge-gorge, qu'ils aient pris des repères en grimpant sur une éminence au nord de la forêt ou qu'ils s'en soient remis au hasard, les Voyageurs finissent par approcher du Château Périlleux. L'accès en sera hélas bien malaisé : les ruines sont ceintes d'une épaisse haie de ronces dont les tiges épineuses, parfois épaisses comme le poignet et longues de plus de vingt mètres, ont fini par étouffer les arbres sur lesquels elles s'appuient et former un obstacle de quinze mètres de haut et autant d'épaisseur, infranchissable à tout animal plus gros qu'un chat. S'ils en font le tour, les Voyageurs constatent que la muraille d'épines forme un cercle de presque six cents pas de pourtour, sans aucune ouverture. Il est facile de comprendre que ce gigantesque enchevêtrement n'est sans doute pas naturel et a été érigé par magie, à moins qu'ils ne s'agisse d'un caprice des Dragons (INT/Botanique à -2).

Il s'agit en effet d'une circonvallation improvisée, dressée par le Prince Noir lors du siège pour protéger les troupes du baron Palmidès des

attaques de l'armée de renfort rassemblée par Valpurgé et Gauburge. La précaution s'est avérée inutile mais les ronces ont prospéré et offrent un refuge solide aux lièvres et aux oiseaux.

Il faudra une bonne h^{dr} pour dégager un chemin à travers la haie vive à coups de guisarme, de fauchon ou de sabre d'abattis ; le double avec une arme tranchante inappropriée ; le triple sans aucune lame. Le défricheur subit un (resp. 2 ou 3) encaissement à 0 sur la table des coups non mortels pour chaque mètre de progression. Une armure de plates intégrale protège des épines et son porteur n'a pas besoin de tirer un jet d'encaissement. Les transmutations élémentales Bois en ... sont une alternative efficace. Le feu ne sera pas d'un grand secours, les ronces n'étant ni assez denses ni assez sèches pour se consumer correctement.

Un témoin attentif observe la pénible progression des intrus. Il choisit de ne pas encore se montrer et a de bonnes chances de passer inaperçu. Il pourrait s'il le voulait colmater les brèches ouvertes au prix de tant d'efforts, mais il a de bonnes raisons de laisser les Voyageurs pénétrer dans le Château Périlleux...



Légende : le Chauthell Periolum, ou Château Périlleux, tel que le découvrent les Voyageurs, avec ses moutons.





Au pied du château

Malgré leurs propres ahanements, les Voyageurs entendent devant eux des bêlements et un bruit de cavalcade. Ils écartent le dernier rideau d'épines et débouchent sur un espace dégagé de cent cinquante pas de diamètre, entourant un affleurement rocheux où se dressent les restes d'un petit château derrière lequel disparaissent les postérieurs écrus et cotonneux de brebis en fuite. Contrastant avec l'étouffante futaie du cœur de la forêt, les alentours de la ruine ne sont plantés que de quelques marronniers épars. L'herbe et les broussailles sont tondues à ras par le petit troupeau de moutons sauvages, qui dédaigne toutefois les jonquilles qui s'étalent en petits parterres jaunes.

Sur la partie extérieure de l'esplanade, le long du mur d'épines, le sol porte la trace d'anciennes tranchées et de parapets de terre compactée faisant face aux murs du château. Les tentes et ouvrages de bois des assiégeants ont pourri depuis longtemps mais les Voyageurs trouvent ci et là des restes d'armures, le crochet d'acier d'un trébuchet, le cerclage d'un tonneau ou d'une roue de charrette et, sur un coup de chance, un tube d'acier épais fermé à un bout que les connaisseurs identifieront (INT/Légendes à -6) comme une couleuvrine à main. Sous les herbes gisent des os à demi enfouis : des moutons morts de leur belle mort⁴, certains récemment, et d'antiques restes de bœufs et de chevaux.

En faisant le tour de la bâtisse, les Voyageurs reconnaîtront sans peine les lieux vus en rêve. Ici l'endroit où les veneurs ont dépecé le gibier ; là l'emplacement de la lice improvisée pour le tournoi ; et à gauche de la porte, au pied d'un camélia qui dépasse maintenant le fait du mur, l'emplacement où la châtelaine a noué le tissu rouge au bras du Voyageur-chevalier.

Le château lui-même est un grand manoir fortifié, avec un rempart gardant une cour carrée, un logis principal, quelques tours basses et bâtiments secondaires. Il tombe en ruine. Les toits et le faite des tours se sont effondrés, les fenêtres à meneau s'ouvrent sur le vide et le solide portail de madriers parés de gros clous et de volutes de fer forgé dont les Voyageurs se souviennent avoir rêvé a disparu.

⁴ Leurs dents usées en témoignent, INT/Zoologie à -2.

L'exploration des ruines

L'endroit semble désert, mais les Voyageurs ont fait un trop long chemin pour renoncer à la première contrariété. Ils pénètrent donc dans l'enceinte. Un premier coup d'œil confirme l'impression qu'ils ont eue de l'extérieur : le manoir est en ruine. La cour envahie d'herbes folles est parsemée de crottin de mouton ; les mésanges et les rougequeues occupent les murailles ; les murs des bâtiments menacent de crouler ; la plupart des planchers a disparu. Un examen plus attentif (VUE/Maçonnerie à -4) montre que ces dégâts sont dus au seul passage du temps : nulle trace d'incendie ou des déprédations d'assaillants victorieux. Le puits au milieu de la cour donne encore de l'eau, si l'on prend la peine d'y descendre un seau et une corde.

Dans les ruines sont dispersés des squelettes, peut-être une centaine. Les os ne portent pas de traces de blessures (VUE/Chirurgie à -5). Les malheureux semblent avoir été soudain saisis par la mort et s'être affaissés là où ils se trouvaient : tel, avec les restes rouillés d'une cote de mailles, les vestiges d'une arbalète à côté de lui, gît sur le chemin de ronde au pied d'un merlon ; tel autre, dans le bâtiment aux vastes cheminées qui devait abriter les cuisines, est tombé face contre terre, contre le chaudron de cuivre qu'il transportait, les phalanges encore serrées sur l'anse ; un troisième est recroquevillé dans un escalier avec un plateau d'étain, une aiguière et un gobelet d'argent décorés, une assiette de faïence brisée et des couverts, qui ont roulé sur les marches... Ces macabres restes ont parfois été dérangés par les oiseaux charognards ou la chute des planchers pourris mais ils sont autrement en assez bon état. Beaucoup sont couchés sur le côté, un bras replié sous le crâne comme des dormeurs, dans les endroits les moins appropriés au repos.

Les Voyageurs ne trouveront rien d'utilisable en ce sépulcre resté exposé aux éléments pendant des dizaines d'années voire davantage. Seuls l'or et l'argent sont récupérables, si l'on prend la peine de les nettoyer : quelques dépouilles dans le logis principal portent encore des bijoux ; les restes pourris de coffres contiennent de la vaisselle d'argent. Les pillards peuvent glaner des métaux précieux jusqu'à une valeur de 150 sols, mais ils sont épiés. Le larcin ne passera pas inaperçu et sera sévèrement jugé.





La belle au bois dormant

Le logis principal, avec ses voûtes de pierre aux nervures finement sculptées et ses sols couverts de carreaux de faïence décorés, est mieux conservé que les autres bâtiments. Si la porte d'entrée a pourri, livrant le rez-de-chaussée aux intempéries et aux intrusions des moutons et autres bêtes sauvages, les fenêtres de verre serti au plomb des étages sont salies mais intactes et, grâce au hasard d'une porte restée fermée, le contenu des salles est relativement préservé. Les infiltrations ont cependant eu raison des fresques. Des générations d'araignées ont tout recouvert d'un linceul gris et des pipistrelles entrées par les conduits de cheminée nichent sous les plafonds et dans les chapiteaux.

Le premier étage est entièrement occupé par une salle d'apparat agrémentée d'une vaste cheminée dont le manteau s'orne des armoiries sculptées aux trois goupils d'argent sur champ de gueule, dont les pigments ne sont pas complètement effacés. Cinq cadavres desséchés portant des restes d'habit de cour jonchent le sol.

Le deuxième étage abrite un grand salon, ou une antichambre. Deux joueurs d'échec momifiés se font face de part et d'autre d'un échiquier souillé de fientes de chauve-souris. Le joueur noir semblait sur le point de remporter la partie et tient encore entre les doigts le cavalier qu'il s'appropriait sans doute à jouer.

Le troisième et dernier étage est partagé entre une vaste chambre à coucher et une petite pièce aveugle recelant des archives poussiéreuses : les chartes, privilèges et registres afférents à la gestion du domaine des trois sœurs. Mais il est douteux que cette paperasse retienne l'attention des Voyageurs : au milieu de la chambre se dresse un grand lit à baldaquin aux draps et aux tentures d'épais velours bleu décoloré. Dessus est allongée la châtelaine vue en rêve, vêtue d'une robe taillée dans la même étoffe que les rideaux de son lit.

Elle est couchée sur le côté, tout au bord du matelas, comme si elle avait dû soudain s'allonger alors qu'elle était assise sur le rebord du lit. Son évanouissement n'a pas ôté les couleurs vives de son teint : ses joues sont incarnates, et ses lèvres comme du corail ; elle a les yeux fermés mais on l'entend respirer faiblement, ce

qui fait voir qu'elle n'est pas morte. Un clinicien jugera que son pouls et sa respiration sont tout de même anormalement lents et que sa peau est d'une froideur inquiétante (EMP/Médecine à -3). Sur le sol traînent un fuseau de métal pointu sur lequel est enroulé un fil de lin et une quenouille portant des fibres non filées. La belle endormie a dans la paume de la main gauche une blessure qui semble avoir été faite par un objet effilé, sans doute le fuseau...

Quoi que fassent les Voyageurs, ils ne parviendront pas à réveiller Glatissante : une détection et une lecture d'aura révèlent que son état est dû à une puissante version du sortilège Grand Sommeil d'Hypnos mais les détails qui permettraient de l'annuler sont noyés dans l'Oubli. Il est du reste étonnant que la troisième sœur, contrairement aux autres occupants du château, ait survécu à ce somme prolongé. L'œil d'un connaisseur du règne animal reconnaîtra peut-être un état s'apparentant à l'hibernation d'un loir ou d'un hérisson (INT/Zoologie à -6).

Le Prince Noir

Soigneusement dissimulé derrière les meneaux de pierre d'une fenêtre, un être étrange observe les Voyageurs. Si ceux-ci ressortent d'eux-mêmes dans la cour, il les y rejoint. Sinon, il attire leur attention en frappant au carreaux de verre et se laisse tomber près de la porte d'entrée en planant.

De retour à l'extérieur les Voyageurs entendent une voix profonde, grave et râpeuse, comme un grondement articulé évoquant le lamentement d'un crocodile. Chose étrange, la voix semble résonner directement dans leur crâne, sans venir d'un point particulier et sans passer par leurs oreilles. Il leur faudra donc un moment pour localiser leur petit interlocuteur, assis sur un moellon dans une attitude tout à fait humaine, avec toute la dignité protocolaire d'un grand seigneur tenant audience.

Le Prince Noir a la taille et l'allure générale d'un lézard commun, mais son museau est fin et allongé comme celui d'un gavial ; ses antérieurs se terminent par de petites mains griffues ; sur son dos s'ouvrent deux grandes ailes rappelant celles des chauve-souris et dont les membranes courent le long des flancs jusqu'aux pattes arrière et à la base de la queue, lui permettant de planer





avec une grande finesse. Ses écailles et sa gueule ont le noir mat du charbon, sa langue bifide vermillon est semblable à une branche de corail et ses yeux orange et rouges à la pupille verticale brillent comme des escarbilles. Les Voyageurs apprendront peut-être à leur grand dam qu'en plus de ses petites dents pointues comme des aiguilles, le Prince Noir possède à la manière d'une vipère deux crochets rétractiles et des glandes à venin produisant un suc inflammable qu'il peut cracher, produisant une flamme longue comme le doigt, ou injecter par morsure, causant de terribles brûlures internes à sa victime.

Le Prince Noir parle parfaitement la langue du voyage, son vocabulaire riche et précis, sa syntaxe parfaite malgré des tournures parfois archaïques dénotent une excellente éducation et sans doute une grande érudition. S'adressant aux Voyageurs comme à des manants ou à des chevaliers, selon ce qu'il a pu observer de leur comportement, le Prince Noir les informera qu'ils se trouvent dans le Château Périlleux et leur demandera quelle aventure ils cherchent en ces lieux.

Le Prince Noir

Né à l'heure des ✂, âge vénérable
 TAI01 APP15 CONST17 FOR01 AGI18 DEX13
 VUE14 OUIE14 ODO14 VOL15 INT16 EMP12
 CHA12 RÊVE15/10 seuil de rêve40/10
 Mêlée09 Tir13 Lancer07 Dérobée19
 Vie09 End24 +dom-5 Prot.0

corps à c., esquive, épée 1 m., bouclier, dague+7, lance 1m.+5, discrétion, vigilance+6, comédie, commerce+4, survie en cité, ext., forêt, marais+4, jeu, astrol., écrit., légendes+6, art de la guerre+8 Hypnos+8, Oniros+5, Narcos-11, Thanatos+7

Sorts : détect. et lecture d'aura, annul. de magie
 O : chaleur, croissance végétale, illusion géog., silence, quiétude, annul. de ses propres zones.

H : égar.t, fatig., fauchage, faux rêve, oubli, peur, grand sommeil d'H.os, non-rêve, suggest., repos, invisibilité, métamorphose, transfiguration.

T : animer un squelette, un zombi, faire parler un crâne, un mort, invoc. d'une Peur, d'une Haine.

Capitaine de la Compagnie de la Lune d'Argent, le Prince Noir est un guerrier accompli, un stratège hors pair et un meneur d'hommes fort talentueux. Condottiere familier des palais les plus prestigieux, c'est par ailleurs un courtisan

raffiné. Outre ces aptitudes sociales et martiales, il possède de redoutables pouvoirs magiques. Le plus remarquable est un pouvoir inné d'*écho draconique*, qui lui permet de répliquer à volonté les effets d'un sortilège ou rituel qu'il vient de lancer, sans remonter dans les TMR, au prix de r1 et sur un jet de Rêve identique au jet initial. Chaque écho peut être dirigé sur une nouvelle cible et le sort continue à se répercuter au rythme de 3 échos par round tant que le Prince Noir réussit ses jets de Rêve. Une bonne partie de ces pouvoirs est contenue dans sa queue, détachable comme celle des lézards (les caract. Rêve et rêve du Prince Noir sont indiquées avec/sans la queue, sans laquelle il ne peut utiliser l'*écho draconique*). La queue coupée a le même effet qu'un sortilège de Peur thanataire de r égal au rêve qui lui reste, dans la limite de 9. Le Prince Noir peut de plus sentir le mensonge (comme la Tête de Dragon p. 203). Enfin, il est télépathe et peut parler directement au Rêve de EMP cibles dans un rayon de E1. C'est heureux car sa taille réduite rend sa voix inaudible.

Le Prince Noir ne sera jamais explicite sur sa forme véritable et les Voyageurs peuvent en venir à croire qu'il s'agit d'un humain comme eux. Il n'en est rien, la créature est un *lézormide*, dont la description est en tout point semblable à celle donnée plus haut. Le Prince Noir étant déjà semblable à un lézard, le sortilège de Glatissante n'a altéré que sa taille, qui est normalement de 1m50, plus une queue de 1m, pour un poids d'un peu moins de 40 kg. S'il reprend sa taille normale, le Prince Noir a TAI06 FOR12 Mêlée15 Dérobée16 Vie12 End.27 +dom.0 Prot.3. Ses morsures et griffes ont un +dom de +2 et sa queue coupée se bat comme une Vipère Jaune (p. 415) pendant 10 rd. Il récupère par ailleurs sa voix puissante.

Sous sa forme rétrécie, le Prince Noir peut cracher son venin pendant 3 rounds ou l'injecter en 3 morsures par période glissante de 12 h^{dr}. Son souffle de feu n'est guère plus dangereux que la flamme d'une bougie. Injecté, le venin consume la victime de l'intérieur (malignité 0, périod. 1 rd, dom. encaissement à -1 sans protection). S'il a repris sa pleine stature, il peut utiliser son venin 9 fois par 12 h^{dr}. Sa malignité est alors de 8 et les jets d'encaissement pour les brûlures (souffle ou injection) à +8. La mort ignée causée par la morsure du Prince Noir est aussi atroce pour la victime que traumatisante pour les témoins.





L'assaut du Chauthell Perioluz

Les Voyageurs ont avantage à jouer franc jeu avec le Prince Noir, car celui-ci a besoin d'eux et détient la clef du mystère. Suivant strictement le code de la chevalerie et féru de littérature – il a lu et relu tous les romans de chevalerie, en prose ou en vers, et en connaît une dizaine par cœur – il est tout prêt à se lier avec eux par un serment solennel d'aide et d'assistance, pour peu qu'ils se conduisent dignement et, le cas échéant, fassent amende honorable pour leurs errements passés dont il a pu être témoin.

Il a mené sa troupe dans la Forêt aux Aaties à la demande du baron Palmidès, qui assiégeait le Château Périlleux depuis des semaines sans parvenir à l'emporter. Le baron étant homme honorable, de bonne réputation et ayant de surcroît précisé que, la place prise, aucun mal ne devrait être fait à ses occupants, le Prince Noir n'a pas demandé quelle querelle opposait son commanditaire aux trois châtelaines. Il a fait serment de ne pas lever le siège avant d'avoir pénétré avec ses hommes dans le logis principal. Puis le baron a replié ses troupes vers ses terres qu'un voisin opportuniste menaçait.

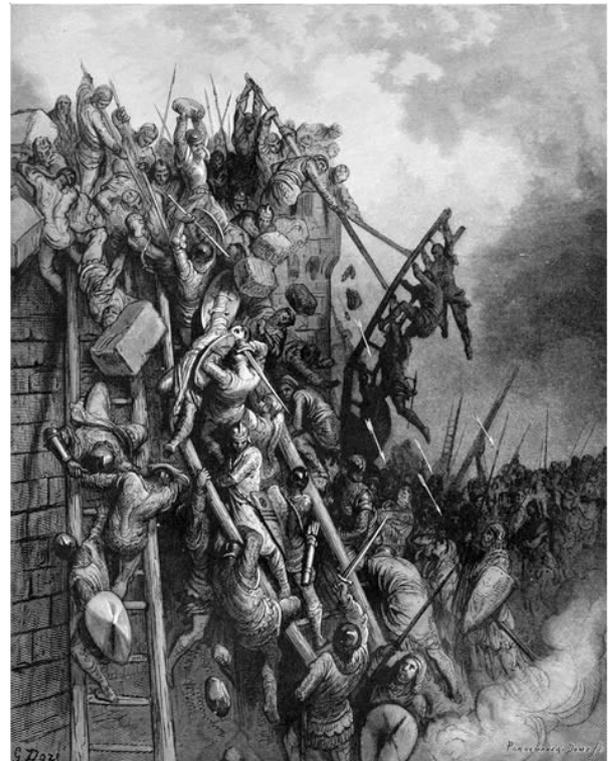
Depuis, le Prince Noir est prisonnier dans le micro-rêve, lié par son serment. Les Voyageurs s'étonneront : les murs sont éboulés, le portail n'existe plus, les défenseurs sont tous morts et l'on entre dans le logis comme dans un moulin. Le Prince Noir les regarde avec un air triste (EMP/Zoologie à -8). Il peut pénétrer dans le logis, certes. Mais pour être délié de son serment, il doit le faire « avec ses hommes ». Or il n'en a plus. Le lézormide pousse alors un cri inaudible.

Des dizaines de lézards verts, bruns ou gris se précipitent alors dans le plus grand affolement et, grimpant les uns sur les autres, se rangent en bataillons approximativement alignés. Certains finissent encore d'avaloir la sauterelle ou la mouche qu'ils venaient d'attraper. D'autres sont tournés dans la mauvaise direction. L'indécision submerge vite leurs petites cervelles de reptiles et, oubliant pourquoi ils sont venus, ils se dispersent dans une indolente confusion.

Alors que les mercenaires escaladaient sur leurs échelles les murailles du château, Glatissante acculée a transformé tous les assiégeants en lézards. La célèbre Compagnie de la Lune

d'Argent n'était plus. Pour éviter que la situation ne lui échappe davantage, le Prince Noir a à son tour endormi tous les occupants du château, dans l'attente du retour du baron.

Ce déchaînement de haut-rêve fut-il l'incident de trop qui fit basculer les Dragons dans le cauchemar et précipita leur Réveil ? Le Prince Noir le redoute sans en être certain. Toujours est-il qu'à peine le dernier défenseur assoupi, une grande déchirure de rêve s'est formée et la Forêt des Aaties a été précipitée dans ce micro-rêve, coupée du reste du pays de Glosteur-Beurrerie.



Légende : L'assaut du Château Périlleux

Cet ancien sortilège explique peut-être la pulsion atavique qui pousse, aujourd'hui encore, les lézards à escalader les murailles. Mais il empêche le Prince Noir de respecter le serment fait au baron Palmidès. Les lézards que les Voyageurs viennent de voir se livrer à une piteuse parade militaire sont les descendants des mercenaires métamorphosés du Prince. Ils sont restés fidèles et savent qu'ils doivent obéir au chef de leurs ancêtres, mais sont trop stupides pour comprendre ou exécuter quelque ordre que ce soit. Et ce ne sont pas des hommes.

Le lézormide cherche donc le moyen de se tirer enfin de ce mauvais pas.





Le pacte

Laissons les Voyageurs négocier avec le Prince Noir. Les enjeux sont clairs. Le lézormide en a soupiré de cette forêt et de ce château ; il veut prendre sa retraite et revoir son marais natal. Si les Voyageurs lui expliquent que des centaines d'années ont passé depuis le départ de Palmidès et que celui-ci est sans aucun doute mort depuis longtemps, le condottiere ne se sentira plus tenu par son contrat. Mais il faut toujours le délier de son serment. Le baron n'étant plus là pour le faire, le Prince Noir doit en remplir les termes.

Les hommes de la Compagnie de la Lune d'Argent étant morts au tout début du Troisième Âge – la longévité des lézards des murailles n'est pas bien grande – le condottiere doit recruter de nouveaux mercenaires. Les Voyageurs seront ces nouvelles recrues et, quand ils auront prêté serment d'obéir aux commandements de leur capitaine, de lui offrir en toute circonstance assistance et conseil, de veiller au secours de leurs compagnons, dans la paix comme dans le combat, le Prince Noir leur désignera un rocher sous lequel sont cachées quelques dizaines de broches d'argent à l'image d'un quartier de lune : l'insigne de la compagnie, qu'ils doivent agraffer sur leur poitrine.

Le Prince Noir veut de plus que Glatissante le libère du sortilège qui l'a transformé et lui rende sa forme première. Si les Voyageurs promettent d'être ses ambassadeurs auprès de la châtelaine, de témoigner de sa bonne foi et de faire de leur mieux pour négocier la paix, il est disposé à lever le sortilège de sommeil qui maintient la belle Glatissante en hibernation.

Il ne reste plus aux Voyageurs qu'à faire leur entrée triomphale dans le logis, le Prince Noir voletant à leur tête⁵.

Le réveil de la belle endormie

Dès que la troupe fraîchement constituée a envahi le rez-de-chaussée désert, le Prince Noir pousse un rugissement – audible par le Rêve et non par l'Ouïe – de satisfaction et de soulagement : « Enfin ! Après toutes ces années, je suis libre ! »

5 Même si cela est inutile en pratique, le lézormide exige que cet assaut symbolique soit mené l'arme au poing, dans les règles de l'art.

Glatissante

Née à l'heure du ☽, âge inconnu, beauté 15
TAI14 APP15 CONST17 FOR17 AGI17 DEX13
VUE13 OUIE13 ODO19 VOL15 INT16 EMP07
CHA15 RÊVE20 seuil de rêve30
Mêlée17 Tir13 Lancer15 Dérobée12
Vie16 End31 +dom+2 Prot.0

corps à c., esquive+6, dague+3, chant, danse+5, dessin+2, séduction, course, saut, discrétion+4, vigilance+8, comédie, commerce, musique+3, équitation+2, survie en cité, en forêt+4, jeu+4, astrologie, botanique, écriture, légendes+5, médecine, zoologie+2

Hypnos+6, Oniros+8, Narcos-8, Thanatos+6

Sorts : détect. et lecture d'aura, annul. de magie.
O : aimantation, bouclier, froid, illusion animale, quiétude, toutes les transmut. et invulnérabilités chromatiques, boucl. élémental (bois, terre, eau), métal en bois, terre en eau, annul. de ses pr. zones, effervescence prismatique, mousse d'Oniros, zone hypnotique, pluie de fleurs.

H : égart, fatigue, fauch., peur, non-rêve, repos, sommeil, suggestion, décorum, invisibilité, métamorphose, transfiguration, voix d'Hypnos, invoc. d'un Guerrier Sorde, d'un Nonechalepasse.
T : autométamorphose en bête, transformation bestiale, poing de Th.os, thanatœil, guérison des maladies, souffle de cauchemar, vol thanataire, asservissement, invoc. d'un Broyeur de Noir.

En réserve : Guerrier Sorde, efferv. prismatique, transmut. chr. bleue et invulnérabilité assortie. Glatissante n'échoue à lancer un sort que sur un échec total.

Têtes de Dragon : don limité de réussite (reste 4), déplacement accéléré, sentir les haut-révants, maîtrise du fleuve, double-rêve.

Glatissante est d'une stature imposante : presque 2m pour un poids de 96 kg. Malgré sa carrure et sa force hors du commun, elle reste gracieuse et d'une grande beauté. Certaines particularités – le cou un peu long ; les yeux d'une couleur rare ; la bouche un peu large, dotée de 40 dents et qui peut s'ouvrir démesurément comme celle d'un serpent ; l'appétit colossal ; la capacité d'hiberner – font douter qu'elle soit réellement humaine. De quel peuple oublié sont donc nées les trois sœurs du Château Périlleux ? Ce mystère ne sera pas résolu ici.





Libéré de son serment et ayant reçu des Voyageurs la promesse de servir de truchement et de convaincre la châtelaine endormie de lever son sortilège de transformation, le lézormide révèle le mot qui éveillera Glatissante : « épousailles ».

Les Voyageurs doivent donc se rendre au chevet de la belle et prononcer les syllabes fatidiques. Sitôt fait, ils remarquent que la respiration de l'endormie reprend petit à petit un rythme normal. Elle commence à bouger dans son sommeil. Ses narines frémissent et soudain, son estomac affamé par des décennies de jeûne émet un gargouillement. Si la comparaison de l'intensité du bruit avec celle des aboiements de trente couples de chiens de chasse semble un rien exagérée, le grondement est assez gargantuesque pour finir de réveiller la belle Glatissante.

Les Voyageurs feraient bien de présenter la boîte de sablés ouverte à la châtelaine dès qu'elle se redresse. Après avoir balayé la pièce d'un regard vert surpris, elle fixe un instant les biscuits puis se met en devoir de les engloutir. Quatre par quatre. En ouvrant grand la bouche. Un peu trop grand, à vrai dire, pour que les Voyageurs soient pleinement rassurés. C'est avec une incrédulité inquiète qu'ils la contempleront faire un sort au cinq livres de sablés en un peu moins de dix minutes.

Une fois rassasiée, Glatissante se tourne vers les Voyageurs avec un air interrogatif. Alors que ses sœurs ont vivoté des siècles près de Glosteur-Beurrerie et ont fini par presque tout oublier de leur vie d'avant le Réveil, Glatissante a dormi un peu moins de cent ans dans le micro-rêve, où le temps s'écoule plus lentement. Elle se souvient donc des fêtes du *Chauthell Perioluz* et de la guerre contre le baron Palmidès comme d'événements récents. Elle se rappelle aussi la venue de l'ancienne incarnation des Voyageurs, lors de cette partie de chasse qui a tout déclenché, et s'adresse à eux par le nom qu'ils avaient alors.

En voyant dans sa chambre ceux qu'elle prend pour des suivants du baron Palmidès, elle croit d'abord que les troupes du Prince Noir ont vaincu ses hommes et forcé l'enceinte du château. Elle attend donc dignement, et avec une certaine froideur, que les vainqueurs énoncent leurs conditions.

Tout est bien qui finit bien

Aux Voyageurs de dissiper le malentendu et de la mettre au fait de la situation, en se souvenant qu'elle n'a même pas vécu le Réveil des Dragons – elle dormait déjà. Elle est tout à fait capable de comprendre la situation si on la lui explique et se montre alors courtoise et avenante. Le combat n'ayant plus de sens faute de combattants, elle ne fera pas grande difficulté à accepter l'offre de paix du Prince Noir et à lui rendre sa forme première. Une fois l'accord trouvé, elle s'entretiendra longuement avec le lézormide, dans la même langue oubliée que les Voyageurs ont pu lire sur la borne de pierre au début de leur aventure. Sans saisir un traître mot de l'échange, les Voyageurs n'auront aucune peine à comprendre qu'une atmosphère d'aimable courtoisie et de respect prévaut de part et d'autre. Les plus attentifs (OUIE/Écriture à -6) repéreront peut-être les mots « henuede » et « jaroiler », qui reviennent à plusieurs reprises, déclenchant à chaque fois des rires discrets.

Quant à la requête des Voyageurs, la belle Glatissante y accède volontiers. Ce sont eux après tout qui l'ont tiré de son long sommeil, ont négocié la paix et lui ont permis de faire la connaissance de ce preux chevalier qu'est le Prince Noir. Une bande de tissu rouge est découpée dans un ancien étendard de gueule aux trois hermines d'argent, retrouvé au fond d'un coffre pas trop pourri. Voici donc les Voyageurs rassemblés devant ce qui reste du portail du *Chauthell Perioluz*, sous le camélia centenaire. La châtelaine noue le tissu au bras du Voyageur-chevalier. Tous ressentent une fugace impression de déjà-vu : les circonstances du rêve d'archétype ont bel et bien été recréées.

La châtelaine ne tient pas à leur expliquer le fin mot de l'histoire : à quoi bon ressasser une si navrante affaire, qui a coûté la vie à tant de valeureux hommes d'armes et de loyaux serviteurs ? Ce qui compte est qu'elle se soit heureusement conclue. Peu importe car, la nuit-même, les Voyageurs feront...

Un rêve éclairant

...qui reprend là où le rêve d'archétype s'était interrompu. Les plaies et bosses sans gravité reçues lors du tournoi amical sont pansées et la





compagnie se prépare pour le souper. De grandes tables sont dressées dans la salle d'apparat au premier étage du logis principal. Les armoiries du baron – mi-parti de sable au cygne éployé d'argent et d'argent au cygne éployé de sable – ont été hissées à gauche de celles des trois sœurs. Le baron est assis avec elles au haut bout de la table, les Voyageurs sont placés selon leur rang.

Un jongleur passable et un trouvère sorti d'on ne sait où égayent le repas. L'on apporte de grands plats de gibiers que les convives mangent avec un bel appétit. Les châtelaines elles-mêmes, avec la délicatesse et l'élégance qui sied à leur rang, engloutissent des quantités considérables de viande. Palmidès, repu avant elles, les divertit de la relation de ses chasses aux hommes sauvages, les Wudu-Wusa qui hantent le cœur de ces bois. Dans son enthousiasme, il ne s'aperçoit pas que les trois sœurs subissent cet exposé cynégétique avec des moues maussades.

La soirée avançant, il devient évident pour les Voyageurs que le baron Palimidès s'est enamouré de l'une des trois sœurs. Homme résolu et prompt en affaires, il se lève et, après un court discours louant l'hospitalité du Château Périlleux, demande incontinent Glatissante en mariage. En réponse, la belle déclare que cette circonstance lui évoque une fable de la martre et du canard, qu'elle récite à l'assemblée et qui illustre les déconvenues à quoi peut s'attendre qui tente d'associer le fauve avec sa proie. Même si le vin a émoussé son entendement, le baron comprend l'insulte et se lève furieux, clamant que là où la courtoisie a échoué, les armes et le jugement des Dragons décideront.

La suite quitte le château en pleine nuit, avant la fin du repas. Le guerre du cygne et des hermines vient de commencer.

Le Drecquetil entre en ébullition

Reste néanmoins un problème de taille : même réconciliés et riches de nouveaux souvenirs, les Voyageurs, Glatissante et le Prince Noir sont toujours coincés dans un micro-rêve bordé par les limbes. La sortie est possible mais pour le moins aléatoire (voir [Et si ?](#)). Comment donc s'en tirer ? Les Dragons y pourvoient. Si, à la fin du Second Âge, la Forêt des Aaties a été ainsi reléguée, c'est que les Dormeurs étaient troublés

par l'accumulation de haut-rêve libérée lors de l'assaut du Château Périlleux et qui continuait à produire ses effets sur les deux derniers protagonistes de la guerre. Une fois que les sortilèges du Prince Noir et de Glatissante sont levés, ce trouble du Rêve se dissipe. À vrai dire, c'est maintenant le hiatus créé par cette forêt qui n'est pas là où elle devrait être et par la présence du Drecquetil qui perturbent le sommeil des Dragons. Ils vont donc lisser leurs songes et remettre la forêt à sa place.

Le phénomène prend la forme d'un véritable cataclysme : à la frontière des limbes éclosent de grosses bulles de brouillard violet très dense, qui engloutissent le paysage et tout ce qui le peuple, pour disparaître l'instant suivant, ne laissant derrière elles qu'un néant vertigineux et glacé de brume gris vert. Les rochers, les arbres, les ruisseaux et les animaux qui n'ont pas eu le temps de fuir sont immédiatement avalés. Le bouillonnement mauve et lilas ronge rapidement la micro-rêve, progressant de la périphérie vers le centre sans rien laisser derrière lui. Il faudra deux jours pour que le chêne sous lequel les Voyageurs sont arrivés soit lui aussi aspiré. Le micro-rêve a complètement disparu.

Les Voyageurs ne verront tout d'abord rien de cette transformation, qui est encore distante d'une vingtaine de lieues. Le Prince Noir peut, depuis les airs, distinguer un bouillonnement violet qui emplit l'horizon, là où auparavant s'étendaient les limbes. Puis ce seront les animaux terrorisés, qui fuient les déchirures comme un incendie de forêt et convergent vers le centre du micro-rêve où ils s'entassent de plus en plus nombreux, trop paniqués pour songer à se dévorer les uns les autres.

Quelle que soit l'attitude des Voyageurs face à la progression des déchirures de rêve, le résultat est le même : elles finissent par tout emporter et il n'y a aucun moyen d'y échapper.

Retour à Glosteur - Beurrerie

Dans la faille rocheuse, sous la mesure des deux sorcières, se déroulent des événements tout aussi impressionnants. Des grosses bulles de brouillard très jaune éclatent l'une après l'autre à la surface du Drecquetil, en succession rapide, laissant derrière elles les morceaux de paysages arrachés





au micro-rêve. Au fur et à mesure, le petit bois des Aaties se distend, les lignes du paysage se tordent et au bout de deux jours, une grande forêt s'étend à l'est de Glosteur-Beurrerie. Les déformations et plissures que les Voyageurs avaient pu remarquer autour du bois ont disparu. Le bocage et les rues du village ont à nouveau un aspect – à peu près – droit et régulier. La Forêt des Aaties est à nouveau à sa place.

Pour Valpurgé et Gauburge, le retour de la forêt a pris des allures de catastrophe. Leur petite maison a été déchirée par l'extension du paysage. Les débris de leurs hangars et le fatras qu'ils contenaient s'étendent en une ligne régulière de débris éparpillés, qui suit la lisière de la forêt. Les deux vieilles encore abasourdies errent quelque part entre les arbres. Peut-être les Voyageurs les croiseront-ils.

Les Glosteurais ne sont pas le moins du monde perturbés par les transformations de leur pays. Ils semblent tout bonnement ne s'être rendu compte de rien. La Forêt des Aaties a toujours étendu son ombre sinistre à l'est du bourg. Leurs maisons et leurs champs ont toujours été comme ils sont. Rien d'extraordinaire ni de nouveau dans tout cela, rien qui mérite que l'on se mette martel en tête. Ils ne croiront pas un mot des histoires que les Voyageurs peuvent leur raconter et riront gaiement à ces fables si imaginatives.

Après avoir fait ses adieux à ses nouveaux amis, le Prince Noir s'envole vers son marais natal. Les trois sœurs finiront bien par se retrouver dans leur château en ruines. Les Voyageurs peuvent reprendre leurs pérégrinations.



Légende : insouciance dans les rues de Glosteur-Beurrerie, à l'heure du déjeuner



Et si ?

 Et si les Voyageurs tentent d'abuser de la bonhomie des Glosteurais, leur cherchent noise et créent des problèmes dans le bourg ?

Même s'ils sont plutôt paisibles, les Glosteurais ne se laisseront pas marcher sur les pieds et le village compte assez de bouviers habitués à maîtriser des taureaux en colère pour que les trouble-fête aient affaire à forte partie. Une fois qu'ils sont appréhendés, ils sont jugés en bonne et due forme par un tribunal bourgeois. La peine de bannissement n'ayant pas de sens pour un Voyageur, les infractions légères telles les insultes, blessures et dégradations de biens mineurs sont punies d'une amende élevée, calculée selon un barème laissé à la discrétion du Gardien des Rêves et payable sur le champ. Les crimes les plus graves, comme le vol, le meurtre ou l'atteinte volontaire au bétail sont punis de mort par *vaquerie* : le criminel est ligoté et jeté dans un chemin creux, où il est piétiné à mort par un troupeau de vaches que l'on fait passer sur son corps autant de fois que nécessaire. Le défaut de paiement d'une amende conduit, après trois avertissements, au même sort.

L'avertissement gravé sur la borne : « receivront grant moleste » n'est donc pas exagéré.

 Et si les Voyageurs décident de s'attaquer à Valpurge et Gauburge ?

Ce serait fort injuste car, pour étranges et affreuses qu'elles soient, les deux sorcières ne leur veulent aucun mal. Elles sont au contraire disposées à les aider. Une rafale de Thanatœils (Thanatyeux?) devrait suffire à décourager les agresseurs et à dissiper le malentendu. Si les Voyageurs s'entêtent malgré tout dans un affrontement, le Gardien des Rêves ne doit pas hésiter à utiliser toutes les capacités des deux sœurs et à ensevelir les Voyageurs sous des monceaux de détritrus, quitte à laisser plusieurs PJ sur le carreau. Leur brutalité sans rime ni raison est à ce prix. Inutile de dire que si elles survivent au combat, Valpurge et Gauburge se cacheront jusqu'au départ des Voyageurs et refuseront catégoriquement de les aider. Si nos héros n'ont pas glané toutes les informations utiles à ce moment, l'histoire risque fort de tourner court.

 Et si les Voyageurs se mettent en tête d'affronter le Prince Noir ou de le tromper ?

Là encore, l'idée est fort mauvaise. Pénétré qu'il est d'idéaux chevaleresques, le Prince Noir ne songe pas à trahir les Voyageurs et s'attend à ce qu'ils tiennent en retour leur parole. N'oublions pas que pour un noble suivant un tel code de l'honneur, le prix du parjure est la mort. En cas d'affrontement, son comportement dépendra donc de la fiabilité des Voyageurs. Si ceux-ci se sont conduits comme des brigands, ont renié leur parole ou ont manqué à l'honneur, il les juge félons et les tuera sans remords. S'ils se sont comportés dignement, avec respect et courage, il les traite comme des chevaliers de son rang, est prêt à régler le différend par un duel dans les règles de l'art et rançonne son adversaire vaincu plutôt que de le tuer. Mais il faut pour cela qu'il ait repris sa forme normale. À défaut il demande à un Voyageur d'être son champion.

Fin tacticien, le Prince Noir ne se lancera pas dans une mêlée déséquilibrée où il n'a aucune chance de l'emporter, a fortiori si le sortilège de Glatissante fait toujours effet et s'il n'a pas repris sa forme normale. Si sa compagnie de lézards n'est bonne à rien, il a les ressources nécessaires pour lever toute une armée de squelettes. Plus qu'il n'en faut pour réduire au silence des Voyageurs impudents.

 Et si les Voyageurs cherchent à faire du mal à Glatissante endormie ?

Comme plus haut : le Prince Noir a promis de prendre le château mais aussi de protéger ses habitants s'ils ne lui résistaient plus. Il protégera donc Glatissante des Voyageurs indéliçats.

 Et si les Voyageurs réveillent Glatissante sans lui avoir amené les cinq livres de Sablés Roboratifs ?

Submergée par la faim, elle se jettera sur les proies les plus proches, totalement inaccessible à la raison ou au discours. Elle mobilisera toute son intelligence et ses compétences pour neutraliser les Voyageurs l'un après l'autre, par la magie ou par la force, avant de les dévorer. À moins qu'ils n'aient la présence d'esprit de se réfugier derrière les moutons sauvages, qui font des proies tout aussi convenables. Si elle apaise sa faim en

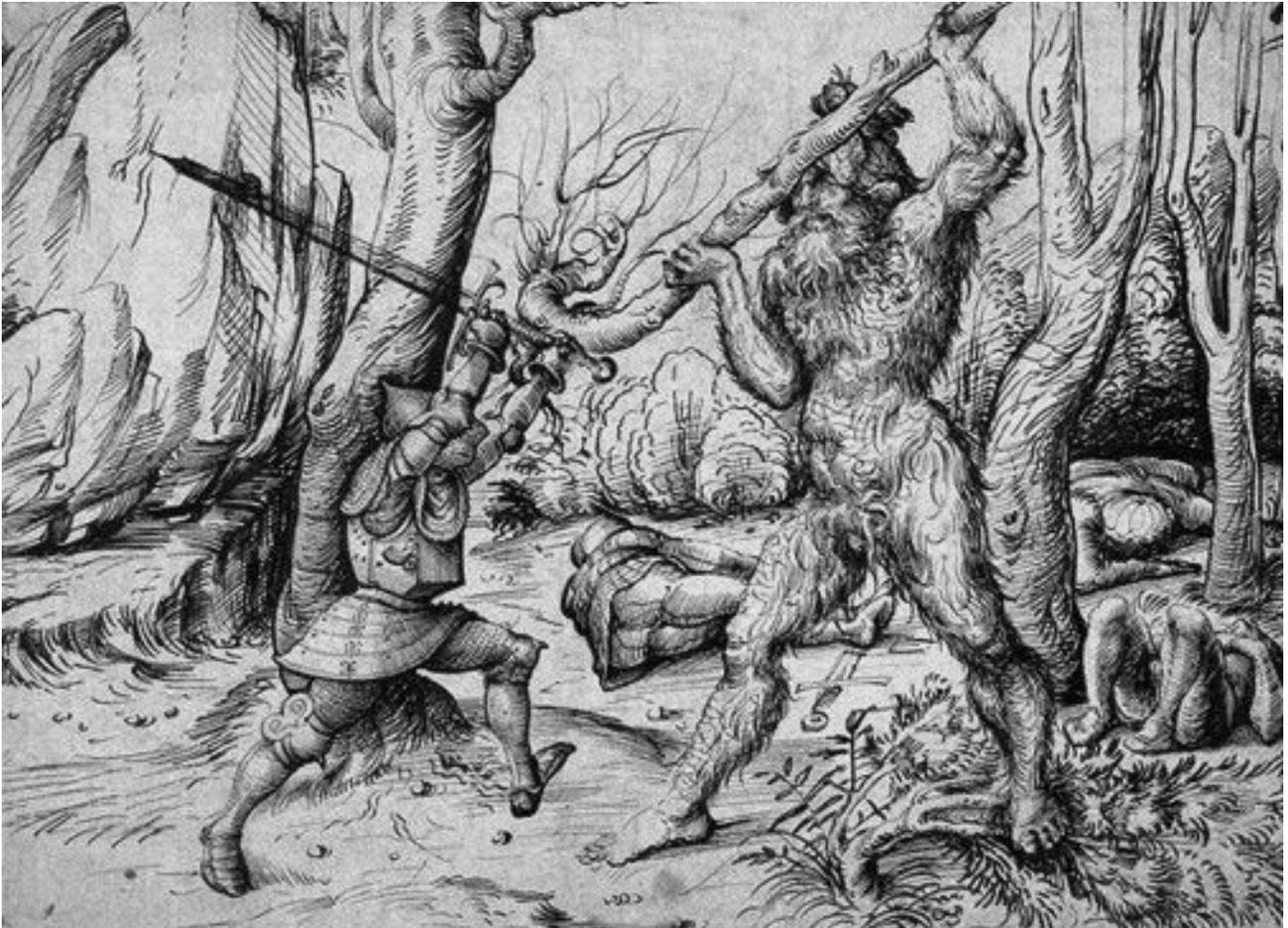




mangeant les Voyageurs ou les moutons au lieu des sablés, Glatissante dormira lourdement toute une semaine pour digérer ce copieux déjeuner, sans qu'on puisse la réveiller.

👑 Et si les Voyageurs veulent quitter le micro-rêve avant que les sortilèges du Prince Noir et de Glatissante aient été dissipés ?

Ils n'ont pas d'autre choix que d'errer par la forêt à la recherche d'une déchirure violette fugace (jet de 19 ou 20 sur la [table des rencontres](#)) et plonger dedans sans hésiter. Au Gardien des Rêves de juger si le phénomène dure assez longtemps pour que tous puissent passer en une fois où si les derniers Voyageurs doivent attendre une autre déchirure pour quitter à leur tour la forêt.



Légende : des preux en quête d'aventure dans la Forêt des Aaties sont entrés, pour leur malheur, sur le territoire des Wudu-Wusa

De l'équilibre des forces

Les antagonistes potentiels – Valpurge, Gauburge, le Prince Noir et Glatissante – sont très puissants et un combat contre eux est tout à fait déséquilibré : ce sont après tout des haut-révants sortis tout droit du Second Âge et même si leurs pouvoirs ont été émoussés par le Réveil, ils restent considérables. Mais si les Voyageurs font preuve d'un peu de jugeote, ils n'ont aucune raison d'affronter ces personnages, qui sont tous des alliés potentiels et n'ont aucune raison de s'en prendre à eux. Si combat il y a, le Gardien des Rêves est invité à utiliser pleinement leurs compétences et à ne faire aucun cadeau aux Voyageurs. Ils n'ont à s'en prendre qu'à eux-mêmes et auraient dû se comporter comme les preux épris d'honneur et de justice qu'ils étaient dans leur rêve d'archétype...





Le Grimoire

Les haut-révants intervenant dans ce scénario maîtrisent certains rituels et sortilèges que l'on ne trouvera pas dans le livre des règles, en voici la description.

Rituels de conjuration d'Oniros

Mousse d'Oniros

(spécial), R-10, r6

Portée : non applicable

Durée : non applicable

JR : non applicable

Effet : Ce rituel de conjuration doit être accompli avant de lancer un sort de zone fixe par Oniros. Le rituel de conjuration et le sort sont lancés le même round dans la même case, sans qu'il soit besoin de descendre des terres médianes du rêve. Mousse d'Oniros modifie le sort d'Oniros en faisant éclater sa zone en une multitude de petites bulles, d'un volume total égal à celui de la zone initiale et que le haut-révant peut arranger dans la forme qu'il entend du moment que l'ensemble des bulles reste d'un seul tenant. La forme ainsi créée est définie au moment de lancer le sort et ne peut pas être modifiée ensuite. Les autres caractéristiques du sort de zone ainsi remodelé sont par ailleurs inchangées.

Zone hypnotique

(spécial), R-10, r spécial

Porté : E1

Durée : HN du magicien

JR : spécial

Effet : Ce rituel de conjuration doit être accompli avant de lancer un sort d'illusion-suggestion par Hypnos. Le rituel et le sort sont lancés dans le même round, sur la même case, sans qu'il soit besoin de descendre des terres médianes du rêve. Le coût du rituel zone hypnotique est identique à celui du sort d'Hypnos qu'il modifie. Si les deux jets de Rêve sont réussis, l'illusion-suggestion n'affecte pas une cible unique mais toutes les personnes qui entrent dans la zone jusqu'à la prochaine heure de naissance du magicien. Si le sort d'Hypnos ainsi transformé demande un jet de résistance, celui-ci est toujours à -8 et doit être joué à chaque nouvelle entrée dans la zone.

Si le sort d'Hypnos avait une durée fixe ou paramétrable, ses effets durent tant que la victime reste dans la zone ; si sa durée est instantanée, il produit instantanément ses effets à chaque entrée dans la zone ; si sa durée est spéciale, il prend effet dès l'entrée dans la zone et sa durée n'est pas modifiée.

Sorts de zone par Oniros

Aimantation

(Monts), R-8, r3+

Portée : E1

Durée : HN du magicien

JR : aucun

Effet : À l'intérieur de la zone, tout ce qui est en fer ou métaux ferreux est attiré vers le sol. La force d'aimantation est de 1 par 3r dépensés. Pour retenir ou déplacer un objet aimanté, il faut réussir un jet de FOR d'une difficulté égale à la somme de la force d'aimantation et de la moitié de l'encombrement de l'objet. Un guerrier portant une armure de plates (enc. 8) et une épée bâtarde (enc. 3) pris dans une zone d'aimantation de force 2 doit donc réussir un jet de FOR à -4 pour ne pas lâcher son épée, un jet de FOR à -6 pour ne pas être cloué au sol par son armure et un jet de FOR à -8 pour se déplacer en portant les deux. Il est illusoire d'essayer de combattre dans ces conditions : les jets d'attaque, parade et esquive subissent le malus résultant de l'ensemble des objets ferreux portés.

Effervescence prismatique

(Sanctuaire), R-8, r6

Portée : E1

Durée : HN du magicien

JR : aucun

Effet : Toute lumière dans la zone se décompose en un crépitement de petites taches éphémères, de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Cette effervescence prismatique emplit le champ de





vision des créatures dans la zone. Vue de l'extérieur, elle emplit toute la zone et dissimule ce qui se trouve dedans. Pour essayer de voir malgré les taches de couleur, il faut réussir un jet de VUE à -6. Une réussite permet de discerner très vaguement les contours et les mouvements. En cas d'échec, il est impossible de distinguer quoi que ce soit.

Pluie de fleurs

(Plaines), R-9, r7

Portée : E1

Durée : HN du magicien

JR : aucun

Effet : Cette variante d'Air en Bois crée un nuage de fleurettes multicolores tout à fait charmantes, qui tombent doucement sur le sol. Leur doux parfum invite au repos, et toute créature qui le sent doit faire un Jet de Volonté à -4 ou céder au sommeil. Tant qu'elle se trouve dans la zone, la créature va continuer à dormir et ne peut être réveillée à moins d'être sortie de son tombeau fleuri.

Illusions par hypnos

Décorum

(spécial), R-4, r2

Portée : spécial

Durée : instantanée

JR : aucun

Effet : Cette illusion est lancée dans la même case qu'un autre sort ou rituel, dans le même round, sans qu'il soit besoin de descendre des terres médianes du rêve. Elle permet d'agrémenter le lancer du sort ou rituel qui lui sert de support d'effets visuels, sonore, olfactifs qui peuvent être centrés sur la magicien, la cible du sort support ou aller de l'un vers l'autre. Ces manifestations ne durent qu'un round et n'ont aucune conséquence concrète mais peuvent impressionner les innocents ou les aiguiller sur une mauvaise interprétation des événements : les témoins d'un sort d'invisibilité accompagné d'un « plop ! » sonore et d'un petit nuage de fumée rose prenant la place de la cible avant de se dissiper penseront probablement que celle-ci a réellement disparu...

Faux rêve

(Désert), R-6, r5

Portée : E1

Durée : spécial

JR : selon HN

Effet : Ce sortilège crée dans la mémoire de la cible le souvenir d'un songe ou d'un cauchemar factice, que la cible croit avoir rêvé mais que le haut-rêvant a fabriqué de toutes pièces, dans la seule limite de son imagination. Le souvenir peut être flou ou précis, ordonné ou confus, selon ce que souhaite son créateur. Il ne laisse cependant jamais la sensation d'inachevé et le fort désir de revivre la scène qui caractérisent les véritables rêves d'archétype. Une fois le souvenir du rêve factice implanté, il s'efface petit à petit comme s'effacent les souvenirs. Si la cible réussit son jet de protection, les scènes imaginées par le haut-rêvant lui traversent l'esprit comme des pensées fugaces aussitôt oubliées. Il est recommandé d'utiliser ce sortilège sur une cible endormie ou entraîné de se réveiller, le souvenir du faux rêve n'en paraîtra que plus naturel.

Sorts individuels par Thanatos

Guérison de maladies

(Sanctuaire), R-6, r variable

Portée : toucher

Durée : permanent

JR : aucun

Effet : Durant l'accomplissement de ce rituel, le magicien doit toucher la peau nue du malade avec ses mains nues et dépenser un nombre de points de rêve égal à la malignité de la maladie, augmentée du nombre de points de rêve de son choix. Le malade joue immédiatement un jet de maladie (p. 106) ajusté positivement par le r supplémentaire dépensé et négativement selon les règles habituelles. Le niveau de réussite de ce jet est augmenté d'un cran (traiter une réussite significative comme une particulière, une réussite normale comme une significative etc.).





Métamorphose bestiale

(Marais), R-13, r10

Portée : E1

Durée : HN

JR : r-8

Effet : Ce puissant sortilège transforme le corps de la cible ratant son jet de résistance en celui d'un animal choisi par le sorcier et dont la TAI ne peut être supérieure à celle de la victime ou inférieure à 1. L'esprit de la victime est inchangé mais toutes les heures de métamorphose et chaque fois que survient un incident pouvant faire réagir l'instinct de l'animal (proie ou prédateur, partenaire de l'autre sexe, etc.), tirer un jet de VOL à 0.

Toute réussite : la cible garde ou reprend le contrôle de l'animal.

Tout échec : l'instinct de l'animal l'emporte et la volonté de la cible s'obscurcit. En termes de jeu, l'animal passe sous le contrôle du gardien des rêves jusqu'à la fin de l'heure en cours.

Invocations par Thanatos

La voie ténébreuse permet des invocations dont les lois générales suivent celles des invocations par Hypnos, à ceci près que les créatures invoquées sont le plus souvent des Entités de cauchemar. Les rituels thanataires nécessitent généralement de tenir en main un focus matériel. Cette préparation est appelée « condition » dans les descriptions qui suivent. Une * indique que le focus permet à l'Entité de s'incarner et est détruit dans le processus.

Baldoyers moqueurs

(Marais Nuisants, G2), R-5, r5

Portée : cible/E1

Condition : rire de l'invocateur

Durée : HN du magicien

JR : rêve à -8

Effet : Ce rituel fait naître à partir du rire de l'invocateur une nuée de formes fantomatiques, fuligineuses et tourbillonnantes, semblables à des visages déments, hideux et crochus, aux traits déformés par une jubilation aussi intense que malveillante, traînant derrière eux des corps mous et flous, démesurément allongés. Les

baldoyers moqueurs se contentent de tourner à une vitesse vertigineuse autour de la cible désignée par le haut-rêvant, caquetant, ricanant, piaillant, glapissant de joie mauvaise. La cible et tous ceux qui se trouvent dans ce pandémonium de criaillements et quolibets, incompréhensibles mais certainement cruels, doivent réussir un JR pour ne pas subir les mêmes effets que ceux du sortilège Égarement (p. 244) et, en combat, être en *demi-surprise*. La cible doit jouer un JR dès qu'elle tente une nouvelle action ; les autres à chaque fois qu'ils entrent dans la zone entourant la cible ou, y demeurant, entreprennent une nouvelle action.

Les baldoyers moqueurs mènent par ailleurs un tel tapage qu'il est presque impossible de se faire entendre par-dessus leurs cris, que le sommeil est impossible et que toute tentative de discrétion ou de dissimulation par la cible est futile. Bien qu'impalpables, les baldoyers moqueurs infligent des pinçons douloureux, ne faisant heureusement pas de dégâts. Une h^{dr} de ce traitement fait perdre 3 points de fatigue supplémentaires.

Broyeur de Noir

(Collines de Noirseul, H9), R-6, r5

Portée : E1

Durée : HN du magicien

JR : spécial

Effet : Le rituel invoque un pauvre hère, maigre à faire peur, enrobé de haillons raides de crasse, pieds nus, chancelant à l'aide d'un bâton torve. Il a une gueule carrée, cernée, malade, striée de rides ou de cicatrices – impossible à dire. Il mâchonne sans cesse, en crachant de temps à autre un jus noir. L'invocateur est libre d'ordonner au misérable d'aller parler à autant de personnes que voulu. À voir cette créature, on croirait un simple miséreux atteint de morvelure, de mal glauque, d'une quelconque maladie longue et douloureuse d'indigent. En réalité, il s'agit d'un Broyeur de Noir. Ne le laissez pas venir mendier un rien, égrenant une litanie plaintive d'incroyable malheurs : vous vous sentez déjà triste. Ne lui parlez pas : il va deviner vos propres soucis, les mettre en avant. Ne discutez pas avec lui : il va faire reluire la noirceur de chaque heure, faire d'une brouille un grand malheur et d'un malheur une incurable catastrophe. Et vous le croirez... La présence et les paroles du Broyeur de Noir désespèrent ceux





qui l'écourent et causent avec lui (JR a -8, ou être incapable d'entreprendre une action a moins de réussir VOL à -3). L'effet cesse si le Broyeur de Noir s'éloigne ou se tait. Cependant, pour nuire à la créature, il faut vraiment être inaccessible à la pitié (VOL à -6). Agressé magiquement ou physiquement, le Broyeur de Noir se change en un tas de chiffons sales, bientôt dispersés.

Mouches

(Désolation d'Après, M14), R-4, r5

Portée : zone circulaire de diamètre E1,
centre à E1 de l'invocateur max.

Condition : trois mouches mortes*

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Ce rituel fait apparaître des centaines, des milliers de mouches, grises, noires, bleues, vertes

et de taons. Même si ces insectes ne font rien d'autre que ce pour quoi les Dragons les ont rêvés – voler en tous sens, se poser n'importe où, manger et pondre des œufs – leur nombre est si énorme qu'elles couvrent le soleil, qu'il s'en trouve toujours deux, quatre, dix pour entrer dans votre nez, votre bouche ou vos oreilles, pour crapahuter sur votre nuque, sans parler des douloureuses piqûres des taons. Leur bourdonnement assourdissant couvre les bruits les plus forts et donne très vite un horrible mal de tête. Tout être vivant dans la zone doit réussir un JR à -8 ou subir un effet identique à celui du sortilège Égarement (p. 244) et, en combat, être en *demi-surprise*. Le JR doit être rejoué dès qu'une nouvelle action est tentée (à chaque round dans un combat). Les mouches s'éloignent peu de l'endroit initialement désigné par le haut-rêvant et leur nuisance s'estompe dès que l'on fait quelque pas hors de la zone d'effet.

Des sortilèges d'invulnérabilité chromatique

L'auteur a toujours eu un doute sur l'interprétation de la description de ces sortilèges. Protègent-ils la cible habillée de telle couleur contre les dommages infligés par tout assaillant ? Ou au contraire protègent-ils la cible contre les dommages d'un assaillant habillé de cette couleur ? La version qu'en utilise Glatissante dans cette histoire protège la cible contre les dommages *causés par* une source de telle couleur. En cas d'affrontement avec les Voyageurs, l'un de ses tours sera donc de placer entre elle et ses assaillants une zone de transmutation chromatique bleue et sur elle-même le sort d'invulnérabilité chromatique au bleu. Les Voyageurs, dont tous les vêtements et tout l'équipement faits de matériaux d'origine végétale ou animale auront été bleuis par la traversée de la première zone, auront ainsi grand peine à blesser la châtelaine. À moins de comprendre de quoi il retourne et de se mettre tout nus... Si le Gardien des Rêves a trop de réticence à accepter cette interprétation, il peut considérer qu'il s'agit ici de sorts nouveaux et originaux élaborés par les chromatonirosiens du Second Âge.

Bis repetita

Les trois sœurs maîtrisent quelques sorts et rituels qui ont déjà été exposés dans d'autres scénarios du même auteur, et dont la description n'est pas reprise ici. Dans *Primum Non Nocere*, on trouvera les détails de Zone de Puanteur, Invocation de Furies, Sursaut des Choses Mortes, Souffle de Cauchemar, Vol Thanataire et Asservissement. Dans *Vous reprendrez bien une olive ?* ceux de Malédictions Mesquines et Minables Maléfices.





Notes de l'auteur

Une première version de ce scénario a été publiée dans le hors-série n° 4 du fanzine Atmosphères, en novembre 1993. Le texte en restant introuvable, j'ai repris l'histoire de mémoire pour en faire un scénario d'initiation à Rêve de Dragon. Évidemment, au fil de la plume, presque tout a changé : le ton de l'histoire est plus léger ; de nouveaux personnages sont apparus ; d'autres ont disparu ; la finalité et la recette des sablés ont changé ; bref, l'histoire est au bout du compte presque complètement nouvelle.

Les mises en garde gravées sur la borne à l'entrée de Glosteur-Beurrerie, ainsi que quelques noms de lieux sont (à peu près) en langue anglo-normande. Je n'encombrerai pas l'ouvrage de glossaires et de traductions : le Gardien des Rêves pointilleux parviendra sans peine à transcrire tout cela au prix d'un peu de recherche sur la toile. La compréhension fine de ces textes n'est par ailleurs pas utile au scénario.

Udhessi, Sucé-sur-Erdre, le 8 novembre 2021

Gratteurs de Lune n. m. pl - 1725, de l'anglais *moonrakers*. LÉGENDAIRE.



Le 10 février 1722, la flottille pirate de Bartholomew Roberts, dit Black Bart, est défaite par le vaisseau royal *Swallow*. Roberts est tué. Le *Neptune*, commandé par le capitaine Hill, échappe à la capture. La poudre d'or volée par Roberts n'est retrouvée qu'en toute petite quantité. Hill en cède une partie au gouverneur de la Barbade, qui meurt peu après dans des circonstances peu claires.

Début 1723, sur les côtes du pays de Galles, les hommes du Roi recherchent le *Neptune*, qui y aurait jeté l'ancre clandestinement. On dit que Hill aurait noyé les sacs d'or au fond d'un marais, avant de disparaître dans la foule de Portsmouth.

En mars 1723 apparaissent les premiers chercheurs de trésor. La nuit, ils draguent les marais, traqués par les hommes du Roi qui les prennent pour des complices de Hill. Prenant les reflets de la lune pour l'éclat de l'or de la Barbade, rêveurs et policiers se consomment dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

in *Dictionnaire légendaire*, A. Grammond-Déville,
coll. Cosmos Logos, Prague, 1952

Sources et illustrations

Le lecteur avisé reconnaîtra dans les thèmes et personnages des références arthuriennes, à diverses versions de *la Belle au bois dormant*, à Rabelais et au manga 進撃の巨人, *L'attaque des Titans*. Les termes et phrases anglo-normands sont tirés du dictionnaire mis en ligne par l'Université d'Aberystwyth : <https://anglo-norman.net/>. L'illustration de la p. 3, *View of derelict Tudor inn. 1916 Etching* est utilisée sous licence CC BY-NC-SA 4.0 du British Museum, avec une légère modification (suppression du titre dans la partie supérieure gauche). Celle de la p. 5, *Dos viejos comiendo sopa* est de Francisco Goya (1746-1828), de même que celle de la p. 6. La gravure de la p. 11 est de Ivan Ivanovitch Chichkine (1832-1898) ; celle de la p. 12, *Craigmillar castle S.E. view* de J. Godfrey (c. 1817-1889) sur un dessin de R.W. Billings (1813-1874) ; celle de la p. 16 est tirée de *Histoire des croisades* de Joseph François Michaud, 1877, illustrée par Gustave Doré (1832-1883). Les maisons de Glosteur-Beurrerie p. 20 sont dessinées par Samuel Chamberlaine (1895-1975). L'homme sauvage de la p. 22 est de Hans Burgkmair l'Ancien (1473-1531). Les sortilèges Zone d'Aimantation et Guérison des Maladies sont repris, avec quelques ajustements techniques, de la 1^{ère} édition de Rêve de Dragon.

