



Le masque des harpies

Une nouvelle péripétie comme le Voyage en recèle tant. Le Gardien des Rêves peut l'insérer à n'importe quel étape d'un périple en terres sauvages, ou en faire un élément d'un scénario plus développé, en ajoutant les explications, implications, conséquences et manigances qui conviennent. En l'état, il n'y a ici ni défi ni morale, juste une curiosité onirique rencontrée par hasard au détour du chemin. La chose n'est toutefois pas sans risque et les plus fragiles risquent fort d'y laisser leur peau. Des aventuriers sans scrupules pourront gagner dans cette affaire un étonnant appeau à harpies – mais que pourraient-ils faire d'un tel objet ?

Ce scénario peut occuper une très courte séance. Il convient à tous types de Voyageurs. Le haut-rêve n'est pas nécessaire mais il serait prudent que l'un au moins des Voyageurs ait un niveau raisonnable en Survie en montagne. Des compétences en Médecine peuvent également être utiles.

Le refuge

Les Voyageurs suivent un étroit sentier traversant une vaste prairie verdoyante qui s'étend, plate comme la paume de la main, jusqu'à l'horizon. La rosée finit de s'évaporer sous le doux soleil du printemps. Des vaches paissent tranquillement sans prêter attention aux intrus. Çà et là, des haies de saules têtards ou le moutonnement des frondaisons de quelques arbres fruitiers révèlent la présence d'une ferme isolée.

Au début de l'heure du Dragon, le groupe arrive à une auberge construite au bord du chemin. Quelques mules et chevaux que personne n'a pris la peine d'attacher divaguent alentour. Un trentenaire rougeaud sort sur le pas de la porte. Après s'être retourné pour saluer quelqu'un resté à l'intérieur, il adresse un signe de tête préoccupé aux nouveaux venus, jette un coup d'œil circulaire, siffle deux notes et se dirige rapidement vers un percheron pommelé qui vient à sa rencontre d'un pas indolent.

Contrairement aux chaumières aux murs de bois et torchis doré que les Voyageurs ont croisées jusque là, la Maison des Voyageurs est bâtie de blocs de granit gris bien taillés. Le toit d'ardoises est éclaboussé de lichens jaunes et blancs. Les étroites fenêtres de l'étage sont encadrées de lésènes et d'arcatures de pierre plus claire. En faisant le tour de la bâtisse, les Voyageurs remarqueront peut-être qu'une des arches, la troisième en partant de la droite sur le mur arrière, est aveugle. Un jet de VUE / Maçonnerie à -4 permet de juger qu'elle n'a sans doute jamais été ouverte, l'appareil de pierre étant

parfaitement régulier et uni. L'entrée est flanquée de deux courtes colonnes rondes, surmontées de chapiteaux sculptés à l'image de paysans écrasant des pommes dans un grand pressoir à gauche, d'un chasseur rabattant des pigeons vers un filet tendu entre deux arbres à droite. Une enseigne de bois peinte figurant une assiette garnie d'un artichaut, deux carottes et un poulet rôti pend au-dessus de la porte.

En passant le seuil, les Voyageurs tombent au beau milieu d'une scène funèbre.

Une mort tragique

Le tenancier, un homme mafflu d'une cinquantaine d'années portant un tablier à carreaux, deux fermiers à la mine contrite et une jeune femme saine et robuste se tiennent autour d'une table où a été étendu un corps. Le cadavre est celui d'un homme entre deux âges, à la barbe et aux cheveux blond cendré soigneusement taillés, vêtu d'élégantes chausses de velours bordeaux et d'une coûteuse chemise bouffante du lin le plus délicat, au col et aux poignets finement brodés. Il est chaussé de pantoufles de cuir suédé noir aux pointes effilées brodées de fil d'or. Ses doigts sont chargés de cinq bagues d'or serties de pierres fines. À son teint blafard et à ses lèvres bleuies, on comprend (INT / Médecine à -3) qu'il est mort de froid. Les traits de son visage livide, peut-être légèrement bleuté, semblent bouffis, ses mains et ses chevilles enflées, ce qui peut évoquer aux connaisseurs [le mal des montagnes](#) (INT / Médecine et Survie en montagne à -5, en prenant la compétence la plus basse).





Mais avant que les Voyageurs aient le loisir d'examiner le mort, le propriétaire de l'auberge lève les yeux vers eux et leur souhaite la bienvenue. L'homme sur la table, explique-t-il en voyant leur mine étonnée, est un certain sire du Castelet, un client arrivé la veille et qui est malheureusement décédé pendant la nuit. C'est Marion – il désigne la jeune femme d'un geste du menton – qui l'a trouvé ce matin. Comme on ne sait pas d'où vient le pauvre sire ni s'il a une famille, on va l'enterrer au cimetière avec les gens du pays. Geyfrald – sans doute le fermier aux joues cramoisies que les Voyageurs viennent de croiser – est parti quérir sa carriole pour transporter le corps et un drap noir pour la dignité de la cérémonie. Triste histoire. Mais que voulez-vous, quand on tient une auberge pendant toute une vie, on vit nécessairement ce genre de mésaventure.

Mais ça n'est pas une excuse pour négliger les clients. Il reste de la potée sur le feu, du cidre dans le tonneau et du fromage frais dans le cellier. Plein de prévenance, le tenancier Bertheret installe ses hôtes à une table un peu à l'écart, coince entre quatre tabourets une claie de branches de noisetiers qui soustrait à leur vue la dépouille du sire du Castelet, et s'empresse de leur servir le déjeuner, qui s'avère aussi copieux que savoureux.

Chambre avec vue

Selon la coutume, la première nuit est gratuite, les suivantes coûtent 20 deniers par personne. À moins, suggère Bertheret, que les Voyageurs ne veuillent bénéficier d'une chambre avec vue. Après une courte pause, il assure que l'on vient de très loin pour profiter de la vue. Des clients tout ce qu'il y a de plus convenable, des nobles couverts de titres, des marchands riches à ne plus savoir compter leur argent, des chasseurs de fauves aux innombrables trophées, des érudits chargés d'ans et de sagesse. Bref, du beau monde.

La chambre avec vue ne coûte que 1 sol par nuit, y compris la première. Et par chance, elle est libre. Il faut juste attendre que Marion la nettoie et refasse le lit. Si on l'interroge, l'aubergiste tournera longtemps autour du pot mais finira par admettre que le sire du Castelet a effectivement logé dans la chambre avec vue. Mais on a fait brûler des tiges de *sartèle* dans la pièce ce matin

pour dissiper l'influence de la mort et répandre une bonne odeur. Et de toute façon, rassure-t-il avec un sourire confiant « normalement, ça ne risque rien. »

Une chambre avec vue... Mais sur quoi donc ? Bertheret n'en dira pas plus. Il ne veut pas gâcher la surprise. Mais les Voyageurs n'ont pas à s'inquiéter : ils ne seront pas déçus. S'il est possible de voir la chambre avant ce soir ? Hélas, non. Il faut attendre que les affaires du sire du Castelet soient enlevées. Vu les circonstances, il faut faire ça avec deux témoins et les mettre dans un coffre avec deux cadenas. Le lot sera vendu aux enchères dans un an et un jour si personne ne vient le réclamer avant. Oui, sa famille, mais peut-être aussi une de ses futures incarnation. C'est déjà arrivé... On fera ça après l'enterrement.

L'enterrement

Un peu plus tard, Geyfrald revient en effet avec un tombereau tiré par deux bœufs et décoré de quatre bouquets de marguerites. On charge respectueusement le corps recouvert du drap noir, on relève la ridelle arrière pour qu'il ne tombe pas pendant le trajet, Geyfrald fait mollement claquer les rênes et le corbillard improvisé se met en mouvement. Bertheret accompagne le sire à sa dernière demeure. Un prolongement de son métier d'aubergiste, en quelque sorte.

Les Voyageurs ont donc l'après-midi devant eux. S'ils se joignent aux obsèques, ils suivent le tombereau pendant une soixantaine de minutes jusqu'au cimetière, un petit terrain enclos d'un mur de silex et de mortier. Un homme qui finit tout juste de creuser une nouvelle tombe sort laborieusement du trou et accueille le cortège d'un « Ah, voilà le client ! » enjoué.

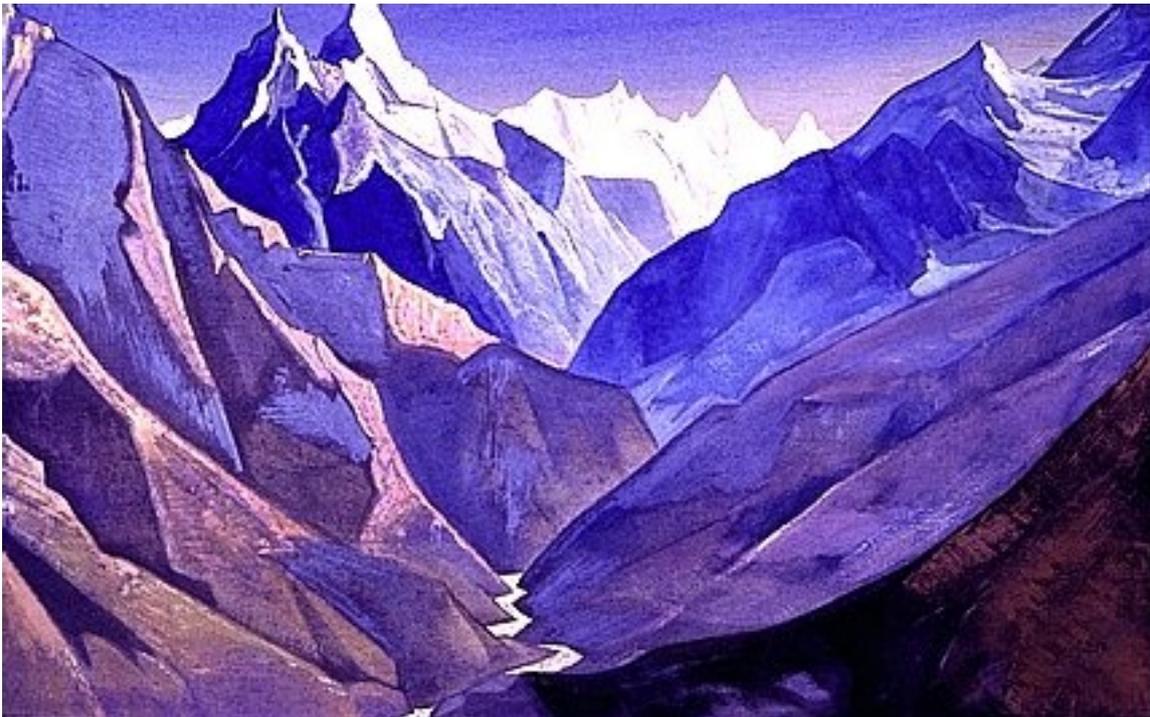
La cérémonie est rapide. Un homme entre deux âges, ventripotent, le nez et les joues couperosés, des poches sous ses yeux bleus à fleur de tête, jette un regard au visage du mort, Bertheret et Geyfrald corroborent l'identification, on attache la dépouille enveloppée de son linceul noir sur une vilaine planche pleine d'échardes et on descend le tout au fond du trou à l'aide de deux cordes. L'homme aux yeux globuleux prononce une courte formule rituelle et les pelletées de terre commencent à pleuvoir sur le corps.





Si les Voyageurs restent au refuge, ils n'ont pas grand-chose à faire que de s'asseoir en terrasse et boire de la bière fraîche en regardant passer les vaches. L'aubergiste a verrouillé la porte de la chambre mystérieuse avant de partir et glissé les deux clefs dans sa poche. La crocheter nécessite un jet de DEX / Serrurerie à -3, mais surtout de détourner l'attention de Marion, restée sur place pour servir les clients qui viennent se rafraîchir en revenant des champs, préparer le dîner et faire un peu de ménage.

Bertheret et l'homme aux yeux globuleux, un dénommé Firlin qui porte le titre un peu flou de « responsable », reviennent à l'auberge fin Épées et montent immédiatement dans la chambre avec deux clients pour dresser un inventaire écrit des possessions du mort. Mi-Lyre, tout est enfermé dans un coffre à double serrure. Le responsable empoche une clef, l'aubergiste la seconde. Marion monte faire la chambre pendant que Bertheret, un peu en retard, sert le pot-au-feu qui a mijoté tout l'après-midi.



La chambre

L'étage est partagé en deux par un long couloir qui court parallèlement à la façade. Une fenêtre à chaque extrémité et une troisième sur le palier du large escalier en colimaçon au milieu du mur arrière laissent entrer suffisamment de lumière pour voir les deux rangées de portes qui se font face. La chambre avec vue est située à l'arrière de l'auberge : la troisième porte en partant de la fenêtre de gauche. Les Voyageurs attentifs peuvent remarquer que cette porte, la seule à être restée verrouillée tout l'après-midi, est en regard de l'arcade aveugle qu'ils ont remarquée sur le mur façade arrière (INT / Maçonnerie ou Survie en cité à -4). Des fenêtres des chambres voisines, on ne voit que prairies et pommeraies, non sans charme, mais assurément sans mystère.

Bertheret ouvre lui-même la serrure avec une grosse clef de fer forgée, qu'il tend avec fierté aux Voyageurs. Il fait rapidement le tour de la chambre, vérifiant qu'elle est prête à accueillir les clients, puis se retire après leur avoir tendu une seconde clef, encore plus imposante et artistement forgée.

Comme ses voisines, la pièce est meublée d'un grand lit où trois personnes peuvent coucher tête-bêche, d'une armoire et d'un coffre contenant quelques couvertures. Une odeur d'herbes aromatiques brûlées flotte sous la voûte, sur les murs de pierre sont tendues des tapisseries unies, jaune safran autour de la porte sur le mur qui lui fait face, bleu vert sur les deux autres murs. Ce qui distingue la chambre est un lourd fauteuil de bois sombre sur lequel sont empilés d'épais manteaux de fourrure, et surtout une large porte fermée.





Le vantail de chêne couvre entièrement l'espace qui, dans les autres chambres, correspond à la baie de la fenêtre. Une impressionnante serrure dont les mécanismes apparents couvrent presque la totalité du battant commande huit barres de fermeture qui s'enfoncent loin dans la pierre. Sur les volutes des ressorts sont soudées des feuilles et des fleurs de fer forgé, au sommet est perché un merle d'acier noir au bec de laiton. L'ensemble forme un chef d'œuvre de ferronnerie digne des plus grands maîtres (qualité 10). La grande clef ornée confiée par l'aubergiste s'insère aisément dans un orifice au centre du mécanisme. En lui donnant quatre tours vers la droite – il faut y mettre les deux mains – on rétracte les huit barres de fermeture dans un concert de cliquetis bien huilés. Il n'y a plus qu'à tirer l'impressionnant volet pour révéler...

... la vue.

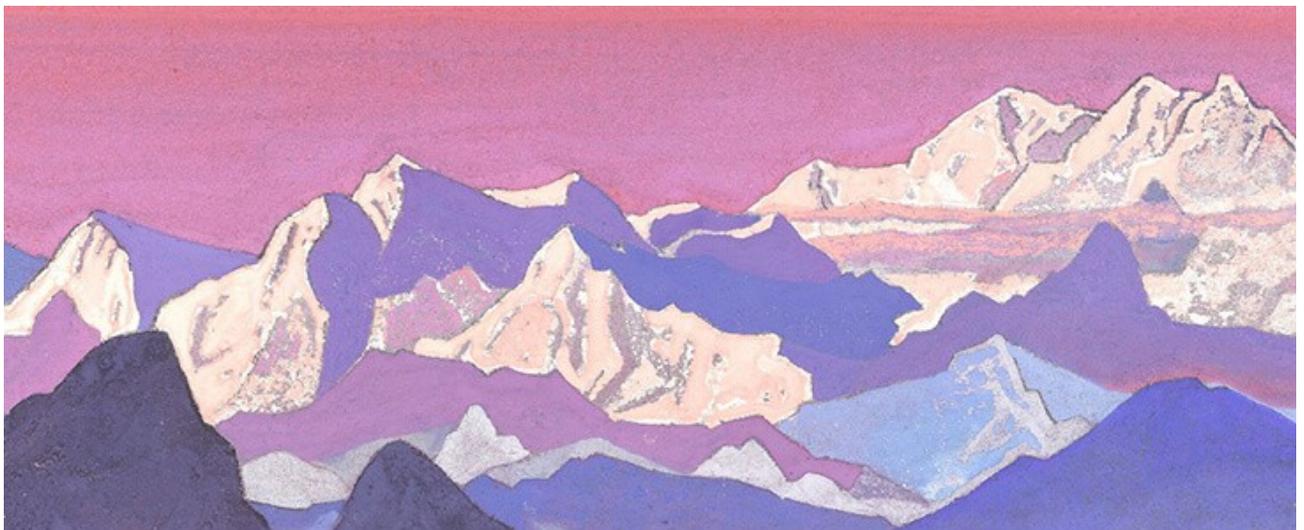
Un air glacé s'engouffre dans la pièce dès que l'on entrouvre le vantail. Presque tous les Voyageurs auront le souffle court, au point de se trouver hors d'haleine s'ils traversent la chambre un peu vite (CONST / Survie en montagne à -8), les plus sensibles seront vite pris de maux de tête (idem à -4 pour ceux qui ont raté le premier jet). Derrière le volet de chêne s'ouvre une baie à coussièges identique à celles des autres chambres, si ce n'est que les banquettes de pierre sont nues au lieu d'être agrémentées de coussins.

La fenêtre en plein cintre est fermée par des barres de fer horizontales et verticales découpant l'ouverture en carrés d'une main de côté.

Derrière ce solide grillage s'étend un paysage de hautes montagnes. L'air est clair et transparent. Les Voyageurs voient serpenter sous eux un étroit glacier cerné de pics abrupts et de roches déchiquetées. Ils observent ce paysage depuis un point de vue élevé, comme si la fenêtre s'ouvrait au flanc d'une falaise ou d'un à-pic dominant la vallée glacière encaissée. Un froid intense saisit les occupants de la chambre – voilà donc la raison des manteaux de fourrure.

Les montagnes sous les yeux des Voyageurs sont nues. Ni arbre ni bête, seulement la roche, la glace et la neige. Quelques minces nuages, filandreux comme une touffe de laine que l'on viendrait juste de carder, s'étirent dans le ciel. Un jet d'INT / Survie en montagne à -5 convaincra les Voyageurs que la vision d'un autre rêve qui s'étale devant eux est celle des sommets les plus élevés d'une haute chaîne de montagne, à une altitude où nul ne se risque, parce qu'il n'y a rien à y trouver qu'une mort solitaire et transie.

Dans l'épaisseur du mur, au-dessus de la banquette de gauche, est ménagée une petite niche carrée, fermée par un simple volet de bois muni d'un loquet. À l'intérieur est rangé un masque de bois blanc ovale, lisse, seulement creusé de deux fentes pour les yeux. Une pièce de bois en saillie sur la face intérieure permet de maintenir le masque contre son visage avec les dents. Elle est percée d'un trou dans lequel est fixé une anche. En soufflant correctement (INT / Musique à -3), on peut en tirer un criaillement éraillé évoquant l'appel d'un rapace. L'étrange instrument est fixé par une longue chaînette à un anneau scellé au fond du compartiment.





L'heure du paysage ne correspond pas forcément à celle du rêve de l'auberge (le Gardien des Rêves peut la tirer avec 1d12 ou choisir celle qu'il a envie de décrire).

Si les Voyageurs voient les montagnes de nuit, la lueur des étoiles et de la lune dans le ciel absolument limpide suffit à distinguer de nombreux détails. Les constellations ne sont pas celles que les astrologues s'attendraient à trouver au-dessus des prairies qu'ils viennent de traverser. À vrai dire (VUE / Astrologie à -4), elles ne sont tout simplement pas reconnaissables.

S'ils voient les montagnes en plein jour, il leur faut un moment pour s'habituer à la lueur du soleil, éblouissante, intense et crue, sa violence à peine émoussée par l'air ténu et douloureusement réfléchi par la glace et la neige. Sauf à porter le masque aux fines fentes oculaires ou un dispositif similaire, tous les jets de VUE ont un malus de -4.

Pour chaque h^{dr} passée devant le paysage, tirez un événement dans la table ci-dessous et faites jouer un [jet de résistance au froid](#) pour chaque Voyageur. Ceux-ci seraient sans doute bien inspirés de faire un feu dans la cheminée de la chambre.

Table des événements	
de jour	de nuit
1-2 Un coup de vent fait voler la neige accrochée à une paroi proche.	1-2 La neige qui se décroche d'une paroi proche tombe lentement vers le glacier, transmutée en pluie d'argent par la lueur de la lune. Signe draconic fugace (2 rd, -4, Monts, 6 pts).
3-4 Le lent déplacement du glacier fait naître un craquement soudain.	3-4 Le glacier émet un terrible craquement.
5 Quelques rochers se détachent d'un à-pic et dégringolent avec un fracas atténué par la distance.	5 On entend le fracas lointain d'un éboulement.
6 OUIE à -2 : le grondement sourd et diffus d'une avalanche invisible.	6 VUE à -5 : le flanc d'un pic enneigé semble soudain se mouvoir sous la lumière des étoiles : une avalanche.
7 VUE à -3 : des formes indistinctes volent au loin, au-dessus des flancs d'un pic désolé.	7 OUIE à -6 : un cri aigu résonne faiblement entre rochers. Une femme ? Un aigle ?
8 Un vent soudain siffle entre les roches. -10°	8 Le vent siffle entre les roches. -10°
9 VUE à -5 : ces blocs anguleux sur un plateau éloigné ne suggèrent-ils pas les ruines de quelqu'antique muraille cyclopéenne ?	9 VUE à -7 : n'y a-t-il pas une faible lumière sur le flanc de ce pic ténébreux ? Le reflet des étoiles sur la glace ? Elle semble pourtant jaune, comme celle d'un feu...
10 VUE à -2 : les reflets du soleil créent un signe draconic fugace (3 rd, -4, Monts, 6 pts).	10 Un large halo sombre apparaît autour de la lune. Signe draconic (1 h ^{dr} , -6, Nécrop., 8 pts).
11 Deux harpies se perchent sur des rochers proches de la fenêtre, et échangent longuement des cris incompréhensibles. VUE à -4 : l'une d'elles porte un collier de pierres fines.	11 Deux êtres invisibles échangent un long moment des cris aigus et discordants près de la fenêtre.
12 Un vol de 1d4+2 harpies tourne un moment au-dessus du glacier, paraissant chercher quelque chose ou quelqu'un.	12 Un vol de 4d10 harpies furieuses passe devant la lune et tournoie au-dessus du glacier en hurlant.
13 Une harpie solitaire s'approche avec curiosité de la fenêtre, elle porte un masque de bois blanc semblable à celui de la niche.	13 Une créature ailée s'approche de la fenêtre et vole un moment sur place en regardant les Voyageurs. Une harpie. Sa face est un ovale blanc, uni et dépourvu de traits.





Que faire de cette nuit ?

Aux Voyageurs de décider ce qu'ils veulent faire de cette nuit. Ils peuvent se contenter d'admirer la vue, guetter les signes draconiques, étudier les constellations inconnues, sortir leurs arcs et tirer les harpies (livre des règles p. 406). Ou refermer le volet avec un haussement de sourcil blasé et se coucher après avoir attisé le feu dans la cheminée.

Quoi qu'il en soit, la mésaventure du sire du Castelet devrait les inciter à la prudence. Dès que

le volet est ouvert, la température dans la chambre chute rapidement, pour se stabiliser à -20° $-1d6^{\circ}$ de jour et -30° $-1d6^{\circ}$ de nuit. Il est possible de gagner une quinzaine de degrés avec un bon feu, mais elle ne dépassera jamais -15° $-1d6^{\circ}$ dans l'embrasement de la fenêtre. Pour une fois, un onirosien pourra trouver une utilité au sort *Zone de Chaleur*.

Au matin, quand les Voyageurs descendent dans la salle commune, Bertheret leur adresse un sourire réjoui : « Alors ? lance-t-il fièrement, N'est-ce pas que c'est une belle vue ! »

Règle optionnelle

Cette nuit dans la mystérieuse chambre avec vue est une excellente occasion de tirer de sous leur linceul de poussière les règles de dommages dus au froid présentes dans la première édition de Rêve de Dragon. Elles sont reproduites ici dans leur intégralité, avec quelques ajustements de l'auteur. Les Gardiens des Rêves des deuxième et troisième édition vont enfin pouvoir faire mourir leurs Voyageurs de froid !

Dommages dus au froid

Quand un personnage mal protégé se trouve dans un froid intense, il doit réussir un jet de CONST. ajusté par la gravité du froid et ses éventuelles protections. Si l'ajustement final est supérieur ou égal à 0, le personnage est adéquatement protégé et le jet est inutile. Si le jet est manqué, le personnage perd un nombre de points d'Endurance (et donc de points de Fatigue) égal à l'ajustement final. Un Éch. P. cause de plus une Blessure Légère du fait des engelures. Un Éch. T. en cause deux. Un tel jet doit être tenté à chaque h^{dr} d'exposition.

Gravité du froid	
Température	Ajustement au jet de CONST.
0°	-1
-5°	-2
-10°	-3
-15°	-4
-20°	-6
-25°	-7
-30°	-8
-40°	-9
-50°	-10
-60°	-11

exposé au vent : -2 supplémentaire
immobile : -1 supplémentaire

Si le personnage tombe à 0 en Endurance, il s'endort, engourdi, et doit réussir un jet de CONSTITUTION ajusté par la gravité du froid toutes les trente minutes ou perdre un nombre égal de points de vie. S'il descend ainsi en dessous de son *Seuil de Constitution*, il meurt gelé. S'il est secouru, il regagne ses points de vie selon la règle normale.

Protections contre le froid

Vêtements :

aucun	-5
très légers	-3
légers	-1
manteau de laine	+1
pelisse de fourrure	+3
gros manteau de fourrure	+5

Un feu en plein air peut apporter un bonus supplémentaire de +1 à +4 selon sa taille et sa proximité. Pour un feu en milieu clos, le Gardien des Rêves jugera de la température obtenue à l'intérieur de l'abri.

Les armures métalliques n'apportent absolument aucune protection contre le froid, seuls sont pris en compte les vêtements qui les accompagnent.





Le mal des montagnes

Malignité 3 à 5 pour le jet d'incubation
7 à 9 ensuite

Périodicité 60 minutes

Dommages la gravité des symptômes et dégâts dépend de l'ampleur de l'échec au jet de CONST. Une fois qu'un degré de gravité est atteint, il ne redescend que grâce à une réussite particulière : ainsi, si un malade commence par faire un Éch. P., il subit les dommages correspondant au degré de gravité 2, et tout nouvel Éch. N. ou Éch. P. se traduira par des dommages de gravité 2. La guérison complète n'intervient que quand le degré de gravité descend en dessous de 1.

Éch. N. gravité 1 : 5 End, maux de tête, vertiges, souffle court, fatigue, pouls rapide, nausées.

Éch. P. gravité 2 : 5 End et 1 PV, toux sèche, crachats sanglants, ronflement des poumons, coloration bleutée de la peau, impossibilité de coordonner ses mouvements, détresse respiratoire.

Éch. T. gravité 3 : 5 End et 3 PV, vives douleurs dans la nuque, intolérance à la lumière, hallucinations, confusion.

Remèdes -5 / redescendre (fermer et verrouiller le volet de la chambre) +15, Lait de lune +10.

Spécial La compétence Survie en montagne du malade, dès lors qu'elle a atteint un niveau positif, est utilisée comme bonus aux jets de CONST.

Notes de l'auteur

Cette petite aide de jeu pose bien des questions. La fenêtre de la chambre avec vue donne sur un autre rêve, assurément, mais lequel ? Et où ? Comment ? Le volet et son énorme serrure sont sans doute enchantés. Quelqu'indéchiffable magie du Second Âge ? Et qu'en est-il de ces harpies que l'on voit voler au-dessus des montagnes, portant

masques et bijoux ? De simples animaux, allons donc ! Le masque permettrait-il de parler leur langage ? Et si oui, dans quel but ? Qui donc a mis tout cela en place et quand ? Bertheret n'en sait rien, l'auteur non plus, au Gardien des Rêves de décider.

Udhessi, Sucé-sur-Erdre, le 26 août 2023

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 consument 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

Les paysages montagneux des pp. 3 et 4 sont de Nicolas Roerich (1874-1947).

