

Services Compris

Présentation de l'aventure

Les voyageurs arrivent à Pastel, un petit village de campagne. Le soir même, s'ils sont un peu curieux, ils assisteront à la matérialisation d'une personne morte quelques heures auparavant (il s'agit en fait d'une réincarnation d'archétype). Peu après, ils seront confrontés à une horde de groins féroces. Malgré leur fuite, l'un des voyageurs y laissera la vie. Ils reviendront alors à Pastel, pour assister de nouveau à la réincarnation d'un archétype. Cette fois, il s'agira de celui de leur compagnon. Mais avant cela, les Archétypistes leur demanderont un petit service, en échange. Les voyageurs devront participer à une vente aux enchères à Bagdol afin d'y acquérir trois ouvrages anciens.

Question d'argent

Ce scénario est plutôt adapté pour des personnages quelque peu fortunés. Le Gardien des Rêves pourra ainsi fortement modérer leurs instincts thésaurisateurs. S'ils viennent de trouver le trésor de Black Squirrel, la vente aux enchères peut monter très haut. Après tout, la vie n'a pas de prix.

Ils auront ainsi le privilège de visiter cette fameuse cité. Mais, lors de la vente aux enchères, ils ne pourront acheter les volumes, trop chers pour leurs économies. Ils entreront alors en contact avec l'acheteuse, une belle demoiselle fréquentant la haute société. Elle acceptera de donner le nom du nouveau propriétaire des volumes contre un petit service : il suffira aux voyageurs de dérober la dernière réalisation d'un créateur de parfum de renom.

Le vieux bouquiniste qui est en possession des volumes ne voudra pas les vendre. Par contre, en échange d'un petit service, il sera prêt à les céder. Il souhaite tout simplement passer une journée avec sa fille, loin de tout, à la campagne. Mais les voyageurs retrouveront celle-ci droguée, et ils devront l'aider à sortir d'un mauvais trip.

Enfin munis des livres, les voyageurs pourront retourner à Pastel pour assister à une modification du rêve des Dragons qu'ils auraient pensée impossible. Il leur aura donc suffi d'être un peu serviables pour se retrouver à nouveau tous réunis.

Avant de jouer

Pour jouer ce scénario, il est nécessaire qu'un personnage meure provisoirement. C'est-à-dire que le joueur n'intervienne plus jusqu'à la fin de l'aventure. Le mieux est probablement que le Gardien des Rêves se mette d'accord avec un joueur avant la partie. Ainsi, un joueur qui n'a qu'une ou deux heures devant lui fera parfaitement l'affaire, et il ne sera pas frustré d'avoir été sur la touche un long moment.

Il faudra veiller à ce que les voyageurs ne disposent pas de moyens de soigner trop rapidement un blessé critique. Ou alors il conviendra d'opter pour une solution radicale, en le faisant passer de vie à trépas sans autres formes de procès, sous peine de ne pouvoir continuer le scénario.

Pastel

Peu avant la tombée de la nuit, les voyageurs arrivent en vue d'un petit bourg de campagne. Ils remarquent une grande animation peu avant l'entrée du village, au bord d'un grand champ de céréales fraîchement fauché. Un accident vient de se produire : une charrette pleine de blé a dévalé la pente du champ, fauchant deux personnes sur son passage. Il s'agit de Prosper, un vieil homme qui ne connaît plus son âge, et de son fils Jasper, âgé d'une trentaine d'années.

Allongé à même le sol, Prosper est mal en point, bien qu'encre conscient (blessure critique) ; Jasper est mort suite à ses nombreuses blessures. Les personnages comprennent, en tendant l'oreille, que la charrette lui a roulé dessus. Les habitants de Pastel ne semblent pas capables de soigner le blessé. Par contre, les regards se portent sur

les voyageurs, mais personne ne les questionne, ou ne leur propose d'agir. Les voyageurs devront spontanément apporter les premiers soins au vieil homme, ou le laisser mourir. Inutile de préciser que la seconde solution les pénalisera fortement.

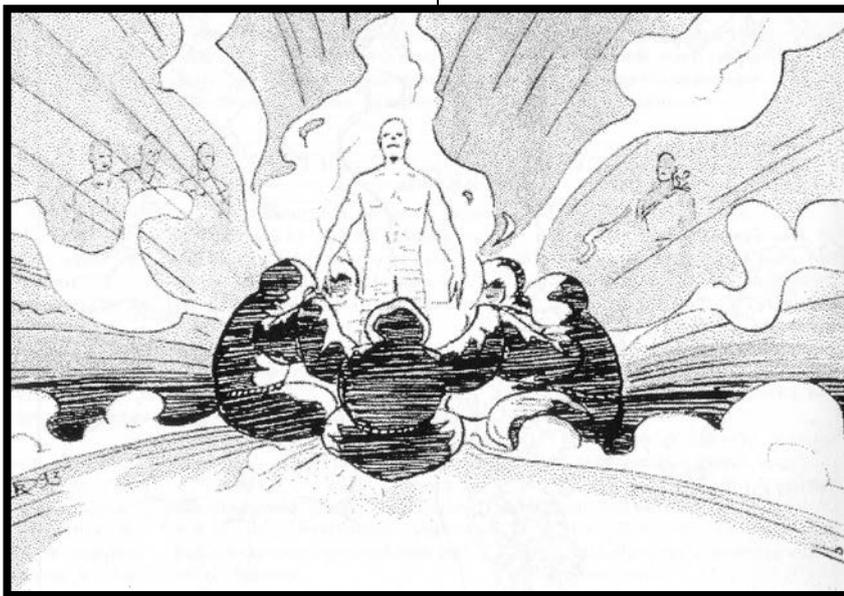
Jasper et Prosper seront ensuite ramenés au village. Les habitants seront peu loquaces face à ce malheur qui les frappe tous. Néanmoins, il s'en trouvera un pour indiquer aux voyageurs un gîte, où ils trouveront une cheminée, le nécessaire pour se chauffer et se restaurer, ainsi que des paillasses pour dormir. C'est une vieille maison à peine entretenue, mais dotée de plus de confort qu'on n'en trouve sur les chemins. Un autre villageois leur apportera des provisions, mais sera peu enclin à la discussion. Demain, peut-être. De toute façon, les voyageurs seront épuisés par leur journée de marche. Après leur dîner, ils s'endormiront rapidement.

Auparavant, ils se seront aperçu que tout au village est couleur pastel : la peinture des maisons, les teintures des étoffes, etc. Il y a d'autres villages dans la région (voir carte). Les habitants de Pastel les connaissent, mais surtout de nom. Parfois un villageois de la région entreprend le grand voyage, et visite les 6 autres villages.

Pendant la nuit

Tard dans la nuit, des bruits réveilleront les personnages. Un jet d'Ouïe à -4 permettra à un dormeur de sortir de son sommeil. Pour une personne éveillée, aucun jet n'est nécessaire. Les voyageurs pourront alors voir par la fenêtre les habitants de Pastel converger vers l'entrée du village.

S'ils interviennent, les personnages s'entendront dire que "tout va bien", et que "le mieux est que vous preniez un peu de repos, on en parlera demain", que "ceci est une affaire personnelle", et "merci beaucoup pour votre sollicitude". Les habitants de Pastel sembleront préoccupés et solennels, mais ne seront pas forcément désagréables. Si malgré ces remarques les personnages les suivent, ils se dirigeront vers le lieu où



Jasper était étendu. Cinq hommes d'un certain âge y sont assis en cercle et fument leur pipe. Un jet d'Odorat à -2 permettra d'identifier l'odeur caractéristique de l'herbe de lune. Tous semblent attendre quelque chose. Aucune des personnes présentes ne parle ou ne fait de bruit. Peu après l'arrivée des derniers habitants, les cinq hommes cesseront de fumer, et fermeront les yeux.

Une forme, qui peut être décrite comme spectrale, apparaît alors au centre du cercle. Ses contours se précisent peu à peu. Au même moment, les cinq hommes tombent inanimés, et Jasper finit d'apparaître. Ou en tout cas, une personne qui ressemble fort au jeune homme. Les habitants se mettront alors à parler entre eux, ignorant toujours les personnages. Ils porteront les cinq hommes jusqu'au village et accompagneront Jasper chez lui. Vingt minutes plus tard, les rues sont vides et le village semble dormir. Le Gardien des Rêves devra dissuader les voyageurs de faire des recherches ou de questionner quiconque cette nuit.

Le lendemain, les personnages auront la confirmation que Jasper est vivant, bien que certains habitants le trouvent un peu changé. Mais nul ne considérera cela comme anormal. Personne ne dira se souvenir de l'accident, ni n'avouera connaître les cinq hommes assis en cercle. Ils seront introuvables, dans le village ou ailleurs. Les habitants souriront malicieusement en évoquant la possibilité que nos voyageurs aient rêvé. Les personnages ne pourront pas en savoir plus à ce moment de

leur aventure, mais les habitants de Pastel mentent. Ils protègent un secret.

Rappel d'un Archétype

Ce sort est le fruit de nombreuses années d'étude de ces quelques savants fous que sont les Archétypistes. Ils menaient leurs recherches à Bagdol, avant d'y être interdits pour "recherches sur la substance du Rêve en opposition avec l'éthique de la cité". Ils sont les seuls à connaître ce sort très coûteux en Rêve. Les Archétypistes doivent fumer beaucoup d'herbes de lune avant de le lancer. Il semble qu'ils parviennent à unir leur Rêve afin de lancer le sort avec plus de puissance. Toujours est-il qu'ils sont vidés de leur rêve après le lancement du sort. Avec zéro point de Rêve, ils s'endorment instantanément.

Pour les esprits oniriques trop pratiques, ce sort peut s'expliquer de la manière suivante. Il attire l'attention des Dragons et les aide à reconstituer un être à partir de son Archétype, c'est-à-dire de ce que les autres Dragons se souviennent de lui. Mais plutôt que l'incarnation de l'archétype ne se réincarne n'importe où, ce qui est le cas courant, le sort canalise ces lambeaux de rêve en un lieu précis. Généralement, c'est le lieu du décès qui est choisi. Mais attention, il s'agit bien d'une incarnation d'archétype, et non de la résurrection de la personne.

Histoire vécue

S'ils se renseignent sur des personnes se faisant appeler les Archétypistes, les voyageurs apprendront qu'ils étaient d'anciens professeurs très érudits. Leurs recherches les ont poussés à étudier la voie morbide de Thanatos. Cela leur a valu d'être interdits à Bagdol. D'après certains universitaires, leurs travaux étaient fortement avancés, et menaçaient dangereusement la tranquillité à laquelle les Dragons aspirent.

Rencontre de groins

Les voyageurs devront se résigner à partir, laissant derrière eux ce village muet et ce qu'il dissimule. Mais les Dragons veillent et l'occasion va leur être donnée d'en savoir plus (quelle que soit la direction empruntée par les voyageurs, la rencontre suivante aura lieu).

En effet, quelques heures après avoir quitté Pastel, les voyageurs rencontrent une horde de groins. Les villageois confirmeront par la suite que certains groins vivent plus au sud, peut-être au-delà des marais. Mais jamais ils ne se sont attaqués aux villages de la région. Libre au Gardien des Rêves d'imaginer le traquenard, discret ou ridicule. Le résultat à obtenir, face au nombre trop important d'ennemis, est la fuite des voyageurs. L'un d'eux se fera blesser mortellement, par une ou plusieurs armes de trait par exemple. Les groins abandonneront la poursuite et ils finiront par se taper entre eux. D'après certains, "le plan d'attaque était mauvais", alors que d'autres affirment que "le guet-apens était parfait mais qu'il fallait attendre le signal", etc.

Toujours est-il que nos voyageurs se retrouvent avec un de leur compagnon mort. À ce moment, s'ils ne pensent pas à retourner à Pastel en faisant le parallèle avec ce qu'ils ont vu la veille, il conviendra de leur acheter un jeu de petits chevaux.

Dès leur entrée au village, les voyageurs seront entourés des villageois désemparés. Là encore, ils devront faire le premier pas, et demander de l'aide. Les habitants finiront par se décider à prévenir les Archétypistes.



Les Archétypistes

Ce sont les cinq personnes qui étaient assises en cercle la nuit dernière. Ils devront être joués comme des savants fous, sages et délirants, posés et exubérants à la fois. Ils parlent sans arrêt de Dragons, d'archétypes, de légendes, de rêves, et souvent à tort et à travers. Les voyageurs devront être légèrement inquiets de confier leur ami à ces énergumènes. Mais ils n'auront aucune autre alternative.

Les Archétypistes diront pouvoir aider les voyageurs, et "ramener leur compagnon". Il y aura à cela plusieurs conditions. D'abord le silence total sur leur présence au village de Pastel. Sinon, "une malédiction s'abattra sur vos têtes et celles de vos futures incarnations d'archétype". C'est en fait une menace gratuite. Ensuite, il va falloir attendre un peu car "la conjoncture astrale est en opposition avec le rêve draconique à Pastel". Cela ne

veut rien dire, mais ils ont besoin de gagner du temps pour se reposer avant de recommencer une "nouvelle séance". Pour finir, ils voudront faire payer leur service par "une démarche désintéressée des voyageurs pour notre propre compte".

Premier service

Ce n'est "qu'un tout petit service très simple par rapport à notre contribution au rêve de votre ami", mais les Archétypistes y tiennent énormément. "Se déroulent actuellement à Bagdol, cité de la médecine et du Haut-Rêve, des ventes aux enchères annuelles. Dans deux heures draconiques, d'après la position de l'astre solaire rayonnant, seront mis en vente trois volumes très anciens d'un certain M'Odlenti". Les voyageurs devront les rapporter à n'importe quel prix, mais sur leurs propres deniers. "La vie de votre compagnon d'infortune vaut bien quelques sacrifices sonnants et trébuchants, n'est-elle pas ?".

M'Odlenti

Pour tester leurs connaissances face au nom ou au symbole de M'Odlenti, les voyageurs effectuent un jet d'Intellect / Légendes à -7.

- Échec total : la modelantie est une célèbre spécialité culinaire des bords de mer.

- Échec ou échec particulier : aucune connaissance sur le sujet.

- Réussite normale : M'Odlenti est le nom d'écrivain de Mod l'Apprenti. Haut-Rêvant du second âge, il réalisa des études aussi diverses que variées. Il présenta ses résultats dans de nombreux ouvrages fort pointus. Ces derniers portent tous son symbole d'alors : une dent incrustée d'ivoire et entourée d'un fil d'or. Cet emblème se trouve dans le coin inférieur droit de la couverture en cuir de ses livres, ce qui les rend aisément identifiables.

- Réussite significative : les ouvrages de cet homme hors du commun s'adressaient exclusivement à des personnes cultivées. Les sujets traités ont essentiellement trait à des connaissances nobles telles que l'Alchimie, la Médecine, la Botanique et le Haut-Rêve. Après avoir quitté l'école, M'Odlenti ajouta sur la

dent de son symbole un petit chapeau pointu.

- Réussite particulière : Mod l'Anti, de son vrai nom, était fort craint au second âge. Il avait la réputation d'avoir anéanti plusieurs hauts-révants dont certains très puissants. Il semble qu'il avait une dent contre eux.

- Réussite critique : Mod l'Anti utilisait ses livres pour combattre les hauts-révants. L'exemple le plus célèbre est son très fameux "Livre de tous les pouvoirs". Beaucoup de hauts-révants en ont été les victimes. Mod l'Anti était un être vicieux qui a toujours cherché à nuire. Tous ses livres sont pervers et ils ne permettent pas d'atteindre le but supposé.

Si les voyageurs refusent, c'est la fin du scénario ; passer au suivant. S'ils acceptent, les Archétypistes (il ne semble pas possible de savoir leurs noms, ils ne parlent d'eux qu'au pluriel) indiqueront l'emplacement d'une déchirure alternative qui mène aux environs de la cité. Vingt minutes suffisent pour arriver à la déchirure, et trente autres sont nécessaires pour atteindre les murs de la cité.

Si les voyageurs leur demande comment ils connaissent la cité de Bagdol, ou par qui ils sont informés de la vente aux enchères, ou encore comment ils ont eu vent de l'existence de la déchirure, ils répondront ceci : "ceux qui ne savent pas que le soleil se lève chaque matin ne peuvent pêcher le fruit de leur rêve dans le puits du savoir." Les voyageurs seront bien avancés ! "Bonne chance pour votre ami, et à très bientôt. Ah ! N'oubliez pas : laissez le sommeil de votre Dragon en paix. Une bouche bien fermée vaut mieux qu'un réveil brutal." Ils ajouteront pour finir : "revenez avec la célérité du vent un soir d'automne. Sinon, la difficulté à ramener votre ami entier sera grandissante ; et de son lui-même, seule l'ombre nous reviendra". Ils ne tireront rien d'autres de ces êtres particuliers. Il est recommandé que les voyageurs partent sur-le-champ, car la vente a lieu dans 2 heures.

Les villageois ne connaissent pas Bagdol et éviteront de parler des Archétypistes. En fait, ces derniers sont paranoïaques et se cachent au village en échange de services et de conseils divers et variés. Les services sont généralement beaucoup plus efficaces que les

conseils, comme l'ont déjà remarqué les voyageurs.

Un jet d'Intellect / Légendes à -3 permet de savoir ce qu'est une déchirure alternative. Ce sont des déchirures qui changent de couleur régulièrement. Elles se créent dans des zones fortement perturbées par le Haut-Rêve (comme aux alentours de Bagdol). Celle proche de Pastel est mauve les jours pairs jusqu'à mi-couronne, puis elle devient instantanément jaune pour douze heures (un jour draconique). Et ainsi de suite. Parfois, ces déchirures se stabilisent et deviennent ainsi des déchirures classiques.

Bagdol

Les voyageurs pourront connaître tout ou partie des particularités de la cité de Bagdol. Le jet se joue sur Intellect / Légendes à -3. La nature de la réussite indique la quantité d'informations connues.

- Réussite normale : Bagdol est la cité de la médecine et du Haut-Rêve. Ces deux compétences sont considérées comme des arts, et sont librement discutés et pratiqués en ville, à l'exclusion de la voie de Thanatos. Au second âge, l'usage abusif du Haut-Rêve a totalement perturbé la cité. Celle-ci est entourée en permanence de déchirures jaunes et mauves, de bluerêve et de déchirures alternatives (éventuellement d'autres aberrations oniriques si le Gardien des Rêves le souhaite). Certaines sont géographiquement stables, d'autres le sont moins. Ainsi, partir ou arriver à Bagdol n'est pas une simple affaire. Et un voyage de nuit fait souvent découvrir de belles régions, mais rarement celles souhaitées. Au point de vue culinaire,

la cité est réputée pour son plat typique, la Bagdoline (voir encadré).

Quelques achats

- Les herbes de soin, les remèdes et les antidotes les plus courants se trouvent chez les apothicaires. Les prix annoncés sont ceux des règles. Il est possible de marchander à la baisse, surtout lors d'achats groupés.

- La liqueur de Bagdol est en vente au tiers de son prix habituel (7 pb). Il sera également facile de trouver de l'alcool de Bagdol (force 4, 3 pb) et le très précieux digestif de Bagdol. C'est une version très efficace de la liqueur (bonus de guérison multiplié par 2 par rapport à la liqueur). Par contre son prix monte à 35 pb.

- L'herbe de lune ne sera pas trop difficile à trouver. Mais étant donné la très forte demande, elle se vend à près de trois fois sa valeur usuelle.

- Réussite significative : la plupart des pièces de la cité sont circulaires, avec un plafond rond. Les villas des bourgeois sont souvent protégées par des sorts de zones permanisées. Tous les officiels, milices, juges, gardes, etc., sont munis d'objets particuliers et personnels leur permettant de savoir si une personne dit la vérité ou non. Certains appellent cette cité "l'enfer du Haut-Rêve" tellement sa pratique est courante dans la vie quotidienne. D'autres se posent la question de savoir si quelque chose peut être caché aux autorités de la ville, et dans quelle mesure les habitants ne sont pas tous plus ou moins sous l'effet de sorts.

La cité est également réputée pour la

production de l'alcool de Bagdol (alcool fort), et du digestif de Bagdol, petit cousin de la liqueur de Bagdol (voir encadré).

- Réussite particulière : les règles qui régissent les recherches à Bagdol sont strictes et précises. Aucune action sur la trame du rêve par la voie de Thanatos n'est tolérée. Les interventions légères sur le rêve y sont permises, ainsi que sur l'être humain. Ceux qui contreviennent à cette règle éthique sont "interdits à Bagdol". Après son jugement, "l'interdit" est marqué par un sort spécial qui l'empêche de retourner dans la cité. Une sorte d'interdiction thanataire, protégée par un sort de brouillage de lecture d'aura magique qui n'indique jamais deux fois la même Terre Médiane. Il est donc impossible de l'annuler sans prendre de nombreux risques (une annulation erronée crée une déchirure).

Bagdol est également le lieu où se vendent le Rêve de Bagdol et l'Evêr de Bagdol, et où on meurt de l'Adobe de Bagdol (voir encadré).

- Réussite critique : l'utilisation de la voie de Thanatos existe à Bagdol. Mais elle est réservée aux officiels de la ville.

Acheter des sorts

Il est possible que les voyageurs hauts-révants cherchent à dépouiller les échoppes des coins de rues de leurs parchemins et de leurs livres pouvant contenir des connaissances draconiques ou des sorts. Il est hors de question de leur donner tout ce qu'ils peuvent souhaiter. D'abord cela coûte cher. Eh oui ! Seuls des étrangers peuvent avoir besoin de parchemins de sorts. Ici, à Bagdol, l'apprentissage se fait auprès de maîtres. Et probablement ces étrangers ont-ils plein de pièces d'or. Sinon que feraient-ils ici ?

Ensuite, ils trouveront peut-être un vieux barbu qui acceptera de retranscrire certains sorts, payables d'avance. Peut-être même qu'ils le retrouveront à la taverne du "Haut-buveur", complètement saoul.

Pour finir, s'ils pensent revenir après l'aventure, la déchirure alternative se sera stabilisée. Côté jaune dans la région de Pastel bien sûr.

Néanmoins, il peut arriver qu'il se trouve un honnête homme qui retranscrira quelques



sorts courants pour les voyageurs. Le prix sera alors égal à la difficulté du sort en pièces d'or.

Au Gardien des Rêves de choisir.

Vente aux enchères

La grande cité possède de larges avenues ainsi que de minuscules ruelles. Ce qui marque le plus les voyageurs, c'est le nombre impressionnant de personnes dans les rues. Il semble que tout le monde s'y donne rendez-vous. Des maîtres enseignent les arts mineurs à leurs élèves, des marchands discutent sur un banc, des enfants jouent avec des boules de bois et des quilles, il y a des jongleurs et des acrobates, et très certainement des pickpockets. Les échoppes y sont nombreuses. Il en résulte une bousculade et un brouhaha pratiquement permanents.

La vente aux enchères se déroule dans la Maison des Échanges, une splendide bâtisse circulaire située au centre de la ville. C'est ici que se préparent et se réalisent tous les actes de ventes importants. Les voyageurs la trouveront sans peine. À l'entrée de la salle des ventes, un huissier affublé d'un immense collier demandera aux joueurs s'ils peuvent pénétrer dans l'enceinte. Il ajoutera que la somme de 3 pièces d'or est le minimum pour obtenir le droit d'entrer dans la salle. Une zone autour de la porte empêche les voyageurs de mentir (pas de jets de résistance). Le Gardien des Rêves ajustera la valeur minimale nécessaire pour entrer en fonction de l'argent que les voyageurs possèdent. L'huissier ajoutera qu'il est interdit de faire des propositions qui ne peuvent être payées immédiatement sous peine de se voir la vente refusée, et d'être condamné à de lourdes amendes. Il précisera que l'augmentation minimale des enchères est d'une pièce d'argent. Il est impossible de quitter la salle après le début de la vente. Un service de change est accessible à proximité de la Maison des Échanges. On peut y vendre de l'or, de l'argent, des gemmes ou des perles à leur valeur réelle moins 10 % (pas de marchandage).

Lorsqu'ils entrent dans la salle des ventes, circulaire elle aussi, la quatrième et dernière tranche de 6 lots sera mise en vente. Ce sont les dernières ventes aux enchères de la journée, et les dernières de l'année.

Chaque Gardien des Rêves pourra préparer des lots de manière à tenter les joueurs. La tranche mise en vente est essentiellement littéraire. Bien qu'ils n'aient pas la même valeur monétaire, ni culturelle, tous les livres sont anciens, voire très anciens.

- Lot n°1 : un jeu de 7 dés polyédriques (1d20, 1d12, 2d10, 1d7[?], 1d6, 1d4) ayant appartenu à un maître des jeux qui s'appelait Fogernide. Mise à prix : 3 po.

- Lot n°2 : un exemplaire de "Guerre et Stratégie" de Poléon le Batailleur, célèbre pour ses armées d'Ogres. Mise à prix : 1 po.

- Lot n°3 : un volume de l'Encyclopédie Draconique "Lames et Entrelames", portant sur la tranche le signe astrologique des Épées. Mise à prix : 5 po.

- Lot n°4 : un ouvrage anonyme intitulé "Festins, orgies et cuisine sauvage". Mise à prix : 1 po.

- Lot n°5 : trois volumes anciens de M'Odlenti. Ce sont ceux que les Archétypistes attendent (voir l'annexe pour les titres et les autres détails). Mise à prix : 7 po.

- Lot n°6 : divers parchemins ayant appartenu à Shakra Nytra, ancien professeur à l'Université de Bagdol. Il disparut juste avant de comparaître devant ses pairs, afin d'établir son éventuelle culpabilité concernant des "recherches non éthiques". Mise à prix : 3 po.

D'une manière générale, les lots ne dépasseront pas trois fois leur prix de base. Par contre, les enchères pour le lot n°5 dépasseront la capacité financière des personnages, quelque qu'elle soit. C'est une jolie femme d'une trentaine d'année qui est l'acheteuse.

Les voyageurs pourront apprendre qu'il s'agit de Justine Eléonore, une demoiselle du monde, qui habite la Villa des Reflets, dans la Haute rue pavée. S'ils tentent de la suivre, les voyageurs la perdront de vue dans la foule.

Second service

Justine Eléonore

Approcher la demoiselle ne sera pas forcément aisé. Il faudra une raison plausible

aux voyageurs, sinon ils se feront éconduire. Une bonne manière d'en savoir plus sur la demoiselle est de se rendre en face de chez elle, au "Salon du Rêve enchanteur". C'est un établissement proposant divers services. Il est équipé d'une grande salle commune, de salons privés, d'un jardin, d'une terrasse, et de caves. On y boit et y mange bien, et cher. On y parle beaucoup autour de tables de jeux, et les musiciens sont réputés pour la qualité de leurs interprétations. Les salons privés sont réservés aux utilisations plus personnelles.



Ainsi les voyageurs pourront apprendre que Mademoiselle Justine a un salon privé qui lui est réservé. Les mauvaises langues affirment qu'elle y reçoit de riches messieurs, jeunes ou moins jeunes, et que c'est de là qu'elle tire ses ressources. Car personne ne lui connaît de métier, ni de richesse familiale. Elle adore les bijoux, plus particulièrement l'or et les diamants. Elle porte toujours de magnifiques robes et les derniers parfums à la mode.

Il y aura donc deux moyens de rencontrer Justine. Soit l'attendre dans la salle commune de l'établissement, en espérant qu'elle ne tardera pas trop à s'y rendre ; soit aller chez elle en prétextant la présentation d'un bijou, d'une robe ou autre. Les livres anciens ne l'intéressent pas. Attention, les voyageurs devront être crédibles, et ne pas arriver les mains vides comme de vulgaires braillards des rues.

Le Rêve de Bagdol

Le rêve de Bagdol est une drogue dangereuse et interdite à la vente, mais que les voyageurs pourront se voir proposer sous le manteau. (1 po la dose).

Dès l'ingestion, le buveur effectue un jet de Constitution à -7 (+1 par dose prise dans le mois précédent, dû à l'accoutumance). Si le jet réussit, la drogue est sans effet. Si ce n'est pas le cas, le buveur s'endort et effectue un trip onirique. En cas d'échec total, le drogué fait un mauvais trip (voir l'encadré sur l'Adobe). Toutes les ½ heures, effectuer un jet de points Rêve actuels à -7, ajusté à +1 pour chaque ½ heure déjà passée. Lors de chaque jet, le drogué perd 5 points de fatigue, et 1 point de Rêve. Si la personne atteint 0 point de Rêve ou obtient un échec total à son jet de Rêve, elle expérimente un mauvais trip.

La personne ne se réveille que lorsqu'elle réussit son jet de Rêve. Rien ne peut la réveiller sauf l'Evêr de Bagdol. L'Evêr est une substance liquide devant être ingérée par la personne droguée, et qui l'aide à sortir de son trip. Certains apothicaires en possèdent, ainsi que la plupart des médecins (3 pa la dose). L'Evêr apporte un bonus de +9 au prochain jet de Rêve.

Parfum de femme

Justine est une très belle femme, brune aux yeux verts, avec les cheveux courts et ondulés, et le teint mat. Elle a une silhouette sportive et un visage doux mais volontaire. C'est une femme de caractère qui s'exprime posément avec une voix très agréable. Néanmoins, elle ne s'en laissera pas conter. Pour commencer, elle reconnaîtra les voyageurs. Ils ont surenchéri sur ses propres propositions lors de la vente aux enchères. Elle n'est pas intéressée par les livres anciens et dira ne plus être en leurs possessions. Le Gardien des Rêves laissera les personnages s'embrouiller un peu dans leurs explications. Aucun acte agressif n'est possible chez Justine (sort de zone, pas de jets de résistance).

Juste avant que les voyageurs n'abandonnent la partie et s'en aillent, Justine leur dira : "il y a bien une solution. Vous les désirez tant que cela ces trois misérables volumes ? Peut-

être pourrais-je alors vous donner le nom de l'heureux acquéreur. Mais, qu'est-ce que cela m'apporterait ? À moins que... Oui, je tiens une idée. Le jeune Prince organise un bal demain soir. Si je pouvais porter "Joli Cœur" de Chris d'Or, je suis certaine qu'il me remarquera. Il s'agit d'un parfum que le célèbre créateur s'apprête à sortir. Je l'ai appris par une indiscretion de l'un de ses collaborateurs (petit sourire coquin de la demoiselle). Réfléchissez. Un flacon de "Joli Cœur" contre le nom du propriétaire des volumes que vous convoitez". Le problème est que le parfum n'est pas encore en vente, et qu'il faudra pénétrer dans le laboratoire du créateur et s'emparer d'un flacon.

La Bagdoline

C'est une spécialité de la cité, et il serait dommage de venir à Bagdol sans y goûter. Ce plat est composé de fruits de mer cuits dans une sauce fortement épicée, rehaussée d'un soupçon de vin blanc et d'herbes marines aux qualités aphrodisiaques renommées.

La Bagdoline se doit d'être accompagnée d'une Mousse. C'est un breuvage alcoolisé assez fort (force 3), qui est traditionnellement servi dans un baquet. Ce dernier a la forme d'un grand bol dont la contenance est d'un demi-litre (soit deux doses).

Une bonne Bagdoline et sa mousse se paient entre 3 pièces de bronze et 2 pièces d'argent, selon la notoriété et la qualité de l'auberge.



Le Thuraive

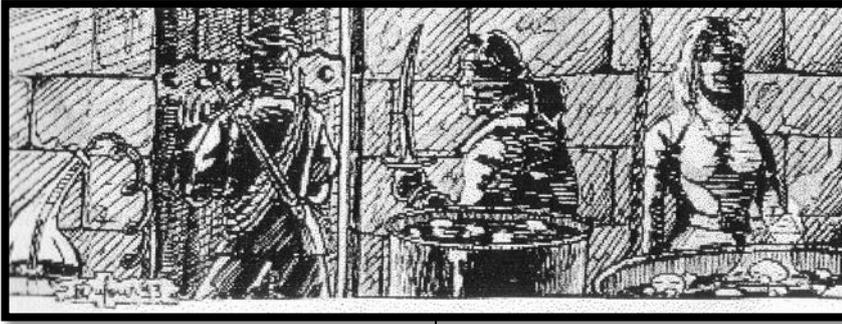
C'est l'alcool traditionnel des jours de fête et des grands bals. Il est servi dans un verre de 40 cl qui représente deux doses de force 3. Les voyageurs pourront en consommer au

Salon du Rêve enchanteur. Néanmoins, cette boisson est hors de prix (1 pa). L'un des jeux favoris des jeunes riches en mal d'imagination est de boire le Thuraive cul sec. La force du breuvage est alors de 5.

Si les voyageurs tentent l'expérience, jouer les règles sur l'éthylisme puis celles sur la tentation.

Si les voyageurs sont d'accord, Justine fera venir Adelinette, une jeune femme à son service. Celle-ci conduira les personnages jusqu'au laboratoire du parfumeur, et elle leur donnera 3 pièces d'or dans une bourse en cuir rouge. "Vous la laisserez à la place du flacon. Ce sera le prix du parfum en boutique. Vous comprenez, il ne s'agit pas d'un vol, juste d'une vente anticipée. Vous reconnaîtrez les flacons à leur aspect car ils représentent un cœur".

Le vol, ou disons l'emprunt, comportera moins de risques de nuit (trop de personnes sont présentes dans la journée). Plus les voyageurs seront prudents et plus leurs chances de réussites seront fortes. Dans le laboratoire, aucun acte violent n'est possible de jour, et les sons se trouvent amplifiés la nuit (sorts de zone, pas de jets de résistance). Les fenêtres sont barrées ainsi que la lourde double porte. L'entrée la plus facile se fera par les toits, en passant sur le dôme en verre de la pièce principale. Les personnages se retrouveront dans une grande salle circulaire, comme de bien entendu, dans laquelle les parfums sont réalisés. Ils verront d'immenses chaudrons, des alambics, et beaucoup de matériel d'alchimie. Autour de cette pièce centrale se trouvent 5 autres pièces, appelées bulles (voir plan). Une plaque indique sur chaque porte ce qui se trouve derrière. La porte de la bulle n°5 en métal est armée d'une forte serrure, de difficulté -4. Elle ne demandera pas moins de 8 points de tâche, avec un minimum de lumière, période des jets : 2 minutes. Si les voyageurs restent plus de 30 minutes, ils risqueront de se faire repérer (lumière, bruits éventuels, rondes, etc.). Au Gardien des Rêves d'estimer la situation. Derrière la porte se trouvent les réserves du créateur. Des centaines de flacons sont conservés à l'abri de la lumière. Les voyageurs trouveront rapidement "Joli Cœur".



Une fois le flacon rapporté à Justine, elle leur confira le nom de la personne en possession des livres. Sans plus s'étendre sur le sujet, Justine indiquera qu'il s'agit d'un certain Arniche, antiquaire, collectionneur d'ouvrages anciens, et marchand de livres récents. Elle ajoutera : "c'est un vieil homme que j'aime beaucoup. Et j'attends de vous que vous vous conduisiez avec tact."

Troisième service

Arniche



C'est dans une vieille boutique encombrée de bibelots et de livres que les voyageurs trouveront Arniche Eléonore. Il faut descendre trois marches pour accéder à sa boutique qui se trouve pour partie en dessous du niveau de la rue. Arniche est le Papa de Justine. Peu de personnes le savent car leurs modes de vie font qu'ils ne se rencontrent guère. Lui est toujours dans ses livres poussiéreux, et elle, dans les salons, les bals et les réceptions mondaines. De temps à autre, l'un des deux se souvient de l'autre.

Les liens familiaux reprennent alors le dessus. C'est pour l'anniversaire de son père que Justine a acheté les volumes, car elle ne laisse jamais passer cette date sans lui apporter un présent.

Arniche sera donc très réticent à les vendre. De plus, il connaît bien leur valeur et, s'il s'y résout, ce sera à un prix de nouveau hors de portée de la bourse des voyageurs. Mais il est vrai qu'il nourrit une envie secrète. Peut-être même qu'il serait prêt à donner les livres pour la réaliser. Arniche doit être joué comme un homme serviable, courtois, cultivé et très humain.

Voyage à la campagne

"Je vois que ces livres sont très importants pour vous. Pour moi également. Mais ma fille l'est plus encore. Je me fais vieux, et rares sont les occasions de nous voir. Vous savez, si je pouvais passer avec elle une journée tranquille, loin d'ici, comme un père avec son enfant, ce serait le soleil de mes vieux jours. Je dois vous paraître bien stupide, mais un fossé s'est creusé entre nous. Je ne l'ai sans doute pas toujours bien comprise, avec ses fêtes et ses bijoux. Et pour elle, ma boutique est pleine de poussières et de vieux souvenirs. Alors, comprenez-moi bien. Si vous pouviez la convaincre, ne serait-ce que pour une journée, de quitter ses fats et leurs dorures afin de se consacrer à des joies simples, en famille, avec son père... je pense que ces trois livres auraient tout à coup une valeur bien relative à mes yeux".

Un dernier mot. Si la violence est utilisée contre le vieux, il tombera dans une dépression dont il sera difficile de le faire sortir. Entre sa fille qu'il ne voit pratiquement plus ("elle a honte de son vieux père"), les affaires qui ne vont pas forts ("la conjoncture, vous comprenez"), et maintenant les agressions ("on m'avait bien

dit de me méfier des voyageurs"), Arniche craquera. Dans ce cas, les personnages ne trouveront pas les volumes, même s'ils fouillent partout.

L'adobe de Bagdol

Au cours d'un trip au Rêve de Bagdol, si un échec total se produit lors des jets de Rêve (où lorsque zéro de point de Rêve est atteint), la personne est entraînée dans un mauvais trip sans fin. On dit alors qu'elle "s'est laissée refilet de l'Adobe". Les points de Rêve tombent automatiquement à zéro (si cela n'était pas déjà le cas). Toutes les 10 minutes, effectuer un jet de Constitution à -9.

Avec un échec total, les points de Vie tombent à zéro, c'est L'Overrêve.

Un échec normal ou particulier fait perdre un point de Vie.

Une réussite ne modifie pas l'état de la personne.

Une réussite significative ou particulière donne un bonus de +9 au prochain jet (donc le jet s'effectuera à 0).

Enfin, une réussite critique permet de sortir de l'emprise de l'Adobe ; la personne s'endort alors jusqu'à ce qu'elle récupère au moins un point de Rêve.

Il est possible de secourir une personne sous l'emprise de l'Adobe. C'est ce que devront faire les voyageurs (voir texte).

Course contre L'Overrêve

De retour chez Justine, les voyageurs demandent à voir la maîtresse de maison. Adelinette part la chercher, mais revient en larmes. Mademoiselle Justine est dans un mauvais trip. La jeune servante est bouleversée. "Impossible de la réveiller. Elle va mourir si personne ne fait rien pour elle". Elle accompagne alors les voyageurs auprès de sa maîtresse, et envoie quelqu'un chercher un médecin. S'ils le demandent, Adelinette confirmera aux voyageurs que sa maîtresse prend parfois du Rêve de Bagdol. D'ailleurs une fiole vide est encore sur sa table de chevet.

Très rapidement arrive le médecin habituel de la maison, Doc Saurane. Il confirme que c'est

un mauvais trip. Le seul moyen connu pour sortir une personne de l'Adobe est d'aller la chercher dans son trip. Les médecins ne sont pas autorisés à utiliser cette pratique, car trop d'entre eux n'en sont jamais revenus. L'état de la droguée empire toutes les 10 minutes. Il n'y aura donc pas deux solutions. Soit l'un des voyageurs se propose, soit Justine risque de succomber d'Overrêve. Doc ajoutera qu'il vaut mieux être Haut-Rêvant, et avoir de la Chance pour se porter à son secours. De plus, comme le sauveur devra réussir à contrôler son Rêve, ses points de Rêve actuels devront être au maximum, voire plus (avec utilisation de l'herbe de lune).

La partie qui suit ne fait pas du tout appel au rôle, mais uniquement à des jets de dés. Ne contrôlant pas du tout les résultats, les joueurs devraient stresser par la peur d'échouer si près du but. Le médecin expliquera qu'il faut tout d'abord ingérer du Rêve de Bagdol et partir dans un trip (Constitution). Il est alors nécessaire de contrôler son trip (points de Rêve actuels). Ensuite, dans le monde des trips, il faut trouver celui de la personne à sauver (Chance). Pour finir, il convient de le détruire en transférant les points de Rêve du trip sur soi-même (caractéristique Rêve). Il ne reste plus que 10 points de Vie à Justine lorsque les voyageurs arrivent (un jet toutes les 10 minutes).

Côté culture

Voici quelques suggestions de livres en vente (difficulté 3, tache 4, xp 10, enc 1,5).

Une cité au centre des Rêves
par Meck Hallot le Grand.

C'est un ouvrage mi historique, mi touristique, décrivant l'évolution de la vie de la cité et de son architecture à travers les années (Légendes).

Les grands maux de notre ère
ouvrage commun de l'Université de Médecine de Bagdol.

Ce livre traite des maladies courantes et de certaines autres plus rares. Il précise les symptômes et énumère les antidotes connues (Médecine).

La Bagdoline : vingt recettes
par le Chef René Touraine.

Tout y est : les ingrédients, la durée de la cuisson, les méthodes à employer, ainsi que les noms des aromates. Les recettes présentent diverses manières de préparer la Bagdoline, en fonction de ses capacités, aussi bien pour la cuisinière débutante que pour le maître queux (Cuisine).

Les animaux fantastiques
du Professeur Tourneciel.

Cet ouvrage décrit des animaux imaginaires (dans l'esprit du rédacteur) tels que le Yéti, les glous, les fanugernes et autres talorgnes (Zoologie et Légendes).

Gagner à tous les coups
de Norbert Filou.

Ou "comment connaître les règles et mieux tricher pour être certain de gagner" (Jeu).

Pratiquement, cela se déroule de la manière suivante. Une fois ses points de Rêve acquis, le sauveur s'allonge prêt de Justine. Il boit une dose de Rêve de Bagdol, et doit rater son jet de Constitution à -7. Son prochain jet aura lieu dans ½ heures draconiques. Il aura toutes les chances de le réussir et de se réveiller car le jet s'effectuera alors avec les points de Rêve actuels. Il faut donc trouver le trip de Justine avant.

Auparavant, la personne doit contrôler son trip. Elle effectue un jet de points de Rêve actuels à -7 +draconic. Sur un échec, le contrôle n'est pas possible ; la personne expérimente alors un trip normal. Sur une réussite, la personne peut évoluer de trip en trip dans un monde de rêves forcés en délire. La fréquence des jets est de 10 minutes. Cela permet 6 jets avant celui dû au Rêve de Bagdol qui réveillera probablement la personne. Effectuer un jet de Chance à 0. Un échec total donne -7 au prochain jet de Chance, un échec particulier -3, un échec normal 0, une réussite +3 et une réussite significative +7. Une réussite particulière ou une critique permettent de localiser et d'accéder au trip de Justine.

La dernière étape consiste à détruire le trip. C'est en absorbant les points de Rêve du trip (autant que ceux du drogué, soit 14 en ce qui concerne Justine) que la personne réussit à "souffler le trip" du drogué. Les jets s'effectuent de la manière suivante : caractéristique Rêve ajustée négativement au nombre de points de Rêve que le sauveur

veut absorber en une seule fois +draconic. La fréquence des jets est d'une minute. Sur un échec total, aucun point n'est absorbé, et le sauveur prend un Souffle de Dragon. Un échec particulier ou un échec normal ne permettent pas l'absorption de points. Une réussite fait diminuer le Rêve du trip de la difficulté choisie et donne le double de ces points au sauveur. Une significative absorbe le nombre de points et les transmet au sauveur. Enfin, une particulière ou une critique diminue les points de Rêve du trip, mais le sauveur peut choisir le nombre de points qu'il absorbe.

Le danger réside dans le risque d'explosion du Rêve pour le sauveur. Si cela se produit, le sauveur tombe à 0 point de Rêve et entre donc dans un mauvais trip (dont la puissance est égale à la caractéristique Rêve du sauveur). Il y a maintenant deux personnes à sauver... De plus, sauveur et drogué sont frappés par une Queue de Dragon et tous les sorts en réserve du sauveur sont déclenchés (cibles aléatoires).

Promenade campagnarde

Une fois remise, Justine remerciera les voyageurs de leur aide. Elle offrira à chaque femme du groupe un flacon de "Joli Cœur", maintenant en vente. Aux hommes, elle donnera une fiole de "Vent de Folie". Elle précisera qu'il s'agit d'un concentré d'algues marines, les mêmes qui servent pour la Bagdoline. C'est à utiliser soit dilué pour la cuisine, soit pur avec ses conquêtes (une nuit sans sommeil garantie pour un couple).

Elle acceptera avec plaisir de partir avec son Papa dans un endroit tranquille. Il est possible que les voyageurs emmènent le père et la fille à Pastel. Après tout, pourquoi pas. Mais ce n'est qu'à la fin de la journée que les livres leur seront donnés.

Les voyageurs apprendront avant de quitter la ville que le Prince a une nouvelle conquête en la personne de Demoiselle Justine Eléonore. À moins que ce ne soit le contraire. Certaines personnes présentes au bal ont même remarqué Chris d'Or, le célèbre créateur, remettant à Justine une bourse de cuir rouge. Probablement un cadeau, car elle n'a pas voulu dire à ses amies ce qu'elle contenait.

Réincarnation

Si le Gardien des Rêves le souhaite, la déchirure se stabilisera dès que les voyageurs seront en possession des livres. Ils ne s'en apercevront qu'après une observation continue. Il ne sera donc plus possible d'aller de Pastel à Bagdol.

Les Archétypistes attendront la nuit pour la cérémonie. Ce n'est pas nécessaire, mais vous les connaissez : ils adorent la mise en scène. Et puis, "la nuit, les rêves sont plus purs, et l'interactivité des aléas draconiques déclenchent un processus de substitution qui est unique". Faisons leur confiance... Tout se déroulera comme précédemment avec Jasper. Peut-être l'aspect physique du voyageur sera-t-il légèrement modifié. Mais, exceptionnellement, ses compétences resteront les mêmes, afin de ne pas pénaliser un personnage, uniquement coupable de n'avoir pas joué le scénario !

S'ils restent quelque temps à Pastel, les voyageurs n'auront que très peu le loisir de rencontrer les Archétypistes. De toute façon, leur vocabulaire imagé dépasse l'entendement. Par contre, lors de leur départ, ils verront s'approcher les cinq hommes. Les Archétypistes donneront les trois ouvrages de M'Odienti aux voyageurs. "Ces lignes de pensée sont déjà en notre savoir. Leur substance onirique est circonscrite dans les principes fondamentaux des origines du rêve. Et les Dragons y sont des miroirs de ressources tel un ciel sans nuage. Voyez-vous ? Serviteurs..."

Bagdol en détail

Le Gardien des Rêves aura remarqué que la cité n'est que très peu décrite. L'activité portuaire est ignorée, et on ne connaît rien de la culture, des métiers et des spécialités de la ville, sauf pour ce qui se rapporte à l'histoire. Chacun aura le souci de créer sa propre cité, surtout si les voyageurs ont la possibilité d'y séjourner par la suite.

Scénario : Dominique PREVOT

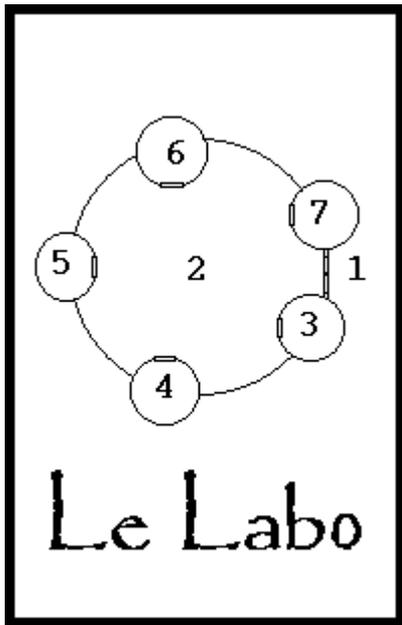
Carte : Jacques GIRAULT

Illustrations : Rudy DUFOUR

*Version définitive jouée à
Montreuil le samedi 3 juillet 1993*

*Version corrigée
du mercredi 21 juillet 1993*

Annexe : plan du laboratoire légende du plan



- 1- Entrée principale : la porte est lourde et barrée.
- 2- Atelier de création des parfums : grandes bassines, matériel d'alchimie, etc.
- 3- Bulle de contrôle : accueil, surveillance, etc.
- 4- Bulle des créateurs : atelier de recherche.
- 5- Bulle d'entrepôt : c'est ici que se trouve le parfum recherché.
- 6- Bulle de réserve : archives, recherches à exploiter, etc.
- 7- Bulle du patron : bureau de Chris d'Or.

Annexe : les livres

Les trois ouvrages que les voyageurs posséderont seront des œuvres mineures de M'Odlenti.

Thanatos : mythes et réalités

Ce volume porte le symbole de Mod à l'époque de ses études. Sa difficulté de lecture est de 4. Le nombre de points de tâche à atteindre est de 8, pour des périodes de lecture d'une heure draconique. Il apporte à son lecteur 75 points d'expérience en Thanatos pour les hauts-révants, avec un maximum de 0, et 10 points d'expérience en Légendes pour les autres. Son encombrement est de 3.

Cet ouvrage de qualité fait brutalement découvrir la voie de Thanatos à des hauts-révants qui ne la pratiquaient pas. L'apport d'expérience dans cette voie fait diminuer d'autant l'une des autres voies draconiques (au choix du lecteur).

Recueil de légendes anciennes

Ce volume porte également le symbole de Mod à l'époque de ses études. C'est un ouvrage moins vicieux que le précédent. Sa difficulté de lecture est de -4. Le nombre de points de tâche à atteindre est de 5, pour des périodes de lecture d'une heure draconique. Son encombrement est de 2.

Ce manuel de Mod documente des Légendes anciennes dans le but "de rétablir la réalité des faits", selon les propres termes de l'introduction. Très convainquants, les arguments avancés sont néanmoins tous faux. Aussi, en fonction de ses connaissances actuelles, le lecteur s'apercevra-t-il ou non de la manipulation de l'auteur.

Après la lecture du livre, le lecteur effectue un jet d'Intellect / Légendes à -4 + les points de tâche acquis en excès.

- Sur un échec, le lecteur perd 15 points d'expérience en Légendes, car il apprend des faits erronés et inutiles. Il lui faudra donc par la suite découvrir les vraies légendes, et faire la part du vrai et du faux. Ce qui est loin d'être facile pour des légendes.

- Une réussite normale ou significative permettra au lecteur de s'apercevoir que certaines légendes établies sur des bases irréfutables sont contredites dans l'ouvrage. Le lecteur pensera donc que ces nouvelles versions sont peu fiables. Pas de gain, ni de perte d'expérience.

- Avec une réussite particulière ou mieux le lecteur aura le sentiment que l'écriture de ces légendes falsifiées est volontaire et que le but est de nuire à celui qui les lit. Il gagne 5 points d'expérience en Légendes (avec un maximum de +3), car s'il n'a rien appris à partir du livre, il a maintenant plus d'informations sur Mod et ses ouvrages.

Dernières découvertes en alchimie : expériences pratiques

Ce livre date d'une époque avancée de la période M'Odienti. Le symbole présent sur la couverture est la fameuse dent, surmontée d'un chapeau pointu, le tout encerclé d'un fil d'or.

Cet ouvrage propose au lecteur alchimiste de suivre pas à pas 5 expériences inédites. C'est un manuel pratique, qui décrit les produits à utiliser, précise les temps de chauffe et le matériel nécessaire. Là aussi, M'Odienti a cherché à nuire aux hauts-révants de l'époque, dont beaucoup se prêtaient à l'alchimie. Ce livre marque une nouvelle époque dans les créations diaboliques de l'auteur. Jugez plutôt : chaque expérience décrite n'atteint jamais son but, mais provoque une explosion au cours de sa réalisation.

La difficulté de lecture du livre est de -4, et il nécessite 4 points de tâche pour une période de lecture d'une heure draconique. À la fin de la lecture, effectuer un jet d'Intellect / Alchimie à -6 + les points de tâche en excès. En fonction du type de réussite, le lecteur pourra s'apercevoir de certains problèmes.

- Réussite normale : certains mélanges indiqués sont instables.
- Significative : il est probable qu'une légère erreur de manipulation (temps de chauffe trop long ou trop court, température erronée) lors des expériences provoque une explosion des mélanges.
- Particulière ou critique : le lecteur peut dire exactement quand l'explosion aura lieu (pour noyer le poisson l'auteur fait continuer l'expérience même après le moment de l'explosion).

Un second jet aura lieu lors de l'expérience.

Au moment de la réalisation de l'expérience, l'alchimiste effectue les jets suivants. Pour se conformer à l'expérience décrite, l'alchimiste lancera des jets de Dextérité / Alchimie à -2 (difficulté des expériences), toutes les 10 minutes afin d'atteindre 6 points de tâche (minimum 4). Si au cours de l'expérience, les -4 points de tâche sont atteints la déflagration se produit immédiatement.

Les expériences décrites nécessitent 6 points de tâche, mais les explosions se produisent dès que l'expérience atteint 4 points de tâche. À ce moment, l'alchimiste effectue un second jet d'Intellect / Alchimie à -6 + les éventuels points de tâche acquis en supplément des 4 qui sont nécessaires (un alchimiste qui passe de 3 à 5 points de tâche aura alors un bonus de +1). Si le jet est réussi, l'alchimiste peut arrêter l'expérience en cours et éviter ainsi l'explosion.

Remarque : ne soyez pas trop dur avec les personnages. En cas d'explosion imminente, ils pourront effectuer un jet d'Empathie pour avoir le temps de se jeter sur le sol, et d'encaisser des dégâts moindres. Néanmoins, les dommages matériels pourront être importants. Entre autres, le livre subira des dégâts tels qu'il sera inutilisable. Il est impensable que les personnages puissent créer une explosion quand bon leur semble !

Voici quelques idées d'expériences que les voyageurs pourront trouver dans ce volume. Les descriptions des résultats attendus sont toujours des plus vagues.

- Poudre d'escampette : permet d'éviter les rencontres désagréables.
- Décoction de Vie : revitalise même les personnes âgées.
- Onguent de mieux être : homme ou femme, durée garantie.
- Parfum de séduction 'Homme ardent' ou 'Femme fatale' : pour séduire toutes les femmes, ou tous les hommes.
- Philtre secret : à découvrir sans tarder...

Carte de la région

