

L'ORANGE SANS PÉPINS

Présentation de l'aventure

Au cours de ce scénario, les voyageurs arriveront dans un lieu particulier : la Vallée de l'Arc-en-ciel, qui a vu la naissance des couleurs. Or, l'une de ces dernières est en train de disparaître. Déjà les habitants de la région ne s'en souviennent plus. Cette disparition risque d'atteindre toutes les couleurs, et de s'étendre à tous les rêves.

C'est à la suite d'un rêve que les personnages partiront à la recherche de la couleur manquante, en direction d'une ancienne cité oubliée. Traversant le désert, ils rencontreront des entités de cauchemar qui, ajoutées au désert lui-même, feront de cette quête une véritable expédition.

Arrivés dans la cité en ruines, ils rechercheront l'Orange sans pépins, le seul objet qui permettra de faire revivre la couleur disparue. Après avoir changé de rêve, ils finiront dans des marais glauques et totalement inhospitaliers.

De retour dans la vallée, les voyageurs auront le privilège de faire redécouvrir une des couleurs originelles à des villageois enthousiastes.

La région

Les voyageurs évolueront dans une plaine boisée, où sept villages se trouvent installés. Tous sauf un portent le nom d'une couleur (voir carte). Dans cette région, les couleurs portent des noms particuliers. Le violet est Viothyste, l'indigo Indithyste, le bleu Sielle, le vert Saye, le jaune Dore, le noir Suie et le rouge Seurise. Plus tard les personnages

apprendront que l'orange est le Couchant. Pour l'ambiance, le Gardien des Rêves utilisera ces termes pour ses descriptions plutôt que ceux qui désignent habituellement les couleurs.

Les villageois sont obnubilés par la couleur correspondant au nom de leur village. Ainsi, à Seurise le rouge est prédominant : les habits et tous les textiles sont rouges, mais également la peinture qui recouvre les maisons en bois. De plus, on y cultive principalement des fraises, des cerises, des tomates, des betteraves et de grosses pommes rouges. A Saye, c'est plutôt la culture des salades, des petits pois, des haricots sayes et des concombres. A Sielle, on élève des poissons dans de grandes piscines bleues. Dore est le lieu de culture des pêches, des citrons et des pamplemousses, des poires et de nombreuses céréales. Thyste est le village où sont cultivés des myrtilles, des aubergines, des prunes et du raisin. A Suie, la terre est basse et peu productive ; on n'y trouve que quelques radis Suie. Tous les villages de la région pratiquent l'élevage. Il est clair que, dans les villages, tout n'est pas Seurise, ou Sielle, ou Saye. C'est simplement la couleur très fortement dominante du village en question.

La seule exception est le village appelé Pastel. Les multiples couleurs sont très douces et très effacées. En un mot, ce sont des couleurs pastel. Les voyageurs apprendront que ce village est récent, et qu'il a été bâti par des villageois à la recherche d'un peu de calme visuel et d'une plus grande diversité chromatique.

Dans chaque village, on connaît l'existence des autres villages. Les principaux liens sont liés au troc, essentiellement de fruits et de légumes. Il

LES VILLAGEOIS

Le Gardien des Rêves pourra prendre à cœur de camper les habitants de chaque village en les distinguant par des traits de caractère particuliers. A Seurise ils sont tous très excités, à Suie la tristesse et la mélancolie règnent, à Dore chacun surveille son conjoint, à Saye l'espoir fait vivre, à Sielle le calme est exemplaire, et à Thyste les habitants sont très relax, presque "cool". A Pastel par contre, les habitants ne diffèrent guère de ceux d'un village traditionnel. Bien entendu, les villageois trouvent leurs attitudes tout à fait normales. Qu'y a-t-il donc de si singulier ?

LE DRAGON PEINTRE

Granicaremrenoirbranso était communément appelé par ces pairs Granpica le Dragon peintre (il l'est peut-être encore). C'est lui qui est l'inventeur des couleurs. Tout au début, les Dragons rêvaient en Suie et Blanc. Il créa tout d'abord six couleurs. La nuance entre le Viothyste et l'Indithyste ne vint que plus tard, ce qui porta le nombre des couleurs originelles à sept. C'est depuis que les Dragons rêvent en couleur.

ne s'effectue que d'un village au village voisin, jamais plus loin. Mais chaque village troquant avec ses deux voisins, on trouve de tout partout.

De temps à autre quelques jeunes se lancent dans le Grand Voyage Chromatique. Ceci consiste à faire le tour des villages, à revenir chez soi, puis à en parler de longues années, au coin du feu. Les plus téméraires poussent jusqu'aux Chutes Blanches, en longeant le lac Pousse par l'ouest. Nul ne s'aventure dans les Marais Gris, par-delà lesquels vivaient des groins, et d'autres monstruosité. C'est ce qui se raconte en tout cas. Personne ne s'aventure non plus dans le désert des Sables Mordorés, ni dans les montagnes environnantes.

Premiers contacts

Les voyageurs arrivent à la tombée de la nuit dans l'un des villages, autre que Pastel. Ils ne peuvent manquer de remarquer quelques particularités, telles que la prédominance d'une couleur, et le caractère des villageois. L'accueil est chaleureux, et tout le monde se retrouve dans la maison commune autour des voyageurs. Au fil des discussions avec les habitants, les personnages peuvent avoir connaissance de l'existence des autres villages. Un habitant peut même dessiner un plan, si les personnages le demandent. Sous sa plume, la région prendra la forme d'une palette de peintre ; jusqu'au Lac Pousse qui semble être judicieusement bien placé. Le soir, un grand dîner sera organisé, et les voyageurs seront invités à raconter leurs exploits passés. Plus tard, une grange sera mise à leur disposition pour la nuit. Le repas et la nuit leur seront offerts.

Le rêve

Cette nuit là, suite à l'évocation des noms des villages de la région, tous les voyageurs feront un rêve. Le Gardien des Rêves le leur racontera séparément.

Le personnage est un enfant à qui un vieil homme à la barbe blanche conte une histoire. Il s'agit du vieux Mido, le conteur. La scène se déroule devant une cheminée dans laquelle rugit un grand feu. L'enfant est assis en tailleur, à même le sol. Le vieil homme se balance doucement dans un grand fauteuil à bascule. Il fait nuit, et seules les flammes éclairent le visage du conteur, donnant encore plus d'ampleur à ses expressions. Sa voix, lente, basse et presque chantante s'élève. "Granpica n'était pas un sot. Satisfait de ses six premières créations, il commença à s'en servir dans la Vallée de l'Arc-en-ciel. Ce lieu est particulièrement privilégié, car il est le berceau de ses inventions. Cela plut beaucoup. Alors, il continua, les mélangea et les offrit à tous ceux qui souhaitaient les utiliser. Il cacha ses créations originelles afin de pouvoir les réutiliser si d'aventure celles qu'il avait données tombaient dans l'oubli."

Le vieux conteur monte un peu la voix, tout en prenant un air dramatique. "Car il savait que si l'une d'entre elles venait à disparaître de la Vallée de l'Arc-en-ciel, elle n'existerait plus du tout dans les rêves ! Et que très rapidement, ce serait toutes les autres qui disparaîtraient !" A ce moment, l'enfant ressent l'envie de poser une question. Le Gardien des Rêves laissera le personnage poser une question (et une seule), et Mido lui répondra (voir les encadrés concernant le Dragon peintre et les objets à couleur).

Après la réponse du conteur, le personnage enfant entendra un grand bruit. Ce n'est pas le tonnerre qui tonne,

LES OBJETS À COULEUR

Granpica cacha chaque couleur dans un objet, et chacun des sept objets dans autant de lieux différents.

Seuls les habitants de la vallée de l'Arc-en-ciel savent utiliser les Objets à couleur, même s'ils n'en ont plus conscience. Chaque village ne connaît que l'utilisation de l'Objet lié à sa couleur. Les Objets sont donc au nombre de sept. Une cerise volante garde le Seurise, une orange sans pépins le Couchant, une fleur de soleil le Dore, une fougère des glaces le Saye, une source perlée d'eau de mer le Sielle, une myrtille des marais l'Indithyste, et une aubergine de rêve épanouie le Viothyste. Le seul lieu dont se souviendront les personnages ayant réussi leur jet d'Intellect / Légendes à -3, sera précisément celui où l'Orange sans pépins est cachée. Il s'agit de la cité de Couchangeade, installée au milieu des Sables Dorés. Elle était célèbre pour avoir accueilli et instruit tous les plus grands peintres du Second Age. On raconte que cette cité aurait été absorbée par le sable à la fin de cet Age. L'Orange sans pépins se trouverait dans un miroir de couleur Sielle.

mais simplement une grosse bûche qui était en équilibre et qui vient de s'effondrer dans le feu. Le voyageur se réveille, et s'aperçoit alors que la porte de la grange vient de s'ouvrir brutalement, tapant bruyamment contre le mur. Le vent, probablement.

Ce qu'il en est

Rien ne pousse les personnages à aller plus en avant. Ils sont effectivement dans la fameuse Vallée de l'Arc-en-ciel, bien que personne dans la région ne la connaisse sous ce nom depuis la fin du Second Age. De plus, une couleur a bien commencé à disparaître. En regardant le plan de la région de plus près, les voyageurs peuvent remarquer que le village Suie est à la place d'un village où la couleur Couchant (le nom de la couleur orange de ce côté-ci du rêve) devrait être dominante. Du moins, si on préserve l'ordre des couleurs dans un arc-en-ciel.

En réalité, le Couchant s'estompe petit à petit depuis de nombreuses années. Tout ce qui portait cette couleur est devenu gris, ou Suie. Dans la région, on a oublié jusqu'au nom de la couleur. Plus rien n'est Couchant. Les couchers de soleil eux-mêmes sont Thyste ou Dore, jamais plus Couchant. Les voyageurs pourront remarquer que leurs affaires qui étaient couleur Couchant sont maintenant grises.

S'ils tentent de créer la couleur à l'aide d'un procédé alchimique, le résultat virera au Dore ou au Seurise. De même, mélanger d'autres couleurs pour obtenir le Couchant aboutira à un échec.

S'ils n'ont pas posé les bonnes questions lors du rêve, les voyageurs peuvent se rattraper. Un jet d'Intellect / Légendes à -3 permet de connaître l'histoire du Dragon peintre et l'ordre des couleurs

dans un arc en ciel : Seurise, Couchant, Dore, Saye, Sielle et Thyste (Indithyste et Viothyste). Avec une réussite significative il est possible de connaître l'existence des Objets à couleur et plus particulièrement de l'Orange sans pépins, ainsi que le lieu où elle se trouve.

Les Sables Dorés s'appellent de nos jours le Désert des Sables Mordorés. Les habitants de la région ne s'y aventurent jamais, car "des créatures de cauchemar y vivent ; personne n'est jamais revenu d'aller voir ce désert de sable de trop près." Et pour une fois, cette histoire est véridique : de très nombreuses entités de cauchemar hantent le désert, en plus des autres créatures.

S'ils veulent sauver les couleurs, les voyageurs doivent partir à la recherche de l'Orange sans pépins. Sans cela, les couleurs disparaîtront tour à tour de tous les rêves, et ceci de plus en plus rapidement. S'ils décident de quitter la région ou de faire du tourisme, le Gardien des Rêves pourra commencer à faire disparaître le Saye, ou le Sielle. Le gris, puis le Suie les remplaceront peu à peu. Il conviendra alors de donner très mauvaise conscience aux joueurs en faisant évoluer leurs personnages dans un monde de cauchemar plutôt que dans celui d'un rêve.

Préparation au voyage

L'ancienne cité de Couchangeade se situe bien au milieu du désert se trouvant au nord de la Vallée de l'Arc-en-ciel. Les meilleures heures pour se déplacer dans ce désert sont Vaisseau, Sirène et Lyre. De jour, il fait trop chaud ; de nuit, la marche est trop difficile en raison du peu de visibilité (même avec l'aide d'une source de lumière).

Les voyageurs devront avoir prévu assez d'eau pour le trajet. Il faut compter au

LES OISEAUX DE MAUVAISE AUGURE

Ces créatures sont semblables aux Oiseaux Oracles (livre I page 72), sauf en ce qui concerne leur couleur : les Oiseaux de Mauvaise Augure sont de couleur Suie. Continuellement chassés, ils se sont réfugiés dans des lieux isolés, sous tous les climats : déserts, désolations, marais, glaciers, etc.. Trois caractéristiques les rendent peu recherchés :

- ils prédisent des malheurs qui se réalisent inmanquablement dans un futur proche ;
- en croiser un sur son chemin porte malchance (l'un des prochains échecs, au choix du Gardien des Rêves, sera considéré comme un échec total) ;
- leur chair n'est pas comestible, et provoque de violentes nausées quand on la mange crue ou cuite.

Les Oiseaux de Mauvaise Augure seraient le fruit d'expériences menées au Second Age sur les Oiseaux Oracles par des hauts-révants de Thanatos.

Un jet d'Intellect / Zoologie à -2 réussi permet de connaître ces informations.

CARACTÉRISTIQUES

Taille 1	Constitution 4
Force 1	Perception 15
Volonté 15	Rêve 10
End 18	Vie 3
Protection -10	
Vitesse 28+3d6	

minimum 2 litres d'eau par personne et par jour, En deçà, appliquer les règles de perte d'endurance due à la soif (livre I page 50). Le Gardien des Rêves vérifiera également que les personnages ne dépassent pas leur encombrement standard. Au-delà, ceci pénalise le voyageur (perte de fatigue supplémentaire, nécessité de boire plus, etc).

Marcher dans le sable est tout particulièrement fatigant. A la chaleur excessive (le jour) et au froid (la nuit) s'ajoute la difficulté d'évoluer dans le sable. La vitesse de déplacement est moitié moindre de la normale. Chaque heure de marche dans le désert coûte 4 points de fatigue. Les voyageurs connaissant les déserts (compétence Survie en désert maîtrisée) n'en perdront que la moitié. De plus, ils pourront indiquer aux autres voyageurs le besoin en eau, la nécessité de voyager léger et l'importance de la fatigue consécutive à la marche dans le désert. Enfin, s'orienter dans les Sables Mordorés demande de réussir un jet d'Empathie / survie en désert à -3.

Vers Couchangeade

Il faut une douzaine d'heures de marche dans le désert pour arriver à Couchangeade. Le voyage sera rythmé par des rencontres de cauchemar, dans tous les sens du terme.

Le lendemain de leur départ, les voyageurs rencontreront deux Oiseaux de Mauvaise Augure. Le premier croise leur chemin, leur portant malchance. Plus tard, un second s'arrête pour faire la causette, prédisant de sombres futurs à chacun. Si les voyageurs ne l'identifient pas et donc ne le chassent pas, ils auront tous droit à une prédiction désagréable. Pour tester sa connaissance éventuelle de cette créature, chaque voyageur fera un

jet d'Intellect / Zoologie à -2. Le Gardien des Rêves fera en sorte que les prophéties se réalisent dès que possible (voir l'encadré sur les Oiseaux de Mauvaise Augure).

Plus tard, un Boit-sans-soif tentera de posséder l'un d'eux. Les voyageurs ne remarquent tout d'abord qu'un puits. En s'approchant, ils aperçoivent au bord de la margelle un squelette, sur lequel ne restent que des lambeaux de vêtements. Le premier personnage à approcher du puits est immédiatement attaqué par cette entité de cauchemar demi-incarnée (voir l'encadré sur le Boit-sans-soif). Le puits est à sec depuis de très nombreuses années.

Peu avant leur arrivée à Couchangeade, c'est un Tourment qui assaillira les voyageurs. Il s'agit d'une entité de cauchemar pleinement incarnée, ayant l'aspect d'un tourbillon de sable (voir l'encadré sur le Tourment). Durant le combat avec le Tourment, les voyageurs sont pris dans une tempête de sable. Ils ne voient plus grand chose, et peuvent par moments avoir la sensation de ne plus toucher le sol.

Le miroir Sielle

Une fois la créature vaincue, les voyageurs s'apercevront qu'ils ne se trouvent plus au même endroit. Par contre, ils sont en vue des ruines d'une maison : les voici à Couchangeade. De la célèbre cité, il ne reste plus que quelques murs sortant à peine du sable. Un jet de Vue / Maçonnerie à -3 permet, à partir des ruines, de dater les constructions. Elles remontent au début du Second Age, peut-être même avant. A en juger par l'étendue des ruines, la cité devait abriter plusieurs milliers d'âmes.

LE BOIT SANS SOIF

C'est une entité de cauchemar demi incarnée qui apparaît à la mort d'une personne morte de soif. Le Boit-sans-soif se présente sous la forme d'un spectre aqueux.

Lorsqu'il possède un personnage, ce dernier se met à boire au moins sept litres de liquide par jour (eau, vin, alcool, etc). Cette quantité devient le minimum d'eau vital pour la personne possédée. Cette dernière utilisera tous les stratagèmes pour arriver à ses fins, préférant la finesse à la violence. Si toutefois elle manquait d'eau, elle commencerait à en souffrir, conformément aux règles liées au manque d'eau (livre I page 50). C'est alors qu'elle pourrait devenir violente pour arriver à ses fins.

CARACTÉRISTIQUES

Le Boit-sans-soif rencontré par les voyageurs aura 14 points de rêve. Sa terre médiane est G4, le désert de Sek.

En visitant les lieux, les voyageurs trouveront une oasis située au nord de l'ancienne cité. Entourée de palmiers et d'orangers, une étendue d'eau assez importante reflète le ciel (elle est donc de couleur Sielle). De grosses oranges couleur Dore sont accrochées aux branches des orangers. Aucune n'est de couleur Couchant, et toutes ont des pépins.

L'eau est potable, et les voyageurs peuvent en profiter pour remplir leurs gourdes, et prendre un bain. Bien entendu, il s'agit du fameux miroir Sielle, celui de la légende, dans lequel se trouve l'Orange sans pépins. En fait, lorsqu'une personne en touche le fond, elle ne refait plus surface. Du moins pas dans ce rêve là, car le fond de l'étang est une déchirure mauve, ce qui contribue également à la couleur de l'étang. Ainsi, contrairement à ce que pourront penser certains voyageurs, leur compagnon nageur n'est pas en train de se noyer, mais il est passé de l'autre côté du miroir. Le Gardien des Rêves devra être vigilant aux dires des joueurs. Il ne faut pas leur poser de questions qui leur mettent la puce à l'oreille. Car généralement, même des voyageurs professionnels ne se baignent pas avec leurs sacs, ni avec leurs armes...

Curieusement, l'eau de l'oasis ne se vide pas au contact de la déchirure. En fait, seules les créatures vivantes (et ce qu'elles portent) peuvent la traverser. Granpica le rêvait sans doute ainsi, pour mieux protéger ses créations.

L'Oranger

Lorsqu'il remonte à la surface, l'intrépide nageur s'aperçoit qu'il a changé de lieu. Autour de la petite pièce d'eau dans laquelle il se trouve, il pourra voir une large bande d'herbe Saye, et un magnifique oranger. Celui-ci porte 7 oranges couleur Couchant. Au-delà

de l'herbe, et tout autour de ce petit rêve, ce sont les limbes. Pour ceux ne les ayant jamais vues, un jet d'Intellect / Légendes à -3 permet de les identifier et de connaître les dangers qu'elles peuvent représenter.

Une seule des 7 oranges se laissera cueillir. Il sera impossible de prendre les autres. Les voyageurs ne réussiront pas à couper l'orange cueillie, quel que soit le moyen utilisé. Il n'y a rien d'autre à faire où à voir dans ce lieu. L'unique sortie est l'étang, car là aussi, une déchirure mauve couvre le fond.

Le retour

Cette fois-ci, les nageurs se retrouveront en train de patauger dans la boue. Le premier étonnement passé, ils s'aperçoivent qu'ils sont au milieu d'un marais : leur vision est réduite à cause d'un brouillard malodorant, le sol est détrempé et des bruits étranges se font entendre.

Ce passage doit être très pénible pour les voyageurs. Surtout s'ils ont plongé en tenue légère à l'oasis. Il est possible qu'ils rencontrent des créatures belliqueuses. Mais ils seront essentiellement harcelés par des sangsues, des moustiques, et autres vipères jaunes.

Les voyageurs se trouvent en fait dans les Marais gris, au sud de la Vallée de l'Arc-en-ciel. Il est probable qu'ils envisagent cette éventualité. Dès lors, il ne leur restera plus qu'à s'orienter. Ces marais, particulièrement durs, ont une difficulté de survie de -3.

La peinture

Ce n'est qu'à Suie que quelque chose se passera. A la vue de l'Orange sans pépins, l'un des habitants s'écriera "vite,

LES TOURMENTS

Ce sont des créatures de cauchemar pleinement incarnées, cousins lointains des Vaseux. Ils résultent de toutes les turpitudes que des voyageurs ont endurées, et se forment dans les lieux où ces souffrances ont été les plus importantes.

Ils se présentent sous la forme de grands humanoïdes possédant deux membres supérieurs. Ils sont constitués de sable, et leurs corps semblent tourbillonner.

Lors d'un combat, les adversaires du Tourment sont pris dans un vent de sable. Si l'un d'entre eux tombe inconscient, le Tourment recouvre sa victime, et tout son matériel, ses habits, ses armes, etc, sont transformés en sable en 1 round. De plus la personne perd 1 point de Vie par round. Si elle atteint 0 point de Vie, il ne reste d'elle plus rien que du sable.

CARACTÉRISTIQUES

Rêve 19	Taille 19
End 38	Vitesse 12
+dom +4	
Tentacule 19 niv +3	Init 12
Esquive 10 niv +3	
Se cacher (désert) 19 niv +3	

Pour toucher ce Tourment, il faut réussir un jet de rêve à -3 (ailes actives) en plus du jet de combat habituel.

aux pinceaux !" Et chaque habitant reviendra avec son pinceau.

Lorsqu'un pinceau touche l'Orange sans pépins, celle-ci semble devenir fluide à l'endroit du contact. Le pinceau s'enfonce et ressort couvert de peinture Couchant. Les voyageurs s'apercevront qu'une fois le pinceau enduit de peinture, il n'est nul besoin d'en remettre, du moins pour un certain temps. Par contre, la taille de l'Orange sans pépins diminue au fur et à mesure qu'elle est utilisée, jusqu'à disparaître complètement.

Tous les habitants se mettront au travail, et, en une journée, pratiquement toutes les habitations seront fraîchement repeintes. Le nom du village redeviendra naturellement Couchant, à la place de Suie.

Les villageois seront heureux de vivre. Si les personnages restent quelque temps, ils s'apercevront que ce trait de caractère ne s'estompe pas chez leurs hôtes. Ces derniers se mettront de nouveau à la culture des orangers, et travailleront les champs pour les futures récoltes de céréales.

Partout où cette couleur manquait, elle réapparaît progressivement. Souhaitons que plus jamais des habitants de la Vallée de l'Arc-en-ciel n'oublient leur couleur.

Cette aventure rapportera 30 points de stress aux voyageurs. La moitié au moins des points d'expérience iront dans la compétence Peinture. Celle-ci a un niveau de base de -4. Elle est confondue avec Dessin jusqu'au niveau 0. Au-delà, chacune des deux compétences est distincte de l'autre.

Créer une campagne

Il est aisé de développer ce scénario pour en faire une longue campagne. L'histoire

peut alors débiter par le passage à travers une déchirure. De l'autre côté, les voyageurs arrivent dans un paysage où tout est Suie et blanc. Ils sont dans la Vallée de l'Arc-en-ciel. Toutes les couleurs ont disparu. Les villages ont gardé leur nom, mais plus personne ne sait ce qu'ils signifient.

Chaque voyageur pourra faire un rêve, sur le modèle de celui qui est dans ce scénario, qui lui indiquera où se trouve l'Objet d'une ou de deux couleurs (en fonction du nombre de joueurs). Ils rechercheront ainsi les 7 couleurs originelles les unes après les autres. Celles-ci réapparaîtront au fur à mesure, permettant aux personnages de vivre des aventures chromatiques exceptionnelles.

Scénario : Dominique PREVOT

Carte : Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Montreuil
le samedi 25 septembre 1993

DES FRUITS SANS COULEUR

Aux abords de Suie, les voyageurs remarqueront des arbres portant quelques fruits gris. Ce sont des orangers, dont les fruits n'ont aucun goût. Par contre, lorsque les habitants de Couchant les auront peintes, les oranges retrouveront leur saveur aussitôt.

Scénario
n°4
Première partie

RECHERCHES CHROMATIQUES

- EXTENSION POUR "L'ORANGE SANS PÉPINS" -

Présentation

"Recherches chromatiques" est la suite de "L'Orange sans pépins". Ce scénario permet de développer le précédent pour en faire une campagne.

Celle-ci peut-être introduite de deux manières. Si les voyageurs n'ont pas vécu le scénario l'Orange sans Pépins, ils traverseront une déchirure et se retrouvent directement dans un monde en Suie et blanc.

Sinon, une fois de retour à Couchant, et à la première occasion, le Gardien des Rêves fera apparaître un terrible orage, aussi violent que soudain, zébré d'éclairs mauves et jaunes. Les voyageurs traverseront involontairement une déchirure. La seule différence pour eux sera que, maintenant, il fait nuit. Mais ils se trouvent au même endroit. Simplement tout est Suie et blanc, car ici, toutes les couleurs ont été oubliées.

Est-ce un autre rêve, ou le même rêve, avant, ou plus tard ? Les personnages auront la réponse lorsqu'ils retourneront chercher le Couchant : il n'y a plus que 6 Oranges sans pépins. Il est à noter que chaque village a gardé son nom. S'il désire utiliser la carte, le Gardien des Rêves devra remplacer le nom Suie par Couchant. Un autre éventualité est que tous les villages de la Vallée s'appellent Suie. Les villageois insisteront : "mais non, Suie c'est ici". Tous les villages se ressembleront et les voyageurs seront un peu désorientés. Il veillera également à bien jouer les différents caractères des villageois. Car si les couleurs ont disparu, le caractère particulier des habitants de chaque village s'est perpétué.

Les voyageurs feront chaque jour un jet de moral en situation malheureuse (minimum -3), jusqu'à ce qu'une première couleur ait réapparu. Par la suite, ils feront un jet de moral en situation heureuse lors de la renaissance de chacune des couleurs (maximum +3). Il est probable qu'ils aient un moral au beau fixe à la fin de l'aventure.

Nouvelles informations

Les voyageurs pourront se souvenir de plus d'informations concernant les caches des Objets à couleur (Intellect / Légendes à -3 pour chaque couleur). "Une cerise volante de la Vallée garde le Seurise". "Au plus haut par-delà Saye, une fougère des glaces le garde". "Vers l'ongle, une source perlée d'eau de mer donne le Sielle". Pour les autres couleurs, il ne sera pas possible de se souvenir d'une information liée à leur localisation.

Les voyageurs se souviendront également d'une autre phrase de Mido le conteur. "Dans un monde Suie et blanc, seuls les Objets à couleur apparaîtraient d'une autre teinte. Souhaitons que les Dragons se souviennent".

La cerise volante

Pour cette couleur, les mots de la légende se sont déformés. En fait, le gardien du Seurise est un oiseau appelé Cer. Typique de la région, ces oiseaux chantent la nuit, lorsque la lune est visible. Leur chant est assourdissant, et ressemble à s'y méprendre à un rire moqueur. On dit alors que l'oiseau "Cer rise". D'où, peut-être, la déformation qui persiste dans la légende des Objets à couleur. Réussir un jet d'Intellect /

LA PEINTURE

Tous les Objets à couleur fonctionnent de la même manière. Ils réduisent en taille jusqu'à disparaître, au fur et à mesure qu'ils sont utilisés. Il en existe 7 de chaque, mais les voyageurs ne pourront en prendre qu'un seul.

CHERCHER L'OISEAU

L'oiseau Cer ressemble à une pie, mais son vol est saccadé et son plumage est Saye (du moins d'ordinaire). Il vit aussi bien de jour que de nuit. Par contre il ne chante que la nuit, lorsque la lune est visible. Son plumage le rend particulièrement difficile à localiser dans les feuillages où il cache son nid. Les oeufs de Cers sont très rares. La moyenne est d'un oeuf toutes les deux années, par couple. Les jeunes Cers ont un plumage gris (même en couleur). Capturer un jeune et l'attacher au sol lui fera pousser des cris stridents et fort désagréables. Par contre, cela attirera un ou plusieurs Cers adultes. Il est possible d'obtenir un résultat identique avec un appeau.

Zoologie à -5 permet de connaître l'oiseau et ses habitudes. Sinon, le Gardien des Rêves fera intervenir un Cer qui réveillera les voyageurs pendant la nuit. Ceux-ci ne manqueront certainement pas de se renseigner sur ce curieux volatile.

Toujours est-il que, d'habitude, le plumage des Cers est Saye. Ils vivent dans les bois, mais sont très peu répandus. Leur longévité est exceptionnelle, bien qu'aucune observation n'ait donné de résultats satisfaisants et fiables à ce sujet.

Le plumage de l'un des Cers peuplant la Vallée est orné de 7 plumes de couleur Seurise. L'oiseau a été capturé par un homme, Guinux, maître chanteur à Seurise. Le pauvre Cer est en cage, car l'homme lui apprend à chanter. Et l'oiseau est un élève particulièrement doué. Certes, Guinux a remarqué les plumes, mais il pense que c'est cela qui donne à l'oiseau les dons qu'il montre pour le chant.

C'est par hasard, après avoir cherché longuement dans la Vallée que les voyageurs apprendront l'existence du maître chanteur et de son oiseau prodige aux plumes étranges. Dans tous les cas Guinux ne voudra rien entendre, demandera à réfléchir, et en profitera pour cacher l'oiseau dans une cabane en forêt. Il finira par négocier une plume, et une seule, devenant ainsi doublement un maître chanteur. Les voyageurs devront trouver ce qui peut plaire à cet homme célibataire, bûcheron par nécessité et maître chanteur par vocation. En effet, la renaissance des couleurs ne l'intéresse pas : il a toujours connu un monde en Suie et blanc.

La fougère des glaces

Au plus haut par-delà Saye se trouve un pic beaucoup plus grand que les autres, et visible depuis la ville. Les voyageurs devront s'équiper pour affronter le froid, la neige et la glace. Les villageois apporteront leur concours. Après tout, qui sait de quoi demain sera fait ?

Les personnages découvriront donc la haute montagne, sa splendeur, ses dangers, et sa faune. Le problème majeur se posera lorsqu'ils arriveront en vue du sommet, car c'est ici que vit une tribu de Sauvages. Parlant tout juste, particulièrement belliqueux et très méfiants, ils accueilleront les voyageurs par des jets de pierres dès leur arrivée. Le grand chef se montrera alors, faisant des signes éloquentes enjoignant les voyageurs à partir promptement. L'échange, car ce n'est pas véritablement un dialogue, entre les voyageurs et les Sauvages doit être joué aussi bien par le Gardien des Rêves que par les joueurs.

Attention ! Bien que peu évolués intellectuellement, les membres de la tribu ne sont pas ignares. Ils vivent dans la montagne depuis toujours et la connaissent bien. Ils sont organisés pour la survie, et comprennent où se trouvent leurs intérêts (personnels ou collectifs). Si les voyageurs sont pacifiques, proposent des offrandes (comme de la nourriture, ou tout objet en métal), ils seront invités à partager l'ours grillé du prochain repas. Tout de suite après, celui qui semble être le chef les emmènera pour faire exécuter à chacun certains travaux. Il s'agit en fait d'épreuves pour être accepté par la tribu.

Mais alors, et la fougère des glaces ? Située au centre des constructions de glace, elle fait l'objet de la vénération de la tribu. Autour d'elle, dans un rayon de

LES SAUVAGES

La tribu regroupe 40 adultes et 15 enfants. Ils connaissent parfaitement la montagne (Survie en montagne : d4+2). Ils vivent dans des constructions de neige et de glace qui ressemblent à des igloos. Une grotte naturelle permet de regrouper toute la tribu en cas de besoin. Le chef est un grand gaillard dans la force de l'âge. Avant de prendre d'importantes décisions, il consulte un sage à demi fou qui dit parler avec la fougère. Il s'agit d'un haut-rêvant qui ne connaît que des sorts utilitaires liés à la survie de la tribu. Ce sont des versions primitives des sorts usuels que connaissent les voyageurs. Il ne se servira pas de son art, qu'il maîtrise piètrement, contre les voyageurs.

De manière facultative, la tribu pourra avoir capturé un Yéti. C'est une espèce de grand singe que les Sauvages apprivoisent. Si cette option est retenue, la tribu lancera le Yéti à la recherche des voyageurs, plutôt que d'envoyer des hommes.

Les épreuves auxquelles seront soumis les voyageurs seront très primaires. Ce seront des tests concernant la force, la capacité à chasser ou à faire la cuisine, à allumer un feu dans la neige, ou encore à aider à toutes les tâches usuelles qu'effectue la tribu, et qui contribuent à sa survie.

3 mètres, il n'y a ni glace, ni neige (comme s'il y avait la présence d'un sort de zone particulier qui la protégeait). La fougère est composée de 7 belles et grandes feuilles couleur Saye. Comme pour tous les autres Objets à couleur, il ne sera possible de détacher qu'une seule feuille.

La fougère n'est pas gardée. En dehors des guetteurs habituels qui surveillent les éventuels intrus, mais surtout le déplacement de gibiers potentiels, personne ne monte la garde jour et nuit à proximité de la plante. Par contre, dès que la tribu s'apercevra du vol sacrilège, hommes et femmes se lanceront à la poursuite des voyageurs. Habités à la montagne, les Sauvages rattraperont peut-être les voyageurs.

Mais, cette fois encore, l'échange est une solution envisageable. La corruption du chef avec une arme en métal, par exemple, pourrait donner satisfaction aux voyageurs quant à leur quête. Néanmoins, peut-être que le chef préférera toutes les armes, quitte à aller les prendre de force.

Une source perlée d'eau de mer

En faisant le tour du lac, les voyageurs remarqueront qu'un petit ruisseau se jetant dans celui-ci possède un goût légèrement salé (Goût à 0, en utilisant la compétence Cuisine de manière facultative). Ils n'auront plus qu'à remonter à la source. Par deux fois, un petit torrent se jette dans le ruisseau d'eau salé, mais il sera facile de poursuivre la recherche en amont en goûtant l'eau. Celle-ci est de plus en plus salée (bonus de +1 pour la première fois et de +2 pour la seconde).

Nos voyageurs se retrouveront bloqués au bas qu'un immense à pic. L'eau sort

de la roche à mi distance entre le haut de la falaise et la position des voyageurs. La source naît donc au dedans de la montagne. Il ne sera pas trop difficile de repérer une grotte se trouvant cachée derrière la végétation luxuriante autour de la cascade formée par la source. L'eau salée ne semble pas perturber de manière importante la croissance de la végétation.

Une suite d'escaliers et de couloirs sombres mènent à une vaste caverne. Au centre de celle-ci, au niveau du sol, 7 jets d'eau salée sortent verticalement de la roche. Ils se rejoignent juste avant de sortir de la caverne pour arriver à l'extérieur, au milieu de l'à-pic. Chacune des 7 sources forme un petit geyser. Au sommet du jet d'eau ainsi créé, en perpétuel équilibre, se trouve une perle couleur Sielle grosse comme le poing.

Une myrtille des marais

Un simple jet d'Intellect / Botanique à -3 réussi permet de savoir ce que sont les myrtilles des marais. Elles n'ont rien à voir avec les fruits aériens que chacun connaît : ce sont des tubercules de la taille d'une grosse pomme de terre. Chaque pied de Martiller (l'arbuste qui produit les myrtilles des marais) donne de 2 à 4 myrtilles par an. Les tubercules, d'ordinaire de couleur Indithyste, sont immangeables et ne servent que pour la teinture, obtenue en les faisant longuement bouillir.

Trouver un Martiller n'est pas chose simple. Pour commencer, rien n'est simple dans des marais. Mais de plus, l'arbuste est petit, piquant et sans feuilles à l'époque de la récolte des myrtilles des marais. En clair, le Martiller se fond parfaitement dans la végétation inhospitalière des lieux où il pousse. Par contre, un botaniste pourra se souvenir

POUCE ET ONGLE

La légende dit : "vers l'ongle, une source perlée d'eau de mer garde le Sielle". Le lac, quant à lui, s'appelle le lac Pousse. La Vallée de l'Arc-en-ciel, de son côté, ressemble à une palette de peintre.

En présence de ces trois informations, les voyageurs devront en déduire que l'ongle dont il s'agit est celui du pouce. Et c'est vers le lac que les voyageurs devront orienter leurs recherches.

BON APPÉTIT

Les aliments n'ayant pas leurs couleurs naturelles n'ont, au mieux, aucun goût, et au pire celui d'un aliment gâté. Ils ne retrouvent leur saveur que lorsqu'ils sont de nouveaux colorés. Par contre, leur odeur et leur valeur nutritive restent les mêmes. Les voyageurs devront donc se forcer à manger. A chaque repas, ils joueront un jet de Goût à 0. En cas de réussite, ils effectueront alors un jet de Volonté à 0 (ajusté au moral, après un jet de moral en situation malheureuse). Une réussite leur permet de surmonter leur dégoût et de manger normalement. Un échec normal permet d'avaler la moitié des points de sustentation du repas (ou de ceux nécessaires, le plus faible des deux). Un échec particulier ou total empêche d'ingérer toute nourriture pour la journée. Bon appétit ?

de la spécificité d'une espèce de Zyglutes naines très friande de myrtilles des marais. Dressées à les trouver, elles se montrent vite aussi efficaces que d'autres races pour rechercher certains champignons. A Thyste, il y a bien sûr des Zyglutes naines. En effet, bien que personne ne s'en souvienne, avant la disparition des couleurs, ces animaux étaient élevés dans ce but. Maintenant, il ne reste plus que 3 Zyglutes naines au village, et dans la région (un mâle et deux femelles).

Bien entendu, ces Zyglutes naines n'ont pas été entraînées à la recherche des myrtilles des marais. Mais leur goût pour cet aliment est resté. Ce ne sera qu'une question de temps. Pour chaque demi-heure qu'elle sera promenée dans les marais, chaque Zygulte peut faire un jet d'Odorat (moyenne 11) à -3. Avec une réussite elle localisera un Martiller normal, et voudra manger des myrtilles. Sans le faire connaître des joueurs, le Gardien des Rêves appliquera un malus de -1 au jet d'Odorat pour chaque myrtille que les Zyglutes auront mangée. Ce n'est pas que leur odorat faiblit, mais leur intérêt pour le tubercule diminue au fur et à mesure. D'ailleurs, après avoir dégusté 3 myrtilles des marais, les Zyglutes naines ne rechercheront plus rien.

C'est avec une réussite particulière que les Zyglutes localisent un Martiller au pied duquel les voyageurs trouveront une myrtille des marais Indithyste. Le Gardien des Rêves pourra agrémenter cette expédition de rencontres, tel qu'un prédateur de Zyglutes par exemple. Et allez savoir quelle maladie peut traîner dans ces marais malsains...

Une fleur de soleil

Un jet d'Intellect / Botanique à -3 permet de connaître cette plante fleurie.

D'ordinaire couleur Dore, les fleurs de soleil poussent dans des endroits désolés. Elles font preuve d'une vivacité exceptionnelle et peuvent rester des mois sans eau, voire même sans lumière. Mais ce serait regrettable. Ce qui fait le charme de la fleur de soleil, c'est sa capacité à conserver la lumière du soleil. Cette petite plante à fleur unique doit son nom au fait qu'elle irradie après avoir été exposée à la lumière du soleil. Le spectacle donné par un champ de fleurs de soleil, la nuit, a inspiré de nombreux poètes à travers les âges.

Les botanistes du groupe de voyageurs pourront penser que l'endroit le plus probable où ces plantes sont susceptibles de pousser est aux abords du désert des sables Mordorés. Peut-être n'auront-ils pas tort ? Peut-être que certaines de ces plantes poussent là, et que les voyageurs pourront observer ce fabuleux phénomène ? Mais aucune d'entre elles ne sera couleur Dore.

Actuellement, les 7 fleurs sont au village Dore, dans un grand pot, et servent de bouquet de mariage. Le couple possédant le bouquet de la mariée (c'est le nom donné aux fleurs de soleil depuis l'oubli des couleurs) le donne au couple qui se marie, à l'occasion de la fête du mariage. La fleur de chaque plante est couleur Dore, et elle irradie la nuit. Les habitants l'expliquent facilement : si le bouquet irradie, la nuit, les Dragons veilleront au bonheur du couple. Par contre, si ce n'est pas le cas... D'ailleurs les habitants sont tous très méfiants envers leur conjoint ou conjointe (c'est leur trait de caractère). Un dicton du village assure "mariage pluvieux, mariage malheureux", et pour cause !

C'est donc en revenant bredouilles de leurs recherches aux alentours du désert que les voyageurs apprendront que le soir même, Justin (un jeune villageois très

ZYGLUTES NAINES

En dehors de leur taille et de leurs facultés olfactives, ces Zyglutes sont semblables à leurs grandes cousines. Elles possèdent trois pattes, et un bec large comme les canards ; leur plumage est gris-Suie, et leur queue Seurise (en temps normal) porte des paillettes, sauf si l'animal est en captivité.

CARACTERISTIQUES

Taille 4	Const 10
Force 13	Percept 9
Odorat 11	Volonté 2
Rêve 10	
Vie 7	End 15
Protection -1	

Coup de bec

9 niv 0 Init 4 +dom 0

Recherche myrtille des marais
0 (d'ordinaire +5)

Le jet de recherche des myrtilles se joue avec l'Odorat comme caractéristique, et pour difficulté celle de la survie dans les marais où la recherche est effectuée.

LA FIÈVRE BRUNE

Gravité 4

Périodicité 8h

Malignité 4

Dommages : -1 Vie et -1 Vue
et voir Livre III page 21

Remèdes :

Elixir des gnomes +14

Tanemiel Doré +10

Tanemiel +8

blagueur) prend Bella pour femme. La fête, qui a déjà commencé depuis ce matin, sera suivie d'un banquet qui durera toute la nuit. Les voyageurs verront ainsi la fleur de soleil de laquelle sortira une magnifique lumière couleur Dore dès que la nuit apparaîtra. Tout le monde en déduira un bon présage pour les jeunes mariés.

Une aubergine de rêve épanouie

Les voyageurs découvriront avec surprise qu'il existe une auberge à Thyste. L'enseigne indique "la Maison des Douceurs". Ici, à défaut de manger quelque chose de bon (surtout avec des aliments en Suie et blanc), la nourriture est douce au palais, agréable à l'odorat et tentatrice à la vue. C'est Yne, une très jolie jeune femme, qui tient l'auberge. Avant elle, sa mère le faisait, et sa mère avant elle. C'est une tradition familiale qui accompagne le donc que ces femmes ont pour la cuisine (compétence au niveau +7). Même sans couleur, les plats sont tous bons (ni jet de goût, ni jet de moral pour pouvoir manger). Ce sera un régal lorsque tout ou partie des couleurs sera ressuscitée. Les habitants de Thyste y viennent régulièrement, car ils trouvent la nourriture "haute en couleur". Pour eux, ce n'est rien qu'une expression ancienne qui signifie "très goûteux".

Yne est une très jolie femme d'une trentaine d'année. Une beauté de rêve (Apparence 16). En couleur, elle porte ses cheveux roux très fins jusqu'au bas du dos. Ces yeux sont de couleur Viothyste et illuminent son visage. Bien que pas très grande, elle a le maintien d'une femme de qualité. Très douce, elle a beaucoup de charme et n'hésite pas à y faire appel si elle en a le besoin (Eloquence 14, et Séduction +5). Attention, ce n'est pas pour autant une

femme facile ! Mais cette petite lueur de mélancolie au coin de l'oeil est assez irrésistible.

Et l'aubergine de rêve dans tout cela ? Dans un coin de l'auberge, sur une étagère en bois, trônent 7 curieuses poteries. Elles ressemblent à des aubergines, mais sont grises et creuses. Un pinceau se trouve dans chacune d'elle. Si les voyageurs lui en parlent, Yne dira qu'elle a toujours connu cette étagère. Sa mère également. Elle n'a jamais eu envie de se séparer de ces objets, mais ne pourrait pas dire pourquoi.

La légende parle d'une aubergine de rêve épanouie. Et, cette fois, les personnages devront faire preuve de beaucoup d'imagination. Ils sont dans une auberge, tenue par Yne, une créature de rêve qui est très mélancolique (avec des yeux couleur Viothyste, c'est-à-dire gris pour le moment). Toutes les syllabes phonétiques de la légende sont là : auberge, Yne, rêve. Seul manque l'épanouissement. De fait, Yne est très seule, et un peu de réconfort lui fera le plus grand bien. De l'aide à l'auberge, certes, mais également de la tendresse, et de la douceur.

Pour que l'une des poteries devienne Viothyste et soit alors un véritable Objet à couleur prêt à servir, il faudra que Yne perde sa mélancolie. Pour cela, elle devra s'épanouir dans les bras de l'un des voyageurs (si les hommes du groupe sont trop rustres, ne pénalisez pas les femmes !). Sa préférence ira au plus intentionné. Pas celui, ou celle, qui joue le mieux, mais le - ou la - plus sincère. Peut-être même cela signifiera-t-il une retraite anticipée pour le voyageur en question ?

VITE AUX PINCEAUX

L'oubli des couleurs est tellement ancien que les habitants de la Vallée de l'Arc-en-ciel ne se souviennent plus spontanément de l'utilisation qu'ils peuvent faire des Objets à couleur. En la présence de l'un des Objets, ils resteront indécis. Ce sera aux voyageurs de leur dire, voire de leur crier, enthousiastes : "vite, aux pinceaux !". Ce ne sera qu'à ce moment que les villageois se souviendront de la couleur, de l'Objet et de sa finalité. Si le scénario précédent a été joué, les voyageurs auront déjà vécu cette scène. Dans le cas contraire, elle ne se produira spontanément qu'une seule fois, lors de la résurrection de la première couleur.

GÉRER LE TEMPS

Le Gardien des Rêves peut souhaiter faire intervenir une contrainte au niveau du temps que les voyageurs ont à disposition pour retrouver une couleur donnée. Par exemple, les personnages ne peuvent avoir que 7 jours entre la résurrection de chaque couleur. S'ils mettent plus de temps, toutes les couleurs précédemment retrouvées disparaissent de nouveau. Plus stressant encore, ils ont 7 jours pour trouver la première couleur, 6 pour la seconde, et ainsi de suite jusqu'à une seule petite journée pour la dernière.

Rêve et réalités

Si le gardien des Rêves le souhaite, les voyageurs retourneront dans leur rêve de départ de la même manière qu'ils en étaient partis. Un terrible orage les surprendra. Ses éclairs menaçants seront mauves et jaunes. Les personnages se retrouveront peu après la fin de l'orage, à l'endroit et au moment même de leur départ du précédent rêve.

Après avoir ressuscité la dernière couleur manquante, et lors de leur premier sommeil nocturne, tous les voyageurs feront le même rêve. Ils se trouveront dans un endroit très sombre. Quelque chose bouge dans l'ombre, et une lumière Dore passe devant leurs yeux. Un grognement assourdissant se fait alors entendre. Il paraît exprimer une certaine satisfaction. Dans le lointain, les voyageurs aperçoivent maintenant de petites lumières de toutes les couleurs, comme des étoiles dans un ciel sans nuages. Une autre lumière passe devant leurs yeux, Cerise celle-là. En la suivant des yeux, ils remarquent qu'elle rejoint les 6 autres couleurs primaires, disposées dans l'ordre de l'arc-en-ciel. Un

autre son guttural de satisfaction emplît les oreilles des rêveurs. Une forme passe devant les couleurs, se découpant nettement en ombres chinoises. Mais, on dirait... une patte, énorme, gigantesque. Et dans l'ombre, là, c'est un bras, plus grand que le plus grand des arbres. Et ici serait-ce une immense tête ? Une tête de...

Sur cette aperçue, les voyageurs se réveilleront. Ils bénéficieront tous d'une Tête de Dragon. Certains penseront peut-être que le Dragon peintre est satisfait qu'ils aient réussi à faire revivre ses couleurs. Et, qu'à sa manière, il a tenu à les en féliciter.

Scénario : Dominique PREVOT

Avec l'actif soutien amical de :

Jacques GIRALT

Version du 1er octobre 1993

BALLADE POUR LES COULEURS

Si le Gardien des Rêves souhaite ne donner qu'un temps précis aux voyageurs, il peut communiquer les informations nécessaires aux joueurs sous forme d'une ballade.

Un jet d'Intellect / Légendes à -4 permettra aux voyageurs de se souvenir d'une très ancienne comptine. Elle indique l'ordre dans lequel les couleurs doivent être récupérées, le nombre de jours disponibles pour le faire, et à quoi profite la couleur (et par là même de quelle couleur il s'agit). Dans l'ordre, il y a donc le Saye, le Couchant, l'Indithyste, le Seurise (la couleur du sang), le Dore, le Viothyste (il s'agit des yeux de Yne) et enfin le Sielle.

"Mon premier est en sept
pour les pousses nouvelles
Mon second est en six
pour les portes de l'aube
Mon troisième est en cinq
et pas que pour des prunes
Mon quatrième en quatre
pour les ruisseaux de vie
Mon cinquième est en trois
il brille au firmament
Mon sixième est en deux
pour les yeux d'une belle
Et mon dernier en un
pour vivre sans nuage

Sacré Granpica, sacré
Granpica, sacré
Granpicaremrenoirbranso !"

Scénario
n°4
Seconde partie