

Les voyageurs découvriront l'immense cité de Ventose. Tout semblera normal, lorsque tout à coup... Par quelle ironie des Dragons les voyageurs se retrouvent-ils dans une situation qui semble inextricable ? C'est ce qu'ils devront découvrir, en chassant les brumes de leur mémoire, et en revivant cette période oubliée. En fin d'aventure, une récompense conséquente saluera le triomphe des voyageurs.

Cette aventure pourra sembler extrêmement directive et, de fait, elle l'est. Une bonne complicité entre le Gardien des Rêves et les joueurs assouplirait cet aspect contraignant. Ce scénario se déroule à Ventose. Le Gardien des Rêves devra donc bien connaître les rouages de cette cité. Il est important que l'un des membres du groupe, au moins, maîtrise la lecture d'aura magique. De manière optionnelle, l'un des voyageurs pourrait être Compagnon du Tour du Rêve (voir en annexe).

LE MAÎTRE DES APPEAUX

Préambule

Les voyageurs arrivent à Ventose, s'installent à l'auberge des voyageurs, et s'endorment pour une bonne nuit de sommeil. Lorsqu'ils rouvrent les yeux, ils ne sont pas dans leur lit, mais face à une jeune femme qu'ils viennent semble-t-il de tuer. Ce n'est pas une nuit, mais une septaine complète qui est passée. Les voyageurs chercheront donc à comprendre la situation et à éclaircir leur geste meurtrier.

Cette enquête sera un peu particulière. Chaque fois que quelqu'un racontera aux voyageurs ce qu'ils ont fait pendant cette période oubliée, ils n'entendront pas parler de leurs actes, mais les revivront. L'histoire alternera ainsi entre le présent et le passé.

De fait, ce scénario sera une épreuve ardue quant à sa maîtrise : les joueurs devront accepter d'entrer dans le jeu, et d'aller dans le sens de l'histoire. Tout ceci afin que les retours en arrière ne compromettent pas le présent.

Si des actions volontaires des joueurs devaient définitivement mettre en péril le bon déroulement de l'histoire, le Gardien

des Rêves reprendrait momentanément le ton narratif, continuant le récit au présent (les voyageurs écoutent et ne vivent plus les scènes). Cette solution, frustrante pour tous, sera à éviter dans toute la mesure du possible, et uniquement pour sauver la cohérence de l'aventure.

Une bise à l'arrivée

Les voyageurs cheminent vers l'ouest. Ils traversent la région des Plaines bleues. Un petit vent souffle, calme et agréable. C'est Brin, mais les voyageurs ne le savent pas encore. Ils arrivent en vue de l'imposante cité aux remparts si curieusement dessinés. Nous sommes le 7 Dragon, et il est début Lyre (il est souhaitable que les voyageurs connaissent la date).

La garde, portant hallebardes, perruques et emblèmes de la cité, sera accueillante : « Eh Toux, tu me dois 1 sol ! Je t'avais bien dit que Mystère m'avait annoncé l'arrivée d'étrangers ! Soyez les bienvenus à Ventose. Quel bon Brin vous emmène vers chez nous, voyageurs ? » Guis et Toux, les deux gardes nez au vent à la porte ouest, accueilleront gaiement les voyageurs. Guis leur indiquera l'emplacement de

'Par bon Vent', l'auberge des voyageurs : « Elle est tenue par mon ami Maltez ».

Deux Charretières de trois places seront libres et pourront rallier l'auberge des voyageurs, vers la porte Est (3 deniers par personne). Cherchant à impressionner les voyageurs, les deux Charretiers se lanceront dans une course folle, éprouvante pour les nerfs, mais finalement sans écueils.

En allant jusqu'à l'auberge, les voyageurs attireront l'attention de tous les passants. Eux-mêmes s'apercevront que tout le monde porte les cheveux longs, propres et soignés. De plus les habits des personnes qu'ils croiseront sont beaucoup plus amples que les leurs. Certains semblent même flotter autour de leur possesseur dès qu'un petit souffle de vent vient à passer. Un groupe d'enfants se moquera ouvertement des voyageurs et de leurs cheveux.

Une enseigne, représentant la tête d'un bonhomme joufflu et ébouriffé en train de souffler, indique la présence de l'Auberge des voyageurs, 'Par bon Vent'. L'aubergiste, un homme fin à la mâchoire carrée, porte des favoris et une grande natte brune. Il arbore sur la tête une gapette, genre de chapeau plat

CYCLONE

Alcool distillé par Maltez dans sa cave, Cyclone a un effet redoutable. Sa force est de -6. La dose usuelle est de 10 centilitres, mais Maltez en sert toujours 20.

En servant, il annonce la couleur : « C'est un peu fort : évitez de tout boire en une fois. Regardez comment il faut faire. » La méthode est simple : boire environ la moitié du verre servi, et garder la boisson dans la bouche. Ensuite remuer la tête de manière à bien secouer le liquide - en maintenant la bouche fermée, merci pour les voisins ! Ne vous privez pas de rire : faites mimer la scène à vos joueurs. Leur servir de l'eau, et leur demander de secouer la tête. Cela évite les jets de dés... Sinon, jouer Agilité à +3. Un excellent mélange (particulière) fait descendre la force de Cyclone à -2, un bon (significative) à -3, un moins bon (normal) à -4. Un mélange raté (échec) donne au Cyclone une puissance de -5, celui vraiment raté (échec particulier) le laisse à -6 et, enfin, le mélange catastrophique (échec total) le pousse jusqu'à -7. Maltez confirmera : « Il faut le secouer, pas le mélanger ! » Quelle que soit sa force, le goût de Cyclone est constant : noisette-vanille.

à visière, dont tout Ventose considère qu'elle est du plus mauvais effet : « Ici, on montre ses cheveux, et non point les cache ». C'est un homme entre deux âges, souvent la pipe au bec.

L'aubergiste accueillera les voyageurs de façon amicale et attentionnée. Le dîner et la première nuit seront offerts aux voyageurs. Maltez discutera avec eux, leur posant des questions sur leurs

voyages, et parlant des siens. S'il y a un ancien marin parmi eux, l'aubergiste lui montrera ses maquettes de bateaux. Certains modèles sont tout droit sortis de son imagination, mais d'autres sont à l'image de navires sur lesquels il a jadis navigué. Il a commencé comme mousse dans une lointaine cité puis, avec l'âge, il est devenu marin. Plus tard, à la faveur d'une bonne fortune, il a acheté son propre bateau et est devenu capitaine. Une redoutable tempête l'a fait échouer au milieu du Plateau Frigide. Il est arrivé à Ventose avec trois marins, dont un seul a survécu : Guis.

Maltez leur offrira une tournée de Cyclone, sa spécialité (voir encadré). Il leur expliquera ce qu'il convient de faire pour leurs cheveux : soit acheter une perruque, soit rapporter des peaux de Foliens. Puis, il leur montrera leurs chambres.

Surprise !

Lorsque les voyageurs reprennent conscience, ils ne se trouvent plus à l'auberge. Ils sont dans une vaste pièce richement décorée, ornée de nombreuses et probablement coûteuses œuvres d'art. Ils portent leurs habits les plus chics, leurs armes, mais pas leurs sacs. Ils sont affublés de longues perruques, dont la couleur et le bouclage varient en fonction des goûts de chacun.

Ils découvriront le corps d'une jeune femme à leurs pieds, visiblement tuée par les armes que les voyageurs tiennent en main. Elle porte une perruque brune, et ses yeux noirs sont empreints de haine féroce, et d'un éclair de surprise ; de leur côté, les voyageurs se sentiront soulagés. Dans sa main droite entrouverte, se trouve une sorte de long sifflet en métal. Celui qui se saisira de cet appeau subira les effets des Griffes morbides (voir l'encadré pour le détail

LES APPEAUX

Utilisés comme les appeaux doivent l'être, ceux-ci attirent effectivement les Foliens. Si les voyageurs font un essai, un cri plaintif en sortira : c'est le cri de douleur d'un Folienn femelle. Peu après, ils entendront une réponse grognée, lancée comme un encouragement (un peu sur le ton « bouge pas, nous arrivons »).

Mais leur véritable pouvoir est bien plus redoutable : ces appeaux sont les réceptacles d'une magie mortelle de la voie la plus cauchemardesque. Le sort que lance ces objets est tellement puissant qu'il demande l'utilisation d'un puits de rêve : R-13 r-13+ à la base, il a été préparé avec 25 points de rêve. L'utilisation magique d'un appeau est la suivante : il doit être tenu bras tendu vers le haut. Lorsque son détenteur le souhaite, l'appeau lance le sort, utilisant tous les points de rêve nécessaires. Pour chaque point de rêve, l'objet vampirisera trois points de Vie aux personnes présentes, en commençant par la plus proche, et jusqu'à cumuler 75 points de Vie ! L'effet est instantané. Un jet de résistance réussi à r-8 permet de garder ½ de ses points de Vie actuels. En cas d'échec, les points de Vie tombent à 0. Ils pourront être récupérés, éventuellement, de manière usuelle. Le haut-rêvant est immunisé contre les effets du sort.

Ces objets dignes d'un âge révolu sont protégés par 4 Griffes morbides de Thanatos (tous les détails se trouvent page 73 du livre du Haut-Rêve).

de ces objets). La main gauche est crispée sur un objet que les voyageurs ne voient pas, et dont il n'est pas

souhaitable qu'ils prennent possession pour l'instant. Ainsi, le Gardien des Rêves omettra de le leur dire, afin d'éviter qu'ils ne coupent la main de la défunte... Ils sentiront la chaleur du soleil pénétrant dans la pièce par une large baie s'ouvrant sur une large terrasse. Ils entendront le bruit métallique d'armes dans l'escalier. Une dizaine de personnes armées semblent monter vers la pièce où ils se trouvent : c'est la milice ventose. Ils entendront aussi le doux clapotis de l'eau du Lac salé qui arrive au pied de la demeure où ils se trouvent. Ils sentiront l'odeur douce et âcre venant d'un brûle parfum, dissimulant à peine l'odeur caractéristique de l'herbe de lune lorsqu'elle est fumée. Enfin, sous leur langue, les voyageurs auront le goût sucré et riche d'une friandise ou d'un gâteau qu'ils ont mangé récemment.

Assaillis par ce dur retour à la réalité, les voyageurs devront se décider, et très vite. Soit ils attendent la garde, pour se rendre, ou pour la combattre. Soit ils cherchent à fuir, ce qui est le plus raisonnable. Il n'y a que deux issues : l'escalier, d'où proviennent les bruits de la garde montante, et la baie, d'où provient un bruit d'eau. Arrivés sur le balcon, ils constateront qu'ils se trouvent au deuxième étage d'une somptueuse demeure, voisine d'autres maisons du

JOZINE, CITOYENNE DE SPASME

Compagnon du Tour du Rêve, Jozine s'est établie à Ventose après bien des aventures. Elle a repris le métier de ses parents, qui tenaient une échoppe de sucres de Spasme. Elle vit tranquillement, au grès des vents. Jozine connaît Maltez, l'ancien marin qui tient l'Auberge des voyageurs : entre anciens voyageurs, ils trouvent parfois l'occasion de se raconter les péripéties de leurs voyages passés.

même genre : elles sont construites pour partie sur pilotis et rivalisent en beauté. En bas, l'eau est claire et semble assez profonde pour amortir leur chute. Il faudra tenter le saut ou se laisser prendre par la milice ventose.

Nager jusqu'à la rive sera aisée pour qui maîtrise la natation. Grand Large souffle et sa fraîcheur piquera les voyageurs dont les vêtements sont ruisselants. Il leur faudra ensuite se perdre dans la ville, ce qui ne sera pas facile : des voyageurs tout mouillés, qui courent en se retournant, cela se remarque.

Une exilée bienvenue

C'est dans une rue aux multiples échoppes qu'ils remarqueront l'une d'elle nommée : « Sept pour ne pas oublier ». Se balançant dans le vent, l'enseignante représente une femme marchant vers la lumière. Bien que rien ne le laisse supposer, c'est une échoppe de friandises : délices, gâteaux et pâtisseries fines, du type de celles qu'on peut trouver à Spasme. Chaque gourmandise est préparée en sept modèles différents (forme, goût, couleur).

Une petite femme rondouillarde et joviale, portant une longue perruque blonde et bouclée, les apostrophera : « Je ne vous attendais pas si tôt. Entrez donc ! » Elle fermera la porte de son échoppe, et accueillera les voyageurs chez elle, à l'étage. Elle enlèvera sa perruque, faisant apparaître une chevelure bouclée châtain clair : « Je n'ai jamais pu supporter ces machins là ! Que vous est-il arrivés ? Vous êtes trempés ! Vous êtes allés contre vent et marées, non ? »

Devant l'étonnement probable des voyageurs, elle poursuivra : « Vous ne

PRIS PAR LA MILICE

Si les voyageurs sont capturés par la milice ventose, ils seront jugés par le Grand Souffleur en personne. Lors de leur jugement, Jozine, Maltez, Cévil et même Pivoine viendront témoigner. Ils raconteront leurs rencontres avec les voyageurs. Ces derniers revivront donc les événements de la même manière que s'ils étaient libres.

vous souvenez pas ? Vous êtes venus chercher quelques sucres chez moi. Et vous (elle désigne le compagnon du Tour du Rêve), vous m'avez dit que vous vouliez revenir me voir. Mais, vous n'avez pas senti le vent venir ? A tous les coups, vous avez pris le vent ! »

Si les voyageurs se confient à Jozine (et le Compagnon devrait le faire), celle-ci s'exclamera : « Mais vous étiez dehors par Folie. Il a soufflé dix minutes après votre passage ! » Elle rappellera que quiconque dehors par Folie est tenu pour responsable de ses actes. Les voyageurs ont commis un crime de sang. Et tous les conseillers vont chercher à le résoudre, car une telle réussite c'est toujours bon pour leur popularité. Du coup, il est probable que dès le prochain souffle de Mystère, la milice fasse irruption chez elle. Heureusement il n'est pas prévu que ce vent souffle pour l'instant.

Les voyageurs sont dans une situation peu agréable. Jozine, à leur demande, pourra les renseigner sur la date du jour : 14 Dragon, soit 7 jours après leurs derniers souvenirs.

Les pistes

A partir de là, la première chose qu'ils devraient faire pour tenter de s'expliquer

leur geste, c'est de découvrir ce qu'ils ont fait pendant cette septaine.

Première piste, les voyageurs connaissent Maltez, et peut-être celui-ci sait-il quelque chose ? Leurs affaires ne seraient-elles pas chez lui ? Jozine connaît l'aubergiste et elle peut aller le voir, à la demande des voyageurs. Elle pourra même revenir avec lui. Anciens voyageurs, Maltez et Jozine ont l'esprit ouvert, et ne dénonceront pas nos voyageurs. De plus, ils tenteront d'être les plus discrets possibles.

Deuxième piste : les voyageurs portent des perruques, comme tout le monde à Ventose qui n'a pas la chance d'avoir des cheveux naturellement longs et beaux. D'où proviennent-elles ? A l'intérieur de chacune d'elle est gravé un mot : 'Cévil'. C'est le nom d'un barbier fameux, également Souffleur auprès du Magistral Venrchestre. Jozine en est certaine, et indiquera aux voyageurs que son échoppe, l'une des plus réputées et des plus chères, se situe proche de la Place des Coupes.

Troisième piste, les appeaux. L'un d'entre eux découvrira un appeau en argent dans l'une de ses bourses, identique à celui récupéré dans la main de leur victime (on assumera que les problèmes liés aux Griffes ont été réglés). Jozine indiquera : « C'est certainement l'œuvre du Maître des Appeaux. Il vit aux abords de la Forêt des Chênes secs. C'est un original qui dit parler aux animaux à l'aide de ses instruments. »

Quatrième et dernière piste : la victime. Qui est-elle, les voyageurs la connaissent-elle ? Mais il faudra attendre que la nouvelle du meurtre se propage pour connaître son nom.

L'ombre d'un souvenir

Maltez accueillera les voyageurs chez lui la nuit, ou se déplacera chez Jozine. Si cette dernière, ou les voyageurs, se sont rendus rapidement à l'auberge des voyageurs, ils auront pu récupérer leurs possessions. Sinon, il faudra s'en passer pour l'instant, la milice s'en étant emparé.

Lorsque les voyageurs seront en présence de Maltez, ils chercheront à savoir ce que ce dernier sait de leurs pérégrinations de cette dernière septaine. C'est ce moment que le Gardien des Rêves devra soigner tout particulièrement. Maltez commencera à parler du 8 Dragon (le lendemain de l'arrivée des voyageurs) : « Il était probablement mi-Vaisseau lorsque vous êtes descendus en salle commune. » A ce moment les voyageurs se verront, comme dans un rêve éveillé, descendre les escaliers de l'Auberge des voyageurs. Ils continueront à entendre la voix de Maltez, mais de plus en plus lointaine : « Je vous ai proposé des Tartines ventoses, et vous avez tous voulu en goûter... » A partir de là, les voyageurs sont à l'Auberge : ils sont assis à une grande table, et attendent d'être servis.

Maintenant, les joueurs jouent leurs personnages comme d'habitude. Ou presque : les voyageurs n'ont, bien entendu, aucune connaissance des événements futurs. Les joueurs, de leur côté, les connaissent. Ils restent libres de leurs faits et gestes, à deux exceptions près. Tout d'abord, les joueurs ne doivent pas faire agir leurs personnages en fonction de ce qu'ils savent de la situation au 17 Dragon : par exemple, il leur est impossible de se rendre à la demeure près du lac pour savoir qui y habite. Ensuite, comme signalé au début, le Gardien des Rêves devra veiller à ce

CHRONOLOGIE

Les vents signalés ne soufflent qu'à Ventose même.

7 Dragon : Brin. Arrivée des voyageurs à Ventose, nuit à l'Auberge des voyageurs.

8 Dragon : Brin, Croche à Lyre. Rencontre avec Cévil, préparation de l'expédition, nuit à l'auberge.

9 Dragon : Croche à Vaisseau, Brin. Vers la Cité des Fous : 30 lieues en terrain malaisé.

10 Dragon : Folie, Grand Large. Chasse des Foliens : sans résultat. Découverte d'un camp avec 5 hommes et 8 Foliens morts. Découverte d'un appeau et d'un vieux grimpeur annoté. Attaque d'un Saurus.

11 Dragon : Croche, Brin, Croche. Retour à Ventose, chez Maltez.

12 Dragon : Croche, Brin, Croche. Ce jour, ou le lendemain, les voyageurs pourront vendre les peaux à Cévil et rendre visite à Pivoine, le Maître des Appeaux. Ils pourront également analyser la magie de l'appeau.

13 Dragon : Grand Large, Mystère, Brin. Les voyageurs entendent Mystère leur annoncer la prévision de piller Ventose par un moyen magique. Le soir, ils reçoivent une invitation de Sulfurine Nytra pour le lendemain à fin Dragon.

14 Dragon : Grand Large, Folie, Brin. Eventuelle lecture à la bibliothèque du Conseil. Rencontre de Jozine, achats de friandises. Les voyageurs tombent sous l'emprise de Folie devant la porte de leur hôtesse...

que les voyageurs restent sur les rails, afin qu'ils vivent les aventures prévues. Par exemple, il est peu probable que les voyageurs s'engagent d'eux-mêmes à la chasse aux Foliens : les dangers sont

trop grands. Néanmoins, pour les besoins du scénario, ils doivent se rendre dans la Cité des Fous. Du coup, lorsque les voyageurs rentreront à l'auberge le 8 au soir, la voix de Maltez se fera de nouveau entendre, et deviendra de plus en plus présente. Les voyageurs se verront à l'auberge, les bruits des habitués s'estomperont, puis l'image et la voix de Maltez se superposeront à tout cela. Ils seront dans le présent, et l'aubergiste leur indiquera : « Ce soir là, vous m'avez affirmé vouloir partir dès le lendemain en expédition vers la Cité des Fous et rapporter des peaux de Foliens.

Les joueurs doivent comprendre que ce qu'ils vivent dans le passé, c'est le récit que Maltez fait des événements. Pour que le Gardien des Rêves puisse avoir des repères, une chronologie est détaillée en encadré, indiquant les principaux épisodes de l'histoire. Tout ceci ayant été précisé, soyez sans crainte : généralement les joueurs viennent pour jouer, pas pour aller à contre courant de toute une histoire !

Le 8 Dragon : premiers contacts

Pendant cette journée, les voyageurs pourront découvrir la cité. Maltez leur recommandera chaudement la place des Coupes, où une tonsure doit se dérouler début Couronne. Aux alentours de cette place, les voyageurs devront pouvoir s'acheter des perruques, car ils ne peuvent décemment pas continuer d'aller tête nue. Il indiquera également le jardin où le Magistral Venrchestre interprétera, vers mi-Épées, l'Ode au Souffle Marin.

Sur la place des Coupes, la foule s'amasse dès mi-Faucon. C'est une affaire sérieuse, puisqu'il s'agit d'une

tonsure, celle d'un époux volage prit sur le fait par la milice elle-même (sur délation des voisins) ! Turik, l'actuel Barbier des Vents, est déjà là. Sa chevelure est somptueuse et descend jusqu'au bas du dos. Elle est blonde, avec des reflets bruns et mauves, deux longues nattes encadrent son visage. Ses vêtements flottent et claquent au vent à chaque caresse de Brin. Il est grandiose, magnifique. Il pose, l'allure fière, devant la table où il va officier. Après une attente bien longue, sauf du point de vue de l'accusé, ce dernier arrivera, encadré par la milice ventose. Il sera torse nu, et ses cheveux châtain sont naturellement longs. Turik sera cérémonial à l'extrême, montrant ses instruments de coupe, les affûtant, vérifiant leur fil et ainsi de suite. Finalement, avec une lenteur exagérée, il choisira l'un de ses rasoirs et exécutera la sentence. Le condamné sera ensuite libéré. Il traversera la foule moqueuse puis disparaîtra chez lui. La cérémonie s'achèvera à l'Auberge de la Coupe, qui en profite pour doubler ses prix les jours d'exécution.

Dans les rues adjacentes à la Place des Coupes, les voyageurs trouveront de multiples échoppes de Barbiers. Qu'ils y passent avant ou après l'exécution, Cévil sera sur le pas de sa porte pour accueillir les passants. N'étant pas Barbier des vents cette année, il profite des jours exceptionnels comme aujourd'hui pour rester ouvert : avant la cérémonie, tout le monde veut se faire une beauté, et après, il est l'un des seuls à pouvoir encore tenir un rasoir. « Vous êtes des voyageurs à la recherche d'une certaine élégance ? Entrez donc chez Cévil, il détient la réponse à vos problèmes. » Le barbier montrera aux voyageurs une série d'articles, en fonction de leurs demandes. Les prix seront élevés. Si les voyageurs ont peu d'argent, Cévil leur fera une proposition : « Je suis à la recherche de peaux de Foliens fraîches et en bon état.

Je suis prêt à acheter 25 sols pièce une toison intacte. » Il ira jusqu'à 25 sols plus une perruque par voyageur. C'est une belle somme, mais certainement proportionnelle aux dangers.

Le Magistral Venrchestre sera au complet, avec musiciens et choristes. Si les voyageurs se rendent au concert, ils pourront y apercevoir Cévil, qui est également souffleur au Magistral Venrchestre. Les musiciens prépareront leurs instruments dans une cacophonie rappelant vaguement le déchaînement des éléments un jour de tornade. Ils pourront découvrir de nouveaux instruments à vent (voir la description de Ventose). Puis, le calme se fera et le Chef de Venrchestre, un dénommé Maestre, dirigera l'Ode au Souffle marin. La musique illustrera parfaitement la mélodie du vent soulevant l'écume, celui des vagues et les cris des frêles oiseaux chahutés par de brusques coups de vent. L'évocation sera vivante, somptueuse et gaie, et les voyageurs pourront effectuer un jet de moral en situation heureuse.

Pendant le reste de la journée, les voyageurs pourront aller se promener sur lac, déambuler entre les moulins, faire des achats (armes, herbes de soin...). A la fin de la journée, ils rentreront à l'auberge. Comme précisé précédemment, si les voyageurs ne prennent pas seuls la décision de partir pour la Cité des Fous, Maltez leur racontera la suite : « Vous m'avez donc commandé de la nourriture pour 5 jours. Le lendemain, vous êtes partis avec Croche, par la porte sud. »

Le 9 Dragon : le chemin aller

Et les voyageurs se retrouvent marchant vers la Cité des Fous, en quête de Foliens. La

journee est belle, et le vent paisible est beaucoup moins marqué qu'à l'intérieur de Ventose. La route, autrefois pavée et régulière est difficilement praticable. Mieux vaut encore marcher le long de celle-ci (terrain malaisé). De chaque côté, tout n'est qu'abandon et ruine. Un voyageur attentif remarquera la présence Béliane, et une récolte rapportera une vingtaine de brins.

Une trentaine de lieues au sud de Ventose se situent les ruines de la Cité des Fous. Rares sont les pierres qui s'élèvent encore à plus de deux mètres de haut. Tout n'est qu'un enchevêtrement de pierres brisées, de lierres et de plantes sauvages, parfois urticantes. Il est plus prudent de dormir hors des ruines afin d'éviter les rencontres nocturnes toujours désagréables (au gré du Gardien des Rêves).

Le 10 Dragon : à un poil près

Chasser le Foliens demande un savoir-faire qui n'est pas donné à chacun. D'ailleurs, les voyageurs n'en rencontreront aucun, du moins dans un premier temps.

Par contre, au hasard de leur progression, ils arriveront dans un camp de Trapoils, c'est-à-dire de trappeurs de Foliens. Il a été attaqué, et ça et là restent les corps de cinq humains et de huit Foliens. Les ruines et la végétation forment en cet endroit sur enclave avec une seule issue, celle par laquelle les voyageurs sont arrivés.

Il n'y a plus aucun danger : hommes et Foliens sont morts. Les peaux de ces derniers peuvent être récupérées. Elles sont encore en bon état. L'affrontement remonte à une journée environ. Les voyageurs pourront noter que la masse lourde de l'un des trappeurs est encore

attachée à sa ceinture. Un autre n'a pas ses bottes, que les voyageurs trouveront proche d'une couche. C'est clair : les Trapoils se sont fait surprendre. Le campement est prévu pour cinq personnes. En fouillant, les voyageurs trouveront des possessions personnelles : linges, quelques pièces, cinq masses lourdes, trois dagues, et du matériel pour dépecer les animaux...

L'un des hommes est assis contre un mur, comme s'il avait survécu au combat et attendu, impuissant, qu'une aide lui parvienne. Une besace est accrochée à la branche d'un arbre au-dessus de l'homme. Debout, il est aisé de l'attraper, mais assis, elle est trop haute. A l'intérieur, outre quelques effets personnels, les voyageurs trouveront un cristal alchimique et une fiole de Béliane (identifiable à son odeur). Elle possède 10 points de rêve et est permanisée (guérison de 42 points). L'homme porte autour du cou un **appeau en argent**, celui que l'un des voyageurs trouvera plus tard dans ses possessions (attention aux griffes morbides...). Il est long, et s'utilise en frottant deux parties l'une dans l'autre. Peut-être ce bruit ressemble-t-il à un cri d'oiseaux, mais rien de moins sûr. Une détection d'aura magique sera positive. Si les voyageurs le font fonctionner, ils attireront un groupe de Foliens (deux de plus que de voyageurs).

Sous un buisson, dans un recoin du camp, les voyageurs trouveront un **vieux grimoire**, visiblement abandonné. Ils en comprendront facilement la raison : le dernier tiers de l'ouvrage a été arraché. Le reste a dû être jeté là où les voyageurs l'ont trouvé. Le contenu demandera quelque temps pour être déchiffré (voir encadré).

Par moments les voyageurs sentiront la terre trembler. Non pas comme un tremblement de rêve, mais plutôt comme si elle était frappée très fort. Le

LE VIEUX GRIMOIRE

Le lecteur ne trouvera aucun titre sur cet ouvrage. Il est écrit avec des runes courantes du Second Age. Il a souffert de son abandon dans un endroit humide, et sa difficulté de lecture est de -4. Il est annoté à la plume, avec des runes communes du Troisième Age. L'écriture en est petite et nerveuse.

Lire les pages en sa possession demandera au lecteur d'obtenir 4 points de tâche, période 1 heure. Il s'agit d'une relation sur l'édification d'une cité, « plus au nord ». La motivation ayant présidé à cette idée est la protection face à des ennemis décrits « farouches, sanguinaires et insatiables ». Construite selon « une forme permettant de surveiller chaque tronçon de rempart », cette cité aurait été protégée par « sept étoiles de cette matière inaltérable » installées à quelques lieues de chaque pointe. Une première annotation récente précise : « Septième » (voir en annexe pour les détails concernant ce septième élément) ; et une seconde « Toujours en place, peuvent servir de nouveau ». D'après l'auteur, ces sept étoiles devaient « protéger la cité de tout, y compris de la foudre ! » Le lecteur a annoté ironiquement « Oui, mais pas des vents ».

Puis, commence un début de description quant à l'utilisation des fameuses étoiles à des fins magiques. Une dernière annotation précise : « Peuvent resservir pour contrôler la cité ». Ensuite, les pages sont manquantes : elles ont été arrachées.

Gardien des Rêves fera intervenir de tels tremblements une ou deux fois avant de que les voyageurs n'en voient la

QUI RACONTE QUOI

Si les voyageurs ont été capturés par la milice ventose, le Grand Souffleur auditionnera les uns après les autres toutes les personnes que les voyageurs ont rencontrées, et veillera à préserver l'ordre chronologique.

Si les voyageurs sont libres, Maltez continuera sa narration, et racontera ce que les voyageurs lui ont confié de leurs rencontres. Si les voyageurs ont l'impression que l'aubergiste en raconte plus qu'il doit en savoir, Maltez de son côté sera étonné que les voyageurs l'interrompent si souvent pour ajouter, d'eux-mêmes, de multiples détails qui leur reviennent spontanément.

cause. Il s'agit en fait d'un animal monstrueux : un **Saurus**. Bien que l'animal soit lent, sa masse est redoutable. Arrivant par la seule issue du camp, il commencera à se repaître avec l'un des hommes morts, tournant fréquemment sa tête vers l'un des voyageurs, narine aux vents. Un jet d'Intellect / Zoologie à -1 réussi permet d'avoir déjà lu quelques informations sur cet animal (voir l'encadré).

Les dangers sont immenses : servir de menu est le principal. De plus, la carapace de l'animal le rend pratiquement invulnérable. Par contre, elle offre des facilités si l'on venait à escalader la bête. De plus, sa queue, perpétuellement inerte, semble tracer le chemin de la tentation.

Les Dragons sembleront sourire aux voyageurs lorsqu'ils s'apercevront qu'il manque l'une des écailles sur le haut de la tête du monstre. Il faut jouer les acrobates et transpercer le crâne du Saurus pour sauver le groupe. Escalader l'animal en commençant par la queue est

encore le moins risqué (Agilité à 0, avec Saut éventuellement, puis Escalade à -1, période 1 round, 4 points de tâche pour arriver jusqu'à la tête ; un échec total signifie une chute, avec encaissement à 0). Par contre, l'attaque de front est le moyen le plus certain de servir de repas. Au Gardien des Rêves de régler ce ballet acrobatique et héroïque afin qu'il soit des plus haletants, mais finalement couronné de succès. Le coup sur le haut du crâne est automatiquement mortel, mais attention à la chute qui s'en suivra !

Le 12 Dragon : l'homme et les animaux

Maltez ne saura pas quoi penser de l'appeau. Il orientera les voyageurs chez le Maître des Appeaux, Pivoine. C'est un original qui vit en harmonie avec la Forêt des Chênes secs. Il demeure à l'orée de celle-ci, à une douzaine de lieues à l'est de Ventose (route aisé). Par ailleurs, les voyageurs pourront vendre leurs peaux à Cévil.

Cévil inspectera consciencieusement chaque peau, notant les éventuelles imperfections des toisons. Néanmoins, après discussion, il les achètera toute à 25 sols, tel qu'il l'avait indiqué. S'ils ne l'avaient déjà fait, ce sera l'occasion pour les voyageurs d'acheter une perruque, celle qu'ils auront sur le tête le 14 Dragon.

A l'orée de la Forêt des Chênes secs, les voyageurs découvriront une agréable demeure. **Pivoine, le Maître des Appeaux** sera devant chez lui lorsque les voyageurs arriveront. Il aura le torse courbé en avant, la tête relevée, manipulant un petit objet caché dans ses mains pour imiter l'appel d'un oiseau.

LE SAURUS

Extrêmement rares, ces créatures gigantesques ont une prédilection pour les endroits désolés. Aveugles, les orbites vides, elles bénéficient d'un sens olfactif particulièrement développé, et sentent leurs proies à plusieurs lieues à la ronde. Un Saurus ne mange pas régulièrement : un repas de temps à autre lui permet de survivre pendant plusieurs mois.

Pourtant, l'animal est immense : environ vingt mètres de long pour une dizaine de mètres de haut. Il est couvert d'écailles vertes, chacune étant aussi grande qu'une armure de plaques. Il possède trois paires de pattes, qui prennent naissance au niveau du dos. La tête, pratiquement carrée, est avant tout une mâchoire armée de trois rangées de terribles crocs.

Les caractéristiques de l'animal ne sont pas nécessaires. Force, Taille, protection et +dom dépassent trop les valeurs utilisées usuellement pour avoir une signification. De l'avis de Paranos le Moindre : « L'attaque de front est un véritable suicide ; l'attaque de derrière est irréaliste ; la fuite un doux espoir. Non, ne rencontrez pas de Saurus, vous ne sauriez pas vous en sortir ! » Mais il ajoutait tout de même pour les plus téméraires : « La force mortelle et la mortelle faiblesse du Saurus sont dans sa tête. » Il indiquait ainsi la présence d'une mâchoire mortelle, et l'absence constatée d'une écaille sur le haut du crâne des Saurus. C'est leur seul point faible.

Dans l'arbre, un cri légèrement plus modulé lui répond.

Pivoine est en grande discussion avec un Cadeloup ourlé femelle. Si le mâle est

courant, il est particulièrement rare d'observer une femelle (Intellect / Zoologie à -2). C'est grâce à ses appeaux qu'il est parvenu à ce résultat. Mieux vaut attendre la fin du dialogue entre l'homme et l'oiseau plutôt que de les déranger et d'affoler le volatile. Ce serait le meilleur moyen de très mal commencer la rencontre. Si les voyageurs sont patients, Pivoine finira par venir vers eux, les saluant de sa phrase fétiche qu'il répète en chaque occasion : « C'est un monde merveilleux ! »

Lorsque les voyageurs lui montreront leur appeau, Pivoine reconnaîtra l'une de ses œuvres. D'ordinaire, il préfère travailler le bois ou le cuir. Le métal rend des sons trop net, trop pur. Enfin, celui-ci lui a été commandé par une dame de la cité, une certaine Sulfurine Nytra. Elle est venue il y a environ un mois, avec deux longs tubes d'argent. Elle souhaitait en faire des objets utiles permettant d'attirer les Foliens. D'après le Maître des appeaux, la dame serait en train de monter une affaire de vente de peaux incroyablement lucrative.

Cette cliente était une grande dame, maigre avec une longue perruque châtain à tresses, et des vêtements dans le vent. Elle avait de grands yeux noirs. Elle était pressée, et ne chercha pas à discuter les prix. Pivoine a travaillé trois jours, puis elle est revenue, avec une perruque brune aux cheveux très fins.

Le Maître des Appeaux ne sait rien d'autre, en particulier concernant l'enchantement des objets. Il s'excusera auprès des voyageurs, et dira devoir s'absenter pour aller prendre des nouvelles de Gripoil, un écureuil dont il a soigné la patte récemment. L'homme est réellement un admirable guérisseur, mais réserve ses talents à ses amis de la Forêt des Chênes secs. Ceux-ci le lui rendent bien, et il arrive d'apercevoir

Pivoine en compagnie d'animaux les plus divers. Si les voyageurs ont des difficultés à se débarrasser des effets des Griffes morbides, Pivoine pourra les aider.

Les voyageurs pourront chercher à comprendre la magie des appeaux. Eventuellement, s'ils devaient s'y prendre en plusieurs fois, cette recherche s'échelonne sur plusieurs jours

Le 13 Dragon : en attendant...

Où en sont les voyageurs ? Ils possèdent un appeau à la magie très puissante. Cet objet provient d'un Trapoil, dont l'expédition a été surprise et décimée par une bande de Foliens. Ensuite, ils savent que la personne ayant commandé un travail sur deux appeaux à Pivoine se dénomme Sulfurine Nytra. Elle possède sûrement le second. De plus, il est probable qu'elle ait lancé cette expédition vers la Cité des Fous. Enfin, ils ont découvert un livre sur l'histoire d'une cité pouvant être Ventose, dont une importante partie manque. Cette dernière semblait se référer à une magie très puissante. Quel rapport entre les deux faits ? Apparemment, et pour l'instant, aucun. L'ouvrage mentionne également des étoiles en Septimel, sources, a priori, de pouvoirs magiques importants.

Ni Maltez, ni Pivoine, ni même Cévil ne savent où habite la dénommée Sulfurine Nytra. Pivoine a été impressionné : il parle d'une dame, pratiquement avec un D majuscule. Elle possède plusieurs perruques et des habits dans le vent. L'argent compte peu pour elle, et elle monte des expéditions de Trapoils. Bref, c'est au bord du Lac salé qu'il faut chercher. Les voyageurs

LECTURE D'UN APPEAU

Les sorts utilisés sont les suivants : Enchantement en Cité glauque (F1), Alliance en Pont d'Ik (G5), Purification en Nécropole de Kroak (C1), Permanence en Santuaire blanc (G4), Maîtrise en Fleuve, Individualité en Désert de Poly (J2), et Grande Griffes de Thanatos (Catalepsie R-13 r13+) lancée en Lac d'anti-calme (H1).

Les 4 Griffes morbides de Thanatos ont été lancées depuis les Marais nuisants (G2).

devront faire preuve de finesse afin d'obtenir de passants ou de commerçants les informations qu'ils souhaitent. Cela prendra plusieurs heures, les berges du lac étant immenses. Une fois renseignés, les voyageurs pourront admirer la somptueuse demeure en partie lacustre de Sulfurine Nytra (se reporter au plan et à la description qui accompagnent la présentation de Ventose). Ils ne peuvent pas poser la question maintenant, mais c'est bien la maison de laquelle ils se sont enfuis. S'ils demandent à être reçus par Sulfurine, un solide gaillard leur répondra que « Madame est absente pour la journée. » Peu loquace, il éludera les questions et dira ne pas savoir quand elle rentrera, et proposera aux voyageurs de lui faire savoir qu'ils sont passés : « Où Madame pourra-t-elle prendre de nouvelles ? » Si des voyageurs impulsifs tentaient de pénétrer dans la demeure par la force, le Gardien des Rêves se résoudrait à reprendre un ton narratif. Car enfin, tout vient à temps à qui sait attendre !

Il y a une autre piste, à laquelle les voyageurs pourront penser ou que Maltez leur indiquera : la bibliothèque du Conseil. Elle garde en son sein de précieux ouvrages. Si nombre d'entre eux sont des documents judiciaires et des

titres de propriétés, quelques uns relatent la vie d'un Grand Souffleur exceptionnel, ou l'histoire d'une époque vue par un conseiller. Dans cette bibliothèque, il existe l'original complet à partir duquel le vieux grimoire a été recopié, et dont les voyageurs ne possèdent qu'une partie. La bibliothèque est située dans le Palais du Conseil. Y accéder nécessite l'appui d'un personnage important de la cité, généralement celui d'un conseiller. Ni Maltez, ni Jozine n'en connaissent. Pivoine, ermite amoureux de la forêt, sait à peine qu'ils existent. Cévil, de son côté, ne manque pas de relations. Mais le barbier négociera ses services, contre de l'argent ou la signature d'un contrat pour de nouvelles peaux. Il sera totalement imperméable à des arguments moralistes ou humanistes. Si les voyageurs acceptent de payer Cévil, celui-ci leur fera parvenir un message, dans la soirée, à l'Auberge des voyageurs, accompagné d'un laissez passer pour lendemain à Sirène.

Les voyageurs pourront partir à la recherche des étoiles en Septimel. Chacune se trouve à 7 lieues des plus grandes pointes de la cité. Ils pourront retrouver des traces de passage : la terre qui recouvre les étoiles est meuble. Chaque étoile possède sept branches et mesure sept pas draconiques d'une extrémité à l'autre. Elles ne sont pas magiques. D'ailleurs, le Septimel n'est jamais magique. Mais les voyageurs ont maintenant confirmation : ces étoiles en Septimel existent bien.

Autre fait marquant de ce 13 Dragon, **Mystère** soufflera. Maltez l'annoncera aux voyageurs dès le matin. Le vent des rêves est prévu pour Epées. Si les voyageurs ne savent plus trop quoi faire, ni où ils en sont, ce vent sera une occasion à saisir. Pour tenter de comprendre Mystère, il faut être dans Ventose même et réussir un jet de rêve

actuel à -7. Si les voyageurs roulent sur l'or, ils pourront acheter de l'herbe de lune au prix fort : 7 brins de force 6 pour 60 sols ! Le Gardien des Rêves prendra les voyageurs un à un et les jets de dés seront maintenus secrets. De fait, il serait plus agréable que l'un des voyageurs au moins entende quelque chose. Les voyageurs pourront obtenir diverses informations de cette manière : où habite Sulfurine Nytra, à quoi servent les appeaux, de quoi parlent les pages manquantes du livre, à quoi servent les étoiles en Septimel...

En début de soirée, le serveur de Sulfurine que les voyageurs ont déjà rencontré entrera à l'auberge. Après les avoir cherchés du regard, il se dirigera vers les voyageurs, un parchemin à la main. C'est une invitation de Sulfurine qui, en termes courtois et choisis convie les voyageurs à se rendre chez elle le lendemain, à fin Dragon.

14 Dragon : la boucle est bouclée

Le 14 est la journée clé de l'histoire : c'est ce jour où tout bascule. L'amnésie des voyageurs sera due au souffle de Folie, peu avant qu'ils entrent chez Sulfurine. Ils pourront savoir que ce vent soufflera fin Dragon, mais ils seront tout de même dehors à cette heure là.

En attendant le rendez-vous fatidique de cette fin de journée, les voyageurs pourront se rendre à la bibliothèque du Conseil. Ils découvriront le palais du Conseil, curieux bâtiment au bord du lac (se reporter au plan et à la description qui accompagnent la présentation de Ventose). L'autorisation obtenue par Cévil leur ouvrira les portes d'une salle de lecture où quelques personnes étudient silencieusement, et

avec grande application, des ouvrages mis à leur disposition.

L'archiviste s'enquerra de la demande des voyageurs. C'est en précisant qu'ils recherchent des informations sur l'histoire ancienne de Ventose, sur son édification, ses origines, qu'ils obtiendront « Bâtir une vie nouvelle : une ville au delà des rêves ». Le volume est imposant, écrit en runes du Second Age tracée par une main appliquée (difficulté de lecture : -1). Par contre, le livre a dû être écrit par un esprit torturé : il est difficile de suivre le fil des idées exprimées. L'auteur parle de tout à la fois, saute du coq à l'âne, tient pour acquis une chose qu'il n'a pas encore dite, etc. (période 2 heures).

Cet ouvrage est probablement l'original ayant servi à écrire celui en possession des voyageurs, et dont seuls certains extraits ont été recopiés. Mais en étudiant l'organisation du volume (2 points de tâche), les voyageurs comprendront qu'il s'agit d'une description chronologique : celle de l'édification d'une cité. La première moitié a peu d'intérêt : elle relate les débats ayant fait naître l'idée de la construction d'une nouvelle cité à l'abri de l'extérieur. Ensuite, une interminable série de litanies exprime diverses propositions devant permettre d'obtenir le résultat recherché. Si certaines solutions ne sont que farfelues, la plupart relèvent de cas de folie avancée. Enfin, une solution semble être retenue : celle de protéger la ville par des réserves de magie. La préférence va à l'utilisation du Septimel (comme on le verra plus tard, c'est un choix stupide). Enfin, dans la dernière partie, la cité est décrite, mais sans aucune mention du Lac salé, ni des vents. Une carte stylisée à l'extrême représente la cité et l'emplacement des étoiles en Septimel.

La lecture de la suite demandera un nouveau point de tâche. Elle détaille l'utilisation des étoiles d'un aspect purement technique : comment y stocker du rêve, puis parvenir à canaliser celui-ci, pour mettre en place un immense bouclier recouvrant la cité, l'isolant ainsi de son rêve. Les derniers paragraphes sont d'interminables louanges au génie créatif de tous ceux qui mettent en œuvre une si belle idée.

Bref, le lecteur aura la nette impression que soit l'ouvrage a été écrit par un fou, soit la cité entière était folle. Deux points viendront étayer cette observation. Tout d'abord, toute personne ayant connaissance de l'existence du Septimel sait que celui-ci ne s'enchant pas. Les explications fournies dans le livre passent outre ce fait capital, et les détails donnés ne permettent pas de penser que quelque chose aurait été mis en œuvre afin d'y parvenir. Ensuite, si la cité plus au nord est Ventose, l'ancienne cité, c'est l'actuelle Cité des Fous...

De retour à l'auberge, et si les voyageurs n'y pensent pas, Maltez leur indiquera qu'ils se rendent chez une Dame : leurs plus beaux vêtements sont de rigueur. Lorsqu'il sera l'heure d'aller au rendez-vous, les voyageurs traverseront de nouveau la ville. Avant d'arriver chez Sulfurine, ils passeront devant chez Jozine, et le Compagnon du Tour du Rêve sera intrigué par l'enseigne, reprenant des éléments de la devise des Compagnons. Si le voyageur initié prononce le mot de passe, Jozine y répondra, ravie. Elle proposera aux voyageurs d'entrer chez elle un moment. Mais les voyageurs devront décliner cette offre et la reporter à plus tard : ils ont un rendez-vous. Jozine préparera une quinzaine de sucres qu'elle fabrique selon le savoir faire de Spasme, et les offrira au Compagnon : « Passez me voir en revenant, nous discuterons. » Elle ne pense pas si bien dire...

Peu après qu'ils aient quitté Jozine, les trompes annonceront l'arrivée de Folie. Les quelques passants encore dehors se précipitent chez eux, les volets se ferment, les serrures jouent. Les voyageurs seront alors devant la porte de Sulfurine Nytra. Bien qu'il soit certain qu'ils frapperont frénétiquement à la porte, le domestique mettra beaucoup trop de temps à ouvrir. Le Gardien des Rêves leur demandera alors d'effectuer deux ou trois jets de dés, chacun, sans leur indiquer pourquoi. Il prendra ensuite un air navré, et leur annoncera qu'ils ont la tête qui tourne, et qu'ils perçoivent la réalité comme à travers un voile. Leurs actions deviendront incertaines, et l'un d'eux se mettra même à rire nerveusement.

C'est donc avec quelques friandises de chez Jozine, et dans cet état curieux que les voyageurs arriveront finalement chez Sulfurine. Le serviteur que les voyageurs connaissent ouvrira enfin la porte, et les mènera à l'étage dans une pièce somptueuse donnant sur le lac, et redescendra. La maîtresse de maison porte une perruque brune, et ses yeux noirs sont délicatement soulignés.

Sulfurine attend les voyageurs, et leur sourira. « Bonjour voyageurs, c'est pour moi ceci ? » demandera-t-elle tout en prenant les sucres des mains du Compagnon. Elle les disposera dans un petit plat tout en désignant aux voyageurs de larges fauteuils moelleux. Sur un guéridon, un brûle parfum encense la pièce. Aucun jet n'est nécessaire aux connaisseurs : l'odeur douce et âcre venant du brûle parfum, ne dissimule qu'à grand peine l'odeur caractéristique de l'herbe de lune (Sulfurine s'est préparée au mieux à résister aux Griffes morbides de l'appeau qu'elle compte bien récupérer). « Alors, que me vaut l'honneur de votre visite, nous connaissons-nous ? »

demandera Sulfurine en proposant un sucre de chez Jozine à chacun.

Aux voyageurs de voir ce qu'ils comptent dire ou omettre, demander ou inventer. Sulfurine ne se laissera pas questionner sans chercher à comprendre ce que les voyageurs savent vraiment, et ce qui les motive. Elle délivrera néanmoins certaines informations secondaires. Tout d'abord, elle organise bien des expéditions dans la Cité des Fous. Son fils, Ankornas, faisait partie de la dernière expédition.

En fait, elle sait déjà que son fils a été tué car elle était en liaison régulière avec lui par des sorts d'Hypnos. Elle s'est rendue à la Cité peu après les voyageurs, mais n'a pas trouvé le sifflet qu'elle était venue rechercher. Par contre, elle récupérera la gemme servant de puits de rêve dans le talon de la botte gauche de son fils (si les voyageurs ont subtilisé les bottes, une toute autre cache fera l'affaire). Elle ne l'a pas enterré, ne désirant pas laisser de traces de son passage. Par contre, elle veut récupérer l'appeau qu'elle n'a pas retrouvé au cou de son fils. Dès que les voyageurs parleront de l'appeau ou de leur récente expédition, elle n'aura plus qu'un seul but : récupérer l'objet magique. Il est souhaitable que le Gardien des Rêves réussisse à faire dire aux voyageurs qu'ils sont en possession de l'appeau, même à demi mot.

Quant à Sulfurine, elle ne dira rien de ses projets fous de tenir la ville sous sa coupe grâce aux étoiles, ni des pages manquantes du livre qui sont dans son écritoire, précieusement rangées avec son journal. Sulfurine et les voyageurs joueront certainement au chat et à la souris (mais qui est qui ?). Ce sera probablement à celui qui en dira le moins. Les voyageurs seront de plus en plus dans les brumes, et auront des difficultés à avoir une conversation

soutenue. Néanmoins, laisser la discussion continuer un moment, au moins jusqu'à ce que Sulfurine sache, ou pense savoir, que les voyageurs ont l'appeau.

Alors, Sulfurine craquera. Prétextant qu'elle va appeler pour qu'on apporte un flacon de jus d'Auboises (baies rouges un peu amères), elle se lèvera et fera tinter une clochette en argent. Puis elle saisira son appeau dans la main droite, et le puits de rêve dans l'autre, le poing fermé. Tenant l'appeau à bout de bras, elle menacera les voyageurs : soit ils lui donnent l'appeau, soit ils meurent. Qu'ils ne soient pas dupes : ils mourront même s'ils ne le donnent pas. Ils entendront la voix grave et forte du serviteur appeler la milice ventose : « Aux voleurs, à l'aide, on nous attaque ! » Les voyageurs ne devront pas trop réfléchir : seule une femme à moitié folle peut faire appeler la milice alors qu'elle s'apprête à tuer magiquement un groupe de voyageurs, tout en continuant à croire qu'elle pourra passer pour la victime. Elle est bien la digne descendante des anciens habitants de la cité aujourd'hui en ruines. Avant l'oubli total, un dernier sursaut de lucidité devant le danger permettra aux voyageurs d'agir normalement. S'ils ne font rien, elle les tuera.

Si les joueurs ne prennent pas la menace au sérieux, sous prétexte qu'ils savent que leurs voyageurs sont vivants dans le futur, leur donner un dernier indice, en leur demandant s'ils pensent vraiment qu'il n'existe qu'un Rêveur et qu'un rêve du même monde. S'ils ne saisissent toujours pas la gravité du moment, tant pis : le sort sera lancé, et seul leur archétype survivra, tant bien que mal.

Par contre, si les joueurs et leurs voyageurs appréhendent les curiosités des rêves, ils mesureront pleinement le risque. Une solution consiste à faire croire qu'ils cèdent, et de sortir une arme au lieu de l'appeau. Aucun jet de dés ne

sera nécessaire, les brumes de l'oubli tombant sur les personnages au moment même auquel le coup mortel portera. Ils entendront comme dans un rêve les derniers mots de Sulfurine : « Je vous maudis, vous et la cité de Ventose » (ceci introduit le scénario suivant).

Maintenant

« Je n'avais aucune idée sur tout cela, mais tout semble vous revenir clairement à présent ! » C'est Maltez qui sourira aux voyageurs. Nous sommes de retour au 14 Dragon, ils sont chez Jozine. Maintenant, les voyageurs sont véritablement libres de leurs faits et gestes. « Mais, comment fait-on pour prouver cela à la milice ventose ? » demandera Maltez.

La solution, les voyageurs devront l'imaginer. Une visite nocturne chez Sulfurine est envisageable afin de trouver les derniers éléments manquants : les pages déchirées qui se trouvent avec le journal de cette femme, où elle exprime ces idées folles et cauchemardesques.

Maltez et Jozine tiendront à soutenir les voyageurs dans cette expédition : repérage, guet, etc. Jozine rappellera tout de même que l'effraction et le vol sont punis de Ratures. Mais les deux anciens voyageurs seront enthousiastes à l'idée de participer de nouveau à une aventure. Le serviteur s'étant enfui avec quelques bijoux, et la maison n'étant pas surveillée, cette expédition ne sera pratiquement qu'une formalité. A moins qu'un voyageur ne fasse des siennes lorsque la milice ventose viendra à faire sa ronde...

Le journal de Sulfurine se trouve dans un écritoire, avec les feuilles manquantes. L'écriture du journal est difficilement

L'AVIS DE JOJOBA

Archiviste auprès du Grand Souffleur au début du Second Age, Jojoba est l'auteur du 'Recensement des volumes'. Il organisa la bibliothèque, lisant la plupart des volumes et les classant, tout en restant impartial. Ce fut l'œuvre de sa vie. C'est à partir de ses écrits que ses successeurs archivistes effectuent leurs recherches, et aujourd'hui encore.

Lorsque Jojoba lut 'Bâtir une vie nouvelle : une ville au delà des rêves', il dérogea à son principe, et rédigea six feuillets qu'il intitula 'Bâtir une vie nouvelle : l'œuvre des fous'. Sur un ton pertinent, léger mais juste, il démontre les incohérences et les contradictions apparaissant dans l'ouvrage. Il pointe que les décisions sont prises sans autres soucis que celui de se faire plaisir, et de mettre en œuvre une idée parce qu'elle est belle, et non pour sa fonctionnalité. « Ils agissent sans soucis du lendemain, ils sous fous. » Quant à l'idée d'utiliser du Septimel, elle menait à l'échec dès le départ. « Les rares ouvrages faisant mention du Septimel sont unanimes : l'objet en Septimel ne peut être utilisé à une fin magique. » Jojoba ajoute : « Après le Grand Souffle, nous avons hérité des vents interminables, mais également du Lac salé dont il n'est fait mention nul part. » Il termine par : « Si la cité des Fous porte ce nom ce n'est pas parce que Folie semble y puiser sa source, ni parce que les Foliens transmettent la Folie. Non, sans doute aucun, ce devait être son nom auparavant ! »

Jojoba rangea ces feuillets dans l'un des volumes servant aux recherches. N'étant pas reliés aux autres pages, ils furent égarés, retrouvés, rangés, et recensés dans une rubrique plus proche de celle regroupant les critiques et les essais que de celle traitant d'histoire. Mais l'archiviste actuel, avec un à propos déconcertant, vient de le remettre dans sa juste rubrique.

LE PUIITS DE RÊVE

La gemme est une magnifique Séliphane d'un vert lumineux, de taille 8, et de pureté 6. Elle contient 4 Grandes Ecailles de Narcos 'Puits de Rêve' (R-8 r8) permettant ainsi d'y stocker 28 points de rêve. Les écailles ont été lancées depuis le Lac de Misère (F2).

compréhensible tellement elle est nerveuse. C'est la même écriture que celle des annotations figurant dans le grimoire. Les idées exprimées sont confuses, à l'image de celles de l'ouvrage de la bibliothèque. Ce journal est une preuve accablante contre Sulfurine (difficulté de -4, 3 points de tache, période ½ heure). Outre l'usage du Haut-Rêve qui est plusieurs fois cité (beaucoup d'Hypnos, et du Thanatos mais décrit de manière plus ambiguë), elle dévoile ses plans quant à l'utilisation des étoiles pour une action d'envergure contre la cité. L'idée est de recouvrer la puissance magique de ces objets en Septimel pour dominer Ventose, l'humilier, la piller. « Pour en finir avec cette ville où les seuls amusements sont de savoir d'où vient le vent, elle récoltera ce qu'elle mérite : s'envoler dans les limbes ! » écrit-elle.

La journée a été bien pleine. Maltez retournera s'occuper de l'Auberge des voyageurs. Jozine accueillera les voyageurs chez elle en poussant les meubles.

Ensuite

Le lendemain, Maltez surgira chez Jozine. « Regardez, un message de l'archiviste à votre attention : il a découvert un petit opuscule du début du Troisième Age traitant de la construction de Ventose. »

Mais il est temps d'aller voir la milice. De toute manière, la bibliothèque est inaccessible aux voyageurs car elle se trouve dans le Palais du Conseil. Les divers témoignages des passants et des marchands ayant vu courir les voyageurs après le meurtre de Sulfurine seront assez précis pour qu'ils soient reconnus. S'ils le souhaitent, Jozine consentira à s'y rendre à leur place, lire l'ouvrage et leur rapporter son contenu (voir encadré).

Jozine et Maltez accompagneront les voyageurs à la milice. Là, ils seront reçus par Garmon, Lieutenant dans la milice ventose. C'est un homme ouvert, compréhensif, et pour ne rien gâter, il est beau. Par la suite, lors de prochaines aventures à Ventose, les voyageurs pourront avoir affaire à lui. Eventuellement, il deviendra un allié, voire un ami, ou plus pour certaine...

Mais pour l'instant, Cévil et Pivoine seront convoqués pour vérifier les dires des voyageurs. Cela prendra quelque temps car les faits sont inhabituels pour la cité de Ventose. La milice, mais aussi les conseillers voudront comprendre, voir les étoiles, lire les ouvrages. En fin de compte, toutes les pièces finiront par s'assembler, et les voyageurs seront libérés. Il sera reconnu qu'ils ont tué Sulfurine pour défendre leur vie, et que celle-ci avait des projets néfastes pour la cité.

Le Grand Souffleur en profitera même pour organiser une fête en l'honneur des voyageurs. Après tout, ils ont fait revivre des écrits oubliés, et ces fameuses étoiles sont devenues des lieux de villégiature. Lors de la cérémonie, un cadeau sera remis à chaque voyageur : une magnifique perruque fabriquée de la main de Turik, le Barbier des Vents. Gageons que leurs sourires de politesse n'auront alors d'égale que leur déception cachée.

Cette dernière partie ne se déroulera qu'à la condition expresse que les voyageurs aient rendu les deux appeaux aux autorités de la cité. Alors, quand la réception touchera à sa fin, le Grand Souffleur les fera demander après eux et les emmènera dans une pièce adjacente avec quelques gardes. Il remettra solennellement le Puits de rêve aux voyageurs. Il a été retrouvé dans la main gauche de Sulfurine. « J'ai cru comprendre que cette chose pourrait vous être utile n'est-ce pas ? Certes, à Ventose, son utilisation signifie le sourire du Barbier, mais ailleurs... Bon voyage à vous ! »

Les voyageurs pourront rester à Ventose quelque temps. Ils y vivront alors une ou deux autres aventures de facture plus classique. L'enchaînement avec le scénario qui suit est des plus simples. La nuit de la réception, lorsque les voyageurs quitteront le Palais du Conseil pour rejoindre l'Auberge des voyageurs, Grand Large soufflera. Il sera porteur de mots que les voyageurs ont entendu dans la bouche de Sulfurine : « Je vous maudis, vous et la cité de Ventose ».

Scénario :
Dominique PREVOT

Carte et 'Les compagnons
du Tour du Rêve' :
Jacques GIRALT

Joué lors des Premières Tinkleries,
à Ablis, le jeudi 16 mai 1996.

Version définitive jouée à Paris
le samedi 22 juin 1996

Scénario
n°18

LES COMPAGNONS DU TOUR DU RÊVE

Un Rêve d'harmonie

En ce début de Troisième Âge, où tout reste à imaginer dans un Rêve dévasté et morcelé, les Libres Maîtres Artisans de Spasme, cité florissante, ont mis sur pied l'institution des « Compagnons du Tout du Rêve ». Cette association, discrète plus que vraiment secrète, a pour but de promouvoir un Rêve d'où seraient exclus les grands chambardements contre nature ayant déjà conduit deux fois le monde à sa perte, par la faute des hauts-rêvants avides de puissances.

Il s'agirait, au contraire, d'offrir aux Grands Rêveurs, béatement assoupis, l'image harmonieuse du développement continu et sans heurts d'une civilisation appuyée sur la maîtrise d'une technologie accessible à tout esprit curieux et basée sur la simple ingéniosité, porteuse à coup sûr de lendemains qui chantent.

Les pèlerins du Rêve

A cette fin, un certain nombre d'apprentis parmi les meilleurs sont sollicités tous les ans pour entreprendre un tour du Rêve, au cours duquel ils auront l'occasion d'observer et d'apprendre ce qui se fait ailleurs, d'assister au besoin les artisans et savants de contées étrangères, et aussi de répandre leur philosophie ; jusqu'au jour où, fatigués du voyage et saturés d'expérience, ils tenteront de rentrer à Spasme pour y faire leur rapport, et

accéder à la dignité enviée de « Maître façonneur du Rêve ». On ne désespère pas de pouvoir en nommer un (au moins !), un jour...

Voici les qualités requises d'un jeune compagnon destiné à partir : curiosité, imagination, bonnes facultés d'adaptation et de survie, honnêteté, envie de voyager. Une culture générale correcte et de solides compétences de base dans un certain nombre de techniques artisanales ou scientifiques sont indispensables.

Le maniement d'une arme, quoique optionnel, est recommandé. En ce qui concerne le Haut-Rêve, ses formes visant à manipuler, influencer (ou pire encore !) les créatures rêvées, qui reflètent l'image des Dragons, sont strictement prohibées. Thanatos et Hypnos sont donc à l'index, car susceptibles de faire cauchemarder les Grands Rêveurs. Seuls les sorts servant à modeler la matière ou l'énergie sont admis, comme précieux auxiliaires, et inoffensifs : bien stupide le Dragon qui se rêverait sous forme d'un caillou ou d'une flaque d'eau.

Dernier point : les compagnons se doivent mutuelle loyauté et assistance. Leur signe de reconnaissance est un médaillon de cuivre gravé des symboles des sept éléments (voir croquis). Leur mot de passe est « **Sept vers la lumière** », et la réponse est « **L'obscurité mène au réveil** ».

Jacques GIRALT

LE SEPTIMEL

« Tout personnage ayant au moins 0 en Alchimie possède les connaissances suivantes.

Le Septimel est un matériau synthétique élaboré par certains alchimistes du Second Age. En fait, il est aussi légendaire que l'est pour nous la pierre philosophale, mais sans vraiment croire en son existence.

Le Septimel, dont le nom est la contraction de « septième élément », est élaboré uniquement à partir d'os, de corne, de cuir et autres composants animaux. Les objets en Septimel sont moulés au moment même de l'élaboration du matériau. Appartenant au septième élément, ils ne sont sujets à aucune transmutation élémentaire. Leur dureté est telle qu'ils ne peuvent être ébréchés, rayés, etc., par aucun autre matériau connu. Il est en revanche impossible d'obtenir des arrêtes vives en Septimel, tous les objets ont des angles arrondis. C'est pourquoi il n'existe aucune arme ni rien de tranchant en Septimel.

Ne pouvant contenir de gemme, le Septimel ne peut pas être véritablement enchanté. Il possède néanmoins des points de rêve, comme les objets de magie naturelle. Détection d'Enchantement révèle la présence de ce rêve ; mais Lecture d'Aura se contente d'indiquer le Fleuve sans plus de précision.

Toutefois, sa vertu semi-magique confère certains pouvoirs à certains objets. Les portes en Septimel incluent une serrure qui ne peut être ouverte que par sa propre clé. Tout autre tentative, quelle qu'elle soit, est automatiquement vouée à l'échec...

La recette du Septimel s'est malheureusement perdue, et l'état actuel de l'Alchimie, au Troisième Age, ne permet pas de la retrouver. »

Extrait de 'La Tour ensevelie', scénario paru dans Casus Belli hors série n°8.

Denis GERFAUD