

ARKENSTONE 01



Editorial

Chères lectrices, chers lecteurs

Après une discussion avec **le Grümph** (loué soit-il !) j'ai décidé de poursuivre l'aventure de l'Arkenstone par une nouvelle édition au format numérique.

Voici le premier numéro de cette édition « 2020 ». L'Arkenstone se présente à présent sous la forme d'un document de vingt pages où sont regroupés un ou deux scénarios et une nouvelle (ainsi que quelques aides de jeu quand il reste un peu de place). Le tout dans un format à la fois pratique pour les maîtres de jeu, et amical pour les imprimantes (le nombre des illustrations est volontairement réduit).

Les premiers numéros seront remplis par l'impressionnante production de scénarios que **Finrod** gardait dans ses cartons (en particulier des aventures pour **DD5**, **Rêve de Dragon** et les **Millevaux**) – et par quelques interventions de **Thomas Munier**, mais, comme le dit le vieux proverbe klingon : Nous sommes ouverts à toutes les propositions...

Bonne lecture et bon jeu

Billy Windle

Sommaire

La vie antérieure	Page 03
Un voyage pour Rêve de Dragon	
La tarte aux pommes	Page 08
Une aventure pour Rêve de Dragon	
Gastromancien	Page 11
Une aide de jeu pour les Millevaux	
Nör	Page 13

Goblours

Arkenstone n°1 (édition 2020)
L'Arkenstone est une production du
G.W.F. – Sauvez les Gobelins

Rédacteur en chef : **Billy Windle**
Textes et mise en page : **Finrod**
L'aide de jeu sur les gastromanciens et la note sur les forêts limniques : **Thomas Munier**

Le mail de la rédaction : Arkenzine@yahoo.fr

Les illustrations ont été trouvées lors d'une exploration des profondeurs du vaste océan de la toile numérique



Un cheval sans nom

Un roman aléatoire dans l'univers des Millevaux

1

Romaric Mc Lhure vida sa coupe de vin avant de la poser devant lui. Il regarda fixement la femme qui était assise de l'autre côté de la table en bois vernis. Celle-ci se leva, les traits de son visage déformés par la colère. Elle jeta au sol le gobelet d'étain qu'elle tenait entre ses mains avant de tendre un doigt accusateur vers le roi d'Écosse.

_ Non ! Je refuse ! Je ne vous laisserais jamais mon fils. Vous pouvez dire ou faire ce que vous voulez, mais je ne me séparerai jamais de lui.

Le seigneur des hautes terres resta impassible. Il adressa un signe aux gardes qui se trouvaient derrière le trône. Les hommes d'arme saisirent Lenna par les épaules et ils attachèrent ses poignets dans son dos avec des fers. Le prince immortel afficha un sourire sinistre alors que la baronne de Cleaganne était emmenée hors de la salle des banquets.

_ Ce n'est plus votre fils à présent. Il sera conduit demain au monastère de Saint Clark, et vous, vous allez passer un moment dans une cellule de la prison du Méandre. Bientôt, j'annoncerai à la cour que vous avez été victime d'un malheureux accident.

2

La geôle où elle était enfermée était sombre et froide. C'était une grande cave haute de plafond dont la seule source de lumière était un soupirail haut d'un empan et large de trois qui se trouvait à dix pas au-dessus d'elle, juste sous la voute. Elle attendait depuis des jours que le roi Romaric décide de mettre fin à sa vie. Il pouvait empoisonner sa nourriture, envoyer son assassin pour qu'il l'étrangle au milieu de la nuit, ou même la faire brûler sur un bûcher sur la place du marché de la cité de Dimburg. Il lui suffisait de l'accuser d'être une sorcière, ou une espionne du pape. Lenna passa son index sur les marques qu'elle avait gravé sur la pierre tendre du mur avec le manche d'une cuillère en fer. Dix. Elle avait déjà passé dix jours dans cette oubliette, à attendre qu'une personne malveillante décide se sont avenir, et de celui de Liam.

La faible lueur du jour commença à décliner. La prisonnière s'allongea sur le bat-flanc pour laisser passer une nouvelle nuit, qui, comme les précédentes serait remplie de mauvais rêves. Elle remarqua alors qu'une sorte de brume claire s'était formée de l'autre côté de la cellule. Celle-ci devint plus nette et elle prit la forme d'un rectangle fait d'une matière solide aussi blanche que du lait. Une ombre sortit de cet écran. C'était un homme de grande taille dont le visage disparaissait derrière de longs cheveux noirs hirsutes et une barbe épaisse. Ses vêtements étaient déchirés et maculés de sang. Il fit deux pas dans la direction de Lenna avant de s'effondrer sur le sol. La jeune femme allongea cet étrange visiteur sur le dos et elle vida sa ration d'eau sur son front. Quand elle le reconnut, elle se redressa et recula en serrant ses bras sur sa poitrine, saisie par un sentiment qui tenait à la fois de la joie et de la peur. (...)

La vie antérieure

Un voyage pour Rêve de Dragon
(Big Up à Mr Charles Baudelaire)

La vie antérieure est un voyage la fois mémoriel et maritime. Un voyage mémoriel, car les personnages vont se retrouver sous l'effet d'un rêve d'archétype dès le début de l'aventure, et un voyage maritime car l'objet de leur quête (le seul homme qui leur permettra de compléter leurs souvenirs) se trouve à l'autre extrémité d'un archipel qui compte des centaines d'îles.

Ce scénario est destiné à une équipe de voyageurs déjà expérimentés. (Ils doivent être capables de se battre d'une façon correcte et connaître les subtilités de l'univers de Rêve de Dragon, en particulier les principes du fonctionnement des rêves d'archétype).

Notez que bien qu'il soit beaucoup question ici d'îles et de navires, les héros n'ont pas besoin pour autant d'être des experts en Navigation. Et, cette fois encore, la présence de haut-révants à la table ne sera pas indispensable.

Un rêve d'archipel

L'archipel des **Eberludes** est composé de centaines d'îles de toutes les tailles (les plus petites ne sont que des bancs de sable et la plus grande fait la taille de l'Irlande), il s'étend sur des milliers de lieues entre **l'océan des Finitudes** au nord et la **mer Sinueuse** au sud. Une légende locale dit que c'était autrefois un continent qui a été submergé à la fin du Second Age.

☞ Avant de commencer l'aventure, vous devrez définir l'aspect général, l'ambiance, que vous voudrez donner à l'archipel : Vous pouvez en faire une carte complète si vous en avez le temps (celle-ci devra s'étaler sur plusieurs pages) ou résumer les relations entre les lieux que vont visiter les voyageurs par un simple schéma, ou même vous contenter d'un tableau des distances (en jours de navigation) entre les îles principales. Vous pouvez aussi créer une table de génération aléatoire de lieux et d'événements qui vous servira à déterminer la nature des îles que vont découvrir les héros. Cette table vous permettra de définir la taille des îles, leurs ressources en eau douce et en nourriture, le niveau de civilisation de leurs habitants ainsi que les petits détails qui feront la joie des personnages, comme la présence (supposée) de ruines datant du Second Age ou d'un trésor de pirate, ainsi que celle (bien plus probable) de créatures hostiles, comme des sirènes, des noyees, des Groins ou des morts vivants. Vous pouvez également préparer une seconde table consacrés aux aléas du climat. Même si ces événements sont rares, des tempêtes ou des cyclones traversent parfois l'archipel.

☞ Les héros vont arriver à **Coraline** (l'île la plus à l'ouest de l'archipel) au début de l'été. Le navire sur lequel ils voyagent, la **Belle Galéjeuse**, y fait escale pendant trois jours. L'unique cité de Coraline est très calme, la seule distraction que pourront y trouver les voyageurs sera la visite des ruines d'un palais construit au Second Age.

Donnez à cet endroit un aspect antique. Ses murs sont faits de grands blocs de pierre taillés assemblés sans mortier et la construction est prolongée vers l'ouest par des alignements de colonnes de marbre blanc qui descendent le long de la colline jusqu'à une plage - où elles disparaissent sous la surface de l'océan.

La pièce principale du palais est encore en bon état. Au centre se trouve un large trône taillé dans un unique bloc de pierre verte et les fresques qui la décorent ont gardées leurs anciennes couleurs. Celles-ci représentent des événements de la vie quotidienne (les moissons, les vendanges, un mariage dans un village, une joute à cheval entre deux chevaliers...)



Les peintures qui se trouvent sur le mur du fond montrent des paysans et des citoyens qui avancent en processions pour apporter des offrandes à un homme vêtu d'une robe dorée et entouré d'un halo de lumière. Le monarque se tient debout, les bras levés, devant un trône de pierre identique à celui qui se trouve dans la salle.

☞ La nuit suivante, les personnages vont faire un rêve d'archétype inspiré par leur visite des ruines : Ils se trouvent dans le palais (à l'époque où celui-ci était en parfait état) avec d'autres courtisans. L'homme qui est représenté sur la fresque est assis sur le trône, il porte une couronne et des vêtements brodés de fils d'or. Il se lève soudain pour annoncer aux personnes réunies devant lui que des armées hostiles se trouvent aux frontières du royaume et que la guerre est à présent inévitable. Par prudence, il demande à ses plus fidèles serviteurs d'emporter les objets auxquels il attache une grande importance pour qu'ils les cachent dans un lieu secret. L'empereur va agiter son sceptre, et aussitôt des factotums vont apporter un grand coffre qu'ils vont déposer devant lui. Il va alors faire un signe aux personnages pour qu'ils s'avancent. Une fois qu'ils seront assez proches pour qu'il puisse leur parler à l'oreille, il va leur dire où ils doivent emporter le coffre. Mais c'est à cet instant qu'ils se réveillent, juste avant d'obtenir les révélations du monarque.

Note : Le coffre déposé devant le trône est scellé et il va rester fermé pendant toute la durée du rêve. Les personnages n'ont donc aucune idée de ce qu'il peut contenir.

☞ Pour découvrir la suite de ce rêve les voyageurs vont devoir reconstituer la scène à laquelle ils ont participé dans leur vie précédente avec un minimum de précision. Ils pourront demander la participation des habitants de **la Carboucle** (la cité portuaire de l'île) pour incarner les courtisans (quelques morceaux de tissus suffiront pour leur donner une belle apparence), mais pour incarner le rôle de l'empereur, ils devront trouver un homme qui lui ressemblera le plus possible (l'utilisation d'un maquillage ou d'un sort de Métamorphose ne sera pas suffisante). La principale difficulté pour les héros vient du fait que la personne qu'ils ont vu dans leur rêve possède des traits assez particuliers : Un visage étroit et long, une bouche sensuelle, des cheveux argentés, des oreilles pointues et des yeux d'un violet intense.

La recherche

Un homme dont l'apparence correspond au portrait du souverain que les personnages ont vu dans leur rêve existe bien quelque part dans l'archipel, mais il se trouve dans un lieu très éloigné de Coraline. Aucun des habitants de l'île ne ressemble à l'ancien empereur, et les héros vont devoir étendre leurs recherches aux îles voisines pour retrouver son sosie.

☞ En dehors de son climat qui semble ignorer les saisons, le Rêve des Eberludes est tout à fait banal. Les voyageurs pourront trouver tous les objets qui leur seront utiles dans les boutiques des grandes villes (y compris les ingrédients nécessaires pour la préparation des potions). La seule exception concerne les pièces d'équipement de la meilleure qualité, en particulier les armes et les armures. La rareté du métal dans les îles fait que celles-ci sont importées des pays situés de l'autre côté des océans. Il est donc difficile de trouver des armures comportant des parties métalliques et des épées en dehors des plus grandes cités de l'archipel, et elles coûtent **le double** du prix habituel.

☞ La pratique de la magie n'est pas interdite dans les Eberludes. Ici aussi, le terme de magicien est souvent mal interprété et, le plus souvent, les îliens les confondent avec les alchimistes.

☞ C'est **Rustine**, un des marins de la Belle Galéjeuse qui va donner un premier indice aux personnages : Avant de devenir membre de l'équipage du trois mats, ce vieux marin au visage buriné a longuement navigué dans les eaux de l'archipel en compagnie d'un homme du nom d'**Anton Longuerive**. L'apparence de ce dernier était exactement semblable à celle de la personne qu'ils recherchent (et il se vantait souvent devant lui d'être le descendant d'une longue lignée de rois, de princes et d'empereurs). Il ne l'a pas revu depuis longtemps, mais il sait qu'il a pris sa retraite il y a quelques années sur l'île de **Bardane** - qui est située à une faible distance de Coraline (il suffit d'une heure de navigation pour s'y rendre depuis la Carboucle).



Une fois qu'ils auront trouvés un navire, (ils peuvent monter à bord d'un caboteur ou engager un des pêcheurs qui viennent diner à l'auberge le soir pour qu'il les y conduise), les voyageurs pourront partir à la recherche du sosie de l'empereur sur l'île voisine.

☞ Bardane est une île plus petite que Coraline, son seul foyer de civilisation est **l'Estive**, un village où se regroupent quelques familles de pêcheurs et de cultivateurs. **Silure**, le propriétaire de l'unique boutique du bourg (qui fait aussi office de taverne), confirmera la présence d'Anton Longuerive sur l'île (il vient lui vendre des fromages plusieurs fois dans l'année). Mais il préviendra les héros que celui-ci est un misanthrope convaincu. Il réside à l'autre bout de l'île, dans une petite ferme où il élève des chèvres. Ses visites en ville sont rares, et si les voyageurs veulent le rencontrer, ils vont devoir se rendre chez lui.

Après avoir suivi un sentier escarpé sur le flanc d'une colline rocailleuse pendant une demi-heure, les personnages arriveront à la ferme de Longuerive. Ils découvriront alors que les animaux errent librement dans la cour et que la porte de la maison est ouverte. L'ancien marin est allongé sur son lit. Il est mort depuis deux jours.

☞ Sur une petite table, les voyageurs vont découvrir trois objets qui ont été laissés en évidence : Une épée dragonne dans son fourreau, un coffret en bois d'ébène et une lettre. L'épée est de toute évidence magique. Elle semble être neuve et deux gemmes de belle taille décorent sa garde : Une larme de dragon et un œil de tigre. La larme de dragon contient **cinq écailles d'efficacité**. Choisissez le sort contenu dans la seconde (vous pouvez y placer une griffe de Thanatos, ou un sort d'Air en Feu par exemples, ou bien considérer qu'elle est encore vierge).

Vous devrez également définir en détails le contenu du coffret. Les héros vont y trouver des souvenirs sans grande valeur qui se transmettent d'une génération à une autre dans la famille Longuerive depuis des siècles : De vieilles monnaies de bronze, une broche en argent décorée de gemmes, une chevalière en or, un peigne en os de baleine... Il contient également un livre dont la reliure de cuir noir est très abimée. Ce grimoire est en fait un interminable arbre généalogique qui relie le défunt jusqu'à l'empereur **Corvinor de Parsimone** à travers plus de quarante générations. Anton Longuerive a ajouté un autre nom à la liste, juste après le sien, celui de son fils **Lucian**.

☞ Vous pouvez si vous le voulez placer d'autres objets dans le coffret : Des pièces d'or ou des gemmes si les héros ne possèdent pas assez de fonds pour parcourir l'archipel, ou bien un indice qui pourra les lancer dans une autre exploration de l'archipel une fois qu'ils auront résolu leur rêve d'archétype (un médaillon qui contient le portrait d'une femme et dont le nom, **Cordélia**, est gravé dans le métal, une bouteille de vin de la vigne merveilleuse, une paire de dés en os dont les faces n'indiquent pas des chiffres mais des signes astrologiques, ou bien une carte au trésor...)

☞ La lettre est destinée à **Lucian Longuerive**. Son père lui lègue tous ses biens (ceux-ci se résument à la ferme et aux objets disposés sur la table). En introduction de ce testament, Anton demande aux personnes qui ont découvert son corps de retrouver son fils pour lui apporter les preuves de sa noble ascendance : Le livre où est notée la liste de ses ancêtres et l'épée - dont le nom est **Durempale**.

☞ Lucian est devenu marin lui aussi, et il est connu dans tous l'archipel. S'il faut croire les îliens qui vont leur parler de lui, cet homme possède tous les défauts imaginables : C'est un grand buveur, un bagarreur, un joueur compulsif, et un insatiable coureur de jupons. De nombreuses personnes le recherchent (pour de bonnes raisons) et Lucian change souvent de travail et d'adresse pour leur échapper. Les personnages vont donc devoir voyager longtemps avant de le retrouver. Ils vont cependant profiter du fait que le climat est agréable toute l'année aux Eberludes et que de nombreux navires parcourent la mer intérieure dans toutes les directions. Ils pourront facilement trouver un moyen de transport pour se déplacer entre les îles. Que ce soit à bord d'une simple barque de pêcheur ou sur le pont d'un des grands trois mats venus des lointains royaumes de **Souverainie** ou d'**Amerlique**, ils trouveront toujours un convoyeur qui les conduira vers une autre destination (pour le prix de **deux pièces de bronze** par jour de voyage). Les héros pourront utiliser ces journées passées en mer pour lire, s'entraîner, ou faire quelques rencontres avec des marchands itinérants ou d'autres voyageurs.



✎ A Bardane, personne n'a jamais entendu parler du fils d'Anton et les héros vont devoir reprendre la mer s'ils veulent le retrouver. C'est en arrivant à **Médiane**, une île située à dix jours de mer plus à l'est, qu'ils vont obtenir des informations précises au sujet de Lucian : Des clients de **l'auberge du port** leurs diront que celui-ci a habité Médiane pendant des années mais qu'il est devenu marin à bord du **Feu Follet**, un caboteur qui parcourt les eaux du centre de l'archipel. Il s'agit en fait d'une fausse piste. Une fois qu'ils auront retrouvé le navire marchand (après quelques semaines de navigation), **Miraflores**, son capitaine, apprendra aux personnages que Lucian a déserté son poste depuis un an, et qu'il ignore où il se trouve à présent.

Le temps que les héros vont passer dans les Eberludes n'est pas défini. Vous pouvez les diriger rapidement vers les personnes qui pourront leur donner des informations importantes pour leurs recherches et résumer leurs déplacements maritimes en quelques phrases (et dans ce cas, leur voyage à travers l'archipel ne s'étendra que sur deux ou trois séances de jeu) où bien préparer des escales, qui seront autant de situations d'aventures pour eux. Vous pouvez vous inspirer des situations suivantes :

✎ Les voyageurs peuvent venir en aide aux habitants d'un village côtier qui ont été attaqués par des pirates. Les pillards ont enlevés leurs enfants et les parents éplorés ne peuvent rien faire contre eux, mais ils savent que le repère des brigands se trouve sur une île proche de la leur.

✎ Après avoir été pris dans une tempête, le navire des personnages s'est échoué sur des rochers. Ils se retrouvent sur une île déserte recouverte de jungle. Ils vont y affronter de nombreux dangers (des tigres verts, des Groins sortis d'une déchirure du Rêve, des cannibales...) avant de découvrir les ruines d'une cité du Second Age où se trouve une zone de téléportation qui va les emporter vers une autre île.

✎ Après une nuit passée à faire la fête, les héros se retrouvent contraints de participer à un des **grands jeux** de la cité de **Fayle**. Un concours se déroule tous les mois dans cette ville et, à chaque fois, une des douze épreuves possibles est tirée au hasard, (celles-ci vont d'une compétition d'échecs draconiques à de sanglants combats dans une arène). Par chance, les organisateurs du tournoi ne sont pas incorruptibles.

La fin du voyage

C'est au **Chat qui pêche**, la taverne de **Port-Carafe**, que les personnages apprendront que l'homme qu'ils recherchent serait marié depuis quelques temps avec une femme originaire de la cité d'**Erimont** : **Jyliane**. Le fait est connu des habitués du lieu car, y a deux ans, Lucian a payé une tournée générale pour célébrer ses noces. Personne ne l'a revu depuis à Port-Carafe. Les héros possèdent enfin un indice utile et ils vont devoir se rendre à Erimont pour interroger la femme de Lucian. (Elle leur donnera le nom d'une personne qui sait où il est retenu prisonnier).

Erimont, le port principal de l'île de **Landeверne**, est considéré comme la capitale de l'archipel. C'est une immense cité qui compte plusieurs dizaines de milliers d'habitants où se pratiquent tous les commerces. Les héros vont y connaître la première véritable difficulté de leur aventure. Jyliane, n'habite plus dans sa maison, elle se cache dans le quartier des **Milles Fosses**, avec son fils, **Brynn**. Elle est protégée par ses voisins et ceux-ci s'assurent que personne ne puisse l'approcher. Quand les voyageurs vont arriver dans la rue (en fait, une sorte de tunnel) où elle a trouvé refuge, après avoir traversé toute la ville à sa recherche, ils vont se retrouver entourés par une dizaine d'hommes armés de bâtons et de dagues qui vont leur faire comprendre qu'ils devraient rapidement faire demi-tour s'ils veulent rester en bonne santé.

Une rapide discussion (et l'échange de quelques Sols) permettront de débrouiller la situation sans faire usage de la violence. (Il est même préférable que les héros se fassent des amis dans les bas quartiers de la ville).

✎ Les personnages vont obtenir de Jyliane une information essentielle : Elle s'est réfugiée chez des amis pour échapper aux créanciers de son mari. Celui-ci s'est rendu il a deux mois au **Palais des Merveilles**, un casino flottant installé au large d'Erimont. Il était persuadé qu'il était dans un jour de chance et qu'il allait gagner assez d'argent pour rembourser ses dettes, mais il n'est jamais revenu.



☞ Le dirigeant du Palais des Merveilles, **Kerig Getz**, se souviendra de Lucian (après un autre échange de pièces d'argent, ou, plus probablement, après l'ouverture de la boîte à claques par les héros). Il leur apprendra que celui-ci a misé sa vie à une table de jeu, et qu'il l'a perdue. Getz l'a enfermé dans une cage et il l'a revendu le lendemain comme travailleur volontaire au **baron de Malvenue**, le **roi des pirates** qui tient sous sa coupe les cinq îles les plus orientales de l'archipel avec son armée de soudards.

☞ Lucian est à présent devenu un résident du bague d'**Hourdis**. Cette île large d'une demi-lieue se résume à un plateau circulaire aux parois hautes de trois cent pas qui surgit directement de la mer. Les esclaves du baron y travaillent dans des mines de fer ou bien dans la mangrove qui entoure la base de la falaise. La durée de vie des prisonniers est courte et les voyageurs vont devoir préparer rapidement un plan d'évasion s'ils veulent retrouver l'homme qu'ils recherchent vivant. Ils peuvent tenter d'agir seuls (en approchant de l'île avec un petit voilier pendant la nuit), ou bien préparer une véritable expédition militaire en recrutant un équipage à Erimont. Ils pourront compter sur l'aide des amis de Jyliane pour préparer cette attaque. A moins qu'ils ne réussissent à rencontrer **Aurique de Létanbeau**, le prince marchand qui dirige la cité. Si les personnages parviennent à le convaincre, il acceptera de leur donner le commandement d'un navire et d'un bataillon de soldats.

☞ Après une bataille épique contre les pirates, les voyageurs pourront revenir à Coraline en compagnie de l'héritier de l'empire (Lucian va se montrer totalement coopératif avec ses sauveurs), sa présence leur permettra de réaliser la mise en scène de leur rêve d'archétype dans la salle du trône. Ils vont se souvenir la nuit suivante de l'endroit où ils ont emporté le coffre que leur a confié l'empereur **Corvinor**. Ils se rappelleront qu'ils l'ont placé dans une caverne dont l'accès est dissimulé par un passage secret. Cette cache peut se trouver sur n'importe quelle île de l'archipel : Au sommet d'une montagne comme dans les égouts d'Erimont. Choisissez librement le contenu du coffre, mais n'oubliez pas que seuls les gemmes et les objets magiques résistent au passage du temps.

Note : Lucian va lui aussi faire un rêve d'archétype après avoir joué le rôle de l'empereur dans le palais de Coraline. Il se souviendra alors qu'il est le propriétaire légitime de l'épée Durempale (ainsi que des autres objets qui lui ont été légués par son père) et il se lancera à la poursuite des personnages si ceux-ci ont *oubliés* de la lui donner.

L'option Balsamine

Dous pouvez faciliter les déplacements des héros entre les îles en leur permettant de découvrir un livre écrit par **Balsamine**, une célèbre haut-révante du début du Troisième Age, où elle révèle ses secrets. La plus importante de ces révélations est que Balsamine était une résidente de l'archipel qui a beaucoup voyagé et qui a créé de nombreuses zones de téléportation (qu'elle a rendues permanentes). Les personnages peuvent découvrir le journal de la magicienne dans une boutique d'Erimont, où dans la maison d'Anton Longuerive si vous voulez qu'ils puissent voyager rapidement dans l'archipel dès le début de l'aventure. A moins que celui-ci ne se trouve dans sa tombe - et celle-ci est protégée par plusieurs pièges magiques toujours actifs (et, sans doute, quelques morts vivants).

☞ L'exploration du réseau de Balsamine (dont l'existence a été oubliée par les autochtones) permettra aux voyageurs de se déplacer facilement d'île en île. Mais cette méthode de voyage possède ses propres dangers : Certaines zones se trouvent à présent dans des caves murées, au sommet de tours qui menacent de s'écrouler, ou au fond de gouffres submergés par la mer à marée haute. Vous devrez décider à l'avance de l'étendue de ce réseau, et de la facilité avec laquelle les héros vont pouvoir l'utiliser. Ils peuvent découvrir dans la tombe de la magicienne une seconde carte où sont indiquées toutes les zones, ou bien être obligés d'explorer le réseau pour en faire eux même le plan. Vous devrez également décider si une zone d'arrivée (ou de départ) de ce réseau se trouve sur l'île d'Hourdis.

☞ En passant de zones en zones, les personnages pourront découvrir le laboratoire d'alchimie et la bibliothèque de la magicienne. Mais ils arriveront finalement dans une caverne à demi effondrée dont la seule sortie possible sera une déchirure de départ où une entrée de bleu-rêve qui les conduira vers de nouvelles aventures.



La tarte aux pommes

Une aventure pour Rêve de Dragon



Nprès être arrivés dans un village situé près d'une désolation, les voyageurs vont faire un rêve d'archétype qui va les inciter à partir à la recherche d'une personne qui a mystérieusement disparue de chez elle. Retrouver l'objet de leur quête devrait être facile pour eux (la jeune femme a été enlevée par un autre habitant du village), mais réussir à la libérer de sa prison sera moins évident, car son ravisseur l'a confiée à la garde d'une créature redoutable qui veille sur elle avec une grande vigilance. Le Gardien des Rêves devra donc s'assurer que plusieurs combattants aguerris soient présents à la table – ainsi qu'un personnage possédant des compétences qui feront de lui un enquêteur crédible (et un habile négociateur).

Un rêve culinaire

Les voyageurs sont arrivés au village d'**Api** un soir d'été (ce village se situe à la limite entre les terres cultivées, et la **désolation de Mortefauche**, une région inhabitée faite de collines et de mesas stériles, séparées par des ravins sablonneux). C'est au cours de la nuit qu'ils ont passés dans l'**auberge des Trois Pigeons** qu'ils ont fait un rêve d'archétype.

Dans ce rêve, les personnages marchent sur un chemin au milieu d'un verger de pommiers. Le climat est estival et le soleil est au zénith. Ils portent de beaux habits (bien plus luxueux que leurs tenues de voyage habituelles) : Des chausses et des bas, des vestes décorées de rubans ou des robes de satin, des perruques et des bottines à talons. Les héros arrivent bientôt devant une grande maison dont l'entrée est une avancée en forme de demi-cercle dont le toit est soutenu par quatre colonnes de marbre blanc. La porte du manoir s'ouvre devant eux et une belle jeune femme aux cheveux bruns vêtue une longue robe blanche serrée à la taille par une ceinture dorée les invite à entrer et à rejoindre les autres invités.

Une dizaine de personnes, qui portent tous des vêtements de soie et de velours, sont déjà attablées dans une grande salle éclairée par de nombreuses fenêtres. Des servantes passent entre les convives pour leurs distribuer de généreuses parts de tarte au pomme. L'odeur et le goût de la tarte sont extraordinaires et pour les héros il s'agit du meilleur gâteau qu'ils aient jamais mangé de leur vie. Et c'est à cet instant qu'ils sont réveillés par le chant du coq.



L'aventure commence pour les voyageurs quelques minutes plus tard, quand ils se retrouvent dans le réfectoire de l'auberge, devant des bols de tshai fumant et qu'ils constatent qu'ils ont tous fait le même rêve. L'origine de ce rêve d'archétype est assurément le morceau de tarte qu'ils ont pris au désert lors du dîner. Il leur suffit de demander à la tenancière de l'auberge de leur en préparer une autre pour le résoudre rapidement. Mais l'aubergiste, **dame Croquenote**, va alors leur expliquer (à leur grande consternation) que la tarte aux pommes qu'elle leur a servie la veille n'était pas faite par elle, mais par sa grande amie, **dame Reinette**, qui est une excellente cuisinière. Bien qu'elle appartienne à la noblesse, (elle est la propriétaire du plus grand domaine arboricole du village), elle a le cœur sur la main et elle acceptera certainement de préparer une autre tarte pour eux.

☞ Quand les personnages vont arriver à la résidence de dame Reinette (qui est justement une grande bâtisse haute de deux étages dont l'entrée est entourée par quatre colonnes de pierre blanche), ils seront accueillis par **Myrtille**, la servante de la maison. La jeune femme est en pleurs et elle va leur apprendre que sa maitresse a disparut.

C'est au début de l'heure de la Sirène, quand elle est venue préparer le petit déjeuner de dame Reinette qu'elle a constaté que sa chambre était vide. Elle vient de regarder dans toutes les pièces du manoir et dans le jardin, mais elle ne l'a pas trouvée.

☞ Myrtille donnera les informations suivantes aux personnages entre deux crises de larmes (ils pourront aussi fouiller la maison à la recherche d'indices) :

☞ Le lit de dame Reinette n'est pas défait, elle n'a donc pas dormi chez elle cette nuit.

☞ La servante a trouvé de la vaisselle sale dans la cuisine, deux verres et une bouteille (dont une partie du contenu a visiblement été vidé par la fenêtre - les feuilles du buisson de roses qui se trouve sous cette fenêtre sont recouvertes de taches rouges). Il reste quelques gouttes de vin au fond de la bouteille. Leur analyse, (il faut réussir un jet d'Odorat/Goût / Alchimie avec une difficulté de -4), révélera qu'une drogue, sans doute un somnifère, a été mélangée au vin. Dame Reinette a donc reçu un ou une invité(e) la veille au soir, mais Myrtille était déjà rentrée chez elle au village et elle ne sait pas qui il (ou elle) pouvait être. De nombreuses personnes viennent au manoir tous les jours : L'intendant, les journaliers, des marchands venus des villes voisines, les ouvriers de la cidrerie, ses voisins, son amie l'aubergiste, **Florimond**, le fils du maire d'Api (qui la courtise depuis des mois)...

☞ Myrtille précisera enfin que rien n'a été volé dans la maison, à part le grand tapis vert qui décorait le salon. Il se trouvait sous une table, mais celle-ci a été déplacée et les chaises ont été empilées dessus. Ce tapis n'avait pas une grande valeur et elle ne comprend pas pourquoi c'est la seule chose que le ravisseur a emporté.

☞ C'est en entendant cette remarque qu'un des personnages va se souvenir d'un événement auquel il a assisté la veille au soir. A l'heure de la Lyre, alors que les héros étaient attablés dans la grande salle de l'auberge des Trois Pigeons, celui qui se trouvait face à la fenêtre (qui était ouverte) a vu passer dans la rue une charrette tirée par un cheval conduite par un homme corpulent. Il a remarqué que deux grands tapis se trouvaient dans la charrette, (un gris et un vert). Ces tapis étaient d'une taille suffisante pour qu'il soit possible d'y dissimuler une personne. Myrtille (où bien l'aubergiste) va reconnaître le gros homme au teint rougeaud que va décrire le voyageur, il s'agit de **Jordis Labride**, un des notables du village. La servante ne voit pas pour quelle raison ce riche et honorable propriétaire terrien aurait enlevé dame Reinette. Il s'agit sans doute d'une simple méprise.

☞ Le manoir de maitre Labride se trouve à trois cent pas l'est du village. Celui-ci partage son temps entre son exploitation agricole et une ruine située dans la désolation. Il n'est chez lui qu'à l'heure de la Couronne et il quitte sa maison le soir pour se rendre à l'endroit où il retient sa prisonnière. Si les voyageurs viennent le voir chez lui, il se montrera désagréable avec eux (quelle que soit la raison qu'ils vont trouver pour l'aborder). Il niera toute implication dans la disparition de dame Reinette et il refusera qu'ils fouillent sa propriété.



Si les personnages se montrent insistants, il va les menacer de les accuser d'avoir tués eux-mêmes la jeune femme et d'avoir fait disparaître son corps.

☞ Labride sortira de sa résidence à l'heure de la Lyre pour se rendre dans la désolation. En étant assez discrets, les personnages pourront le suivre sans attirer son attention (il s'éclaire avec une lanterne qui sera bien visible dans cette région déserte).

Jordis Labride passe de plus en plus souvent ses nuits hors de sa maison. En observant les traces laissées par sa charrette sur une ancienne voie, les héros vont découvrir les ruines d'une citadelle du Second Age située de l'autre côté d'un bois. Après une demi-lieue, le chemin s'arrête devant un pont de pierre qui conduit aux ruines d'un château aux murs recouverts de lierre. La seule partie du bâtiment encore en bon état est une grande tour carrée où se trouve un escalier qui descend vers les niveaux inférieurs.

☞ Un Drôle vit sous le pont. Il laisse Labride aller et venir librement en échange de bouteilles d'alcool. Il va bloquer le passage des héros juste devant l'entrée du fort. Il va aussi leur demander de lui donner une quantité suffisante de brandevin (au moins une bouteille par personne) s'ils veulent entrer dans la cour du château. Les personnages peuvent retourner au village pour acheter quelques flacons à l'aubergiste ou bien choisir d'affronter le gardien du pont.

Il y a quelques semaines, Jordis Labride a découvert qu'une créature maléfique résidait dans la caverne qui se trouve sous les fondations du château. Cette **entité cauchemar** vit dans un lac aux eaux noires et froides. Elle a rapidement pris le contrôle de l'esprit de Labride et elle lui a promis de faire de lui un redoutable magicien en lui disant où trouver les grimoires du sorcier **Mordicus**. Mais en échange, elle lui a demandé de la nourrir, en lui apportant des êtres vivants, des humains de préférence.

En découvrant la recette d'un somnifère dans un des livres écrits par le thanataire, Jordis a eu l'idée d'un plan d'une grande simplicité qui allait lui permettre de satisfaire la demande de l'entité, et de se venger de la femme qui a toujours refusé de l'épouser. Il s'est rendu chez dame Reinette après le départ de sa servante et il lui a fait boire un vin contenant une drogue de sa fabrication. Une fois la jeune femme endormie, il l'a dissimulée dans le tapis qu'il a pris dans le salon (pour pouvoir traverser discrètement le village) et il l'a amenée dans la caverne, où il l'a enfermée dans une cellule située de l'autre côté du lac souterrain (les voyageurs ne pourront pas s'en approcher sans avoir à affronter l'entité).

☞ Labride prépare actuellement une autre potion (qui est cette fois un poison mortel) qu'il prévoit de verser dans la cuve de fermentation de la cidrerie du village. Son objectif est de tuer le plus grand nombre de personnes avant de s'enfuir (il craint de finir dévoré à son tour par le monstre du lac). Décidez librement si l'apprenti sorcier n'est qu'un lâche ou s'il se battra jusqu'à la mort avec les voyageurs (il manie la dague au niv +3 et il possède un niveau de +2 en Esquive).

☞ Les héros vont arriver dans les sous-sols de la tour juste à l'instant où Labride se prépare à livrer sa prisonnière à la créature. L'apparence physique de l'entité est celle d'un **craque-haine** noir et elle possède un pouvoir de contrôle sur les êtres humains. Choisissez vous-même quel est la nature de cette magie : Télépathie, hypnose, sorts de suggestion d'Hypnos ou un sort particulier de la voie de Thanatos.

☞ La seule faiblesse du monstre aquatique est sa peur du feu. Les personnages pourront le repousser avec des torches sans avoir à le combattre (mais il surmontera sa peur et il passera à l'attaque après quelques minutes - en fait, après un temps égal à **2D6** rounds de combat)

☞ Une fois l'entité cauchemar vaincue et son ravisseur jeté en prison, dame Reinette pourra organiser chez elle une fête costumée et préparer une nouvelle tarte au pomme pour remercier les voyageurs. La conclusion de leur rêve d'archétype leur fera gagner directement **20 points d'expérience**.

Note : Si les personnages ne se laissent pas à la recherche de la jeune femme, ils seront rapidement accusés d'être ses ravisseurs par les habitants d'Api (pour une raison évidente : Ils sont les seuls étrangers présents dans le village).



GASTROMANCIEN

Une aide de jeu pour Millevaux par Thomas Munier

Précisions sur la gastronomie

L'égrégora est une trame psychique. Somme des hantises humaines, elle enveloppe tout Millevaux. Elle explique et donne sa forme à tout le surnaturel sur le continent. Pour faire de la magie, il faut manipuler l'égrégora. Si la sorcellerie est la plus évidente façon de faire, il existe une infinité d'autres façons, conscientes ou inconscientes.

Dans tous les cas, la manipulation est à double sens. L'égrégora transforme ceux qui s'en approchent. Ainsi, la gastronomie est une façon de manipuler l'égrégora en insufflant ses sentiments dans sa cuisine. Un plat préparé avec amour fera ressentir l'amour à celui qui le mange, un plat préparé avec une envie de meurtre sera empoisonné, ainsi de suite.

€ Les gastronomes sont éparpillés à travers tout Millevaux. Ils sont plus nombreux dans les régions où la gastronomie est riche : Terres Franques, Florence, Al-Andaluz, Saxe. Ce sont des solitaires qui cachent leur art.

Cas d'exceptions, certains révèlent leur pouvoir à une tribu pour la contrôler. Ainsi que des collègues secrets de gastronomes maquillés en confréries de gastronomes.

€ La gastronomie n'est ni bonne ni mauvaise, tout dépend des sentiments et du plat en question ! Enfin, le gastronome peut destiner sa nourriture aussi bien à ses amis, à ses ennemis, qu'à lui-même, en fonction du sentiment recherché.

€ Les humains n'ont pas le monopole de la gastronomie. Horlas, Créatures et animaux y ont aussi accès.



Florilège de situations

€ Ventrolurat, un géant truculent, possède un manoir en pleine forêt avec une cuisine gigantesque et des marmitons surgis de nulle part. Il accueille les nomades qui s'attardent dans les parages. Pour tout dire, il les recherche tellement que ses invitations prennent un air de capture.

Il leur sert quantités de poulardes, plats en sauce, charcuterie, venaisons, accompagnées de vins fins et de mille produits de la forêt. Tout du long, il les régale aussi d'anecdotes et de rires tonitruants, se frappant les cuisses et dévorant lui-même une grande part du festin.

Quelles sont ses intentions ? De quelles chasses cataclysmiques sont issues toutes ces victuailles ? Les convives servent-ils de cobayes pour de nouvelles recettes gastromanciennes ? Le géant les considérera-t-il comme ses débiteurs, exigeant d'eux de devenir marmitons ou d'accomplir ses basses oeuvres ? Les engraisse-t-on en vue d'une recette magique à base d'humain ? Le géant est-il un humain ou un Horla ? Sa forme gargantuesque est-elle le produit de l'égrégore ? Quant aux convives, quelles mutations vont-ils subir ?

€ Michel Lapoigne, un cuistot de régiment, mitonne ses plats avec colère, une viande saignante, vinaigrée, pimentée, pour insuffler la rage à ses soldats.

€ Vitello Manzeleini, un grand chef gastromancien, missionne des nomades pour aller chercher des ingrédients rares dans les forêts les plus dangereuses : Sang de Sapin-Goule dans les Morts-Plateaux, Sève d'Arbre-Spirale dans le domaine sacré d'Irminsul, Opium Jaune dans les galeries de Métro...

€ Les Dents Taillées, une tribu de cannibales menée par un gastromancien, le Chamane Kustu. Dans leur cas, manger le cerveau des vaincus permet réellement de s'accaparer leur force !

€ Mange ta soupe ou les Horlas viendront te prendre ! La soupe a en effet un pouvoir de protection...

€ Cette potée permet de devenir un corps astral. On peut alors s'aventurer dans les périlleux sentiers de la forêt limbique, raccourcis entre les lieux les plus éloignés du monde, terrain de rencontre avec les esprits des Horlas et même avec le Bouc Noir...

Sauf que les ingrédients de la potée sont issus de la forêt limbique ! Comment la première marmite a-t-elle pu être préparée ? Qui a ramené les premiers ingrédients ? Pour quelle entourloupe cruelle ?

€ La Confrérie des Taste-Tourte. Ce sont de vieux messieurs avec des robes étranges et des rituels non moins étranges. Ils confectionnent des tourtes avec du lichen rouge, des champignons-ganglions, de la fleur de chienlit, de la Viande Noire. Ils veulent transmettre leur savoir, ils cherchent des disciples, des nomades en quête de pouvoir et de bonne chère, qu'ils pourront façonner à leur guise...

€ L'Auberge Croûtepaille. Germette et Frolon, le couple de tenanciers, accueillent les nomades dans leur établissement fait de bric et de broc, au bord de la Voie Déchue. Avant de passer à table, ils boivent un coup avec leurs hôtes, histoire de les interroger sur leur vie, leurs voyages, leur envies culinaires.

En fait, Germette et Frolon sont deux gastromanciens à fleur de peau. Pendant ce long apéritif, ils vont tomber amoureux de leurs hôtes, ou vouloir les aider à leur insu, ou les détester à mort, ou vouloir changer leur physique ou leur mental.

Bien sûr, Germette et Frolon éprouveront des sentiments divergents ! En tout cas, l'impression que leur auront laissée leurs convives conditionnera le menu du soir : Philtres d'amour, chicorée à la cigüe, tête de cochon au persil qui transforme en Mère Truie, truite aux pleurotes sanglants qui fait se rouvrir les plaies ou infusion de fougères blanches qui soigne la folie...



La tempête était passée au milieu de la nuit. Les sifflements du vent qui se glissait sous la porte de la station et les claquements des câbles d'acier qui retenaient le dirigeable étaient à présent remplacés par un silence tout aussi inquiétant. Celui-ci n'était troublé que par le claquement des gouttes d'eau qui tombaient du mat d'amarrage sur le toit en aluminium de la salle des communications. Ludwig appuya ses mains sur les accoudoirs du fauteuil pour se lever. Il posa son casque sur la table et il traversa la petite pièce sans fenêtre pour rallumer la cafetière électrique. Il fit plusieurs moulinets avec ses bras avant de s'étirer et de faire craquer ses doigts au-dessus de sa tête.

Il alternait les veilles nocturnes avec Milly depuis leur arrivée à l'abri du mont Rocame, et ils étaient là depuis six jours, ou sept. L'équipe au sol ne donnait plus de nouvelles depuis la veille. Il ne croyait plus aux discours rassurants du capitaine Manese. Passer deux jours au milieu de l'hiver dans les Millevaux sans connaître une mort violente était un exploit, et y survivre une semaine, un miracle.

Le jeune soldat de la confédération fouillait le fond de la boîte en plastique qui contenait encore quelques dosettes de café et de chocolat, à la recherche d'un sachet de sucre en poudre, quand le haut-parleur du poste de radio émit une série de crachotements.

Grande Griffes se tenait immobile au centre de la salle du trône. Il levait les yeux pour regarder la lune par la grande ouverture circulaire qui laissait passer les rayons de l'astre nocturne à travers le toit de son palais. La lumière argentée de l'éternelle pleine lune du pays des loups s'était assombrie. Sa surface sans défauts était à présent teintée de rouge et le roi était entouré par une aura couleur de sang.

Il se retourna quand son premier fils entra par la porte des guerriers. Il était suivi par ses officiers, qui tous portaient des armures déchirées et des armes brisées, ils n'auraient pas osés se présenter devant leur souverain sans cela. Le prince et ses chevaliers s'alignèrent en demi-cercle devant Grande Griffes, ils inclinèrent leurs têtes et ils posèrent un genou au sol.

Mangeur d'Hommes tendit ses bras en avant pour présenter la longue épée à la lame brillante qu'il rapportait du champ de bataille. Le seigneur de la nuit la prit et il la posa sur le bloc de marbre vert poli qui se trouvait à la droite du trône, près de sa propre épée. Il s'approcha ensuite de son fils et il posa ses mains sur ses épaules un court instant avant de retourner s'asseoir sur le siège en or massif.

_ Relève toi, et parle !

Mangeur d'Hommes se redressa. Il ordonna à son escorte de quitter la salle en poussant un bref grognement avant de lever la tête pour regarder son père dans les yeux.

_ Le dieu Cornu est mort.

_ Je sais, j'ai entendu son cri d'agonie.

_ Notre reine est morte elle aussi, juste avant la fin de la bataille.

_ Je l'ai ressenti également. Dis-moi, comment cela est-t-il arrivé ?

L'enfant du maître de la nuit se redressa et il poussa un long soupir.



_ La dernière ligne des serviteurs du Tisseur était brisée. Elle a lancé la charge des lanciers et elle s'est avancée seule devant le dieu pour attirer son attention. Elle a esquivé ses attaques et elle a sauté sur lui en brandissant le rai de lune. Vous auriez dû être là pour la voir, majesté. Elle volait dans les airs comme si elle chevauchait un griffon. En deux mouvements, elle a tranché cinq des bras du démon, mais il a réussi à la saisir avec le sixième. Il l'a broyée en un instant, simplement en serrant le poing, juste avant que je ne coupe sa tête hideuse.

_ Et ?

_ Elle n'est pas revenue à la vie. L'esprit du Tisseur a quitté la forêt limbique. Il a dû emporter son âme avec lui, de l'autre côté du voile.

_ Vous avez pratiqué le rituel de l'immanence ?

_ Oui. J'ai fait couler le sang de sept vagabonds sur le bûcher, j'ai brûlé son corps avec les herbes odorantes, et j'ai dispersé ses cendres dans le vent.

Grande Griffes frappa deux fois dans ses mains Des servantes nues aux fourrures d'un blanc immaculé sortirent de l'ombre des grands piliers de granit pour servir des coupes remplies de vin bleu au roi et à son général.

Après un long moment de silence, le maître de la nuit se leva à nouveau pour donner ses ordres.

_ Mangeur d'Hommes, dis à tous les chasseurs de prendre leurs armes et de passer sans attendre les portes d'ivoire. Qu'ils aillent explorer les Contrées du Rêve, les Terres Étrangères, les domaines du Cerf Blanc et de la Chèvre Noire, ainsi que tous les autres mondes accessibles, pour chercher la nouvelle incarnation de leur reine. Vas !

3

Depuis combien de temps était-elle là, seule, enfermée dans le noir ? Des heures ? Des jours ? Un ? Deux ? Pas plus de trois, sinon elle serait déjà morte de soif. La seule source de lumière était un trou large de trente centimètres découpée grossièrement dans un angle du container. L'ouverture servait à la fois d'aération et de toilettes pour les prisonniers. La froidure de la paroi de métal lui glaçait le dos. Elle se pencha en avant, passa ses bras autour de ses jambes et posa sa tête sur ses genoux. Le seul bruit qu'elle entendait était celui des battements de son cœur.

La voix qui l'avait réveillée au milieu de la nuit lui parla une seconde fois.

_ C'est le bon moment. L'ogre est parti.

_ Qu'est-ce que tu en sais ?

_ Je le sais, c'est tout. Approche-toi du trou.

La jeune femme se leva. Le container grinça et tangua légèrement quand elle marcha sur la litière de paille infestée de puces qui recouvrait le sol. Elle se baissa pour voir si le géant ou un de ses énormes chiens à deux têtes montaient la garde sous la prison.

_ T'inquiète. Ils sont tous partis. Tu peux passer par là.

_ Et comment je fais ? Je suis maigre, mais pas à ce point-là.

_ Les murs de cette prison sont mangés par la rouille. En donnant des coups de pied, tu pourras casser un ou deux morceaux de la plaque et agrandir le passage.



Elle était épuisée et ses talons blessés saignaient, mais elle avait réussi à descendre des traverses de la grue brisée qui formaient l'arche d'acier tordue sur laquelle était posé le container.

Elle s'allongea sur l'herbe jaune qui poussait entre les carcasses de machines antiques, à présent démembrées et recouvertes de lierre, et elle fixa le soleil. Il était déjà assez bas, à peine visible entre les frondaisons des grands arbres qui bordaient la clairière.

L'être invisible qui parlait à son oreille depuis la veille ne la laissa se reposer que pendant quelques minutes.

_ Regarde par là. Tu vois le grand cylindre de béton, de l'autre côté du chenil ? C'est la maison de l'ogre.

_ Et alors ?

_ Alors, tu vas y trouver de l'eau, de la nourriture, et des fringues. Toi, je ne sais pas, mais moi, j'ai froid.

Elle sentit une poussée soudaine sur sa nuque. Une main invisible l'obligea à se remettre debout avant de la pousser en avant, dans la direction de l'ancien silo à grain à demi effondré. Elle essaya en vain de résister à la force irrésistible qui la poussait en direction de la ruine de l'Avant.

_ Comment fais-tu ça ? Tu n'es qu'une voix dans ma tête.

_ Oh, non, ne crois pas ça ! Je ne suis pas une ombre née de ton imagination. Je suis une véritable personne, je m'appelle Nör, et ton corps est aussi le mien à présent.

_ Qui est tu ? Enfin, je veux dire, qu'est-ce que tu es ?

L'esprit qui s'était emparé de ses membres éluda sa question.

_ Ça, ma petite, je ne vais pas te le dire. Mais je te promets que tu comprendras tout. Bientôt.

_ Pourquoi... ?

_ Tu veux dire : Pourquoi toi ? Eh bien, j'ai erré dans cet univers pendant trop longtemps. Je devais m'incarner à nouveau dans la peau d'un humain, et tu étais là.

Ses vêtements n'étaient pas dans l'accumulation d'objets que l'ogre avait entassés dans le silo. Elle se rappela qu'il les avait déchirés quand il l'avait capturée, avant de l'enfermer dans son garde-manger.

En fouillant dans la pile de déchets, elle découvrit un pantalon et une veste militaire recouverts de traces de sang séché qui étaient presque à sa taille. Elle y trouva aussi le sac de Thomassin. Celui-ci contenait encore une gourde, son couteau pliant et des barres énergétiques. Elle ne trouva aucun autre signe de la présence du biologiste.

Elle avala rapidement l'eau et les rations avant d'entourer ses pieds avec des bandages qu'elle découpa dans les restes de vêtements. Elle enfila une paire de rangers encore en bon état avant de sortir de l'ancre puant du géant. Elle fit quelques pas avant de s'arrêter au centre de la prairie. D'épais nuages gris recouvraient le ciel et elle ne pouvait pas utiliser son ombre pour s'orienter. Nör exerça à nouveau une pression sur son échine, mais elle réussit à rester immobile.

_ Qu'est-ce que tu fais ?



_ Est-ce que tu peux me dire où est le nord ?

Nör lui transmet une sensation qui ressemblait à un haussement d'épaules.

_ Peut-être que oui. Où est-ce que tu veux aller ?

_ Vers l'est. Une station radio de l'agence se trouve sur le mont Rocame.

Un autre haussement d'épaules.

_ Humm... L'ogre est parti dans cette direction avec sa meute. Dirige-toi plutôt vers l'ouest. La porte d'ivoire la plus proche est dans le marais de Borde.

_ La porte d'ivoire ? Qu'est-ce que tu veux dire ?

_ Tu le sauras quand tu la verras. Et maintenant, avance !

6

Le ciel s'était dégagé dans la soirée et une pleine lune couleur de sang éclairait la forêt d'Aubrac de sa pâle lumière rousse. Elle vit la lueur distante d'une flamme qui brillait en bas de la colline, entre les murs brisés d'une maison en ruine, quelques secondes avant que Nör ne lui parle à nouveau.

_ La personne qui a allumé ce feu est stupide. Nous sommes toujours sur le territoire de chasse de l'ogre, ses limiers ont dû senti l'odeur de la fumée et ils vont arriver très vite. Tu vas rester ici, dans les fourrés.

_ Non ! J'en ai assez d'obéir à tes ordres !

Elle jeta le bâton qui lui avait servi à écarter les ronces avant de traverser la lisière du bois.

Elle courut aussi vite qu'elle le pouvait sur le tronçon de route couvert de mousse qui descendait vers ce qu'il restait de l'ancien village de Borne.

Soudain alerté, l'homme qui se tenait assis sur un moellon près du braséro se leva. Il poussa un cri et il pointa son fusil dans la direction de la femme qui courait dans sa direction.

La ligne rouge du laser se refléta sur le givre qui recouvrait les herbes hautes qui entouraient la voie déchue.

Nör essaya de la faire tomber.

_ Arrête-toi ! Il va nous tirer dessus !

_ Non, il ne le fera pas. C'est Johen.

7

Tueur de Cerfs avançait lentement, le dos bas, entre les massifs de roseaux et les bosquets de plantes épineuses qui bordaient le marais. Il suivait depuis le crépuscule les brisées d'un sanglier, un grand mâle solitaire d'une taille remarquable. Il était assez grand pour servir à lui seul de plat principal pour le banquet qu'il allait préparer pour le prince.

Il se baissa jusqu'à ramper sur le sable, puis il resta immobile, caché derrière un buisson, le regard fixe et les oreilles dressées. Sa proie était proche, l'animal grognait en creusant la boue à demi gelée pour chercher des racines tendres au pied d'un saule au tronc couvert d'oranges.



Il sortit sa dague de son fourreau et il la leva au niveau de son épaule. C'était une lame courbe taillée dans une solide pierre noire que lui avait donné le maître de la nuit. Son fil était tranchant et elle volait en sifflant dans l'air quand il la lançait. Il tendit les muscles de ses jambes et se prépara à bondir quand il crut reconnaître une odeur familière. Elle était ténue, en grande partie recouverte par le fumet du sanglier et la puanteur du marécage, mais elle était bien présente. Tueur de Cerfs se redressa de toute sa hauteur. Il l'avait vu mourir pendant la dernière bataille, elle avait été démembrée par un des dieux déments qui errent dans la forêt limbique, et pourtant, il reconnaissait sa présence.

C'était plus une impression psychique qu'une odeur, une légère vibration qui planait dans l'air et qui bourdonnait comme un insecte, mais c'était elle, c'était sa marque, sa trace. Elle était là, bien vivante, et assez proche de lui. Le chasseur tourna la tête à droite et à gauche en passant sa langue sur ses narines pour trouver l'origine de la piste odorante.

8

Johen !

L'homme abaissa son arme. Il courut à la rencontre de la jeune femme avant de la serrer dans ses bras.

_ Léo ? C'est bien toi ? Quand ce géant vous a emporté toi et Thomassin, j'ai cru... Nous avons essayé de le suivre pour venir t'aider, mais les chiens mutants nous ont obligés à fuir.

Elle se serra contre son compagnon. Elle voulait rire, et pleurer en même temps, et avertir Johen du danger. Mais Nör avait pris le contrôle de la totalité de son corps et elle resta simplement immobile contre la poitrine du soldat pendant un instant.

Le spectre qui s'était glissé dans son esprit lui rendit l'usage de ses bras et de ses jambes. Elle poussa Johen en direction du feu de camp et elle lui posa la question qui lui brûlait les lèvres.

_ Où est Driss ? Est-ce qu'il est...

L'homme relâcha son étreinte et il secoua la tête. Il prit les mains de la navigatrice et il les dirigea vers le fut troué où brûlaient les restes de meubles rongés par la moisissure.

_ Ces monstres à deux têtes nous ont suivis et ils nous ont attaqués la nuit dernière. J'ai réussi à en tuer un avec mon gauss, mais un autre a attaqué Dryss par derrière. Il l'a pratiquement coupé en deux d'un seul coup de dents avant de l'emporter dans la forêt.

Elle resta tétanisée, ses bras tendus devant le brasero, incapable de parler ou d'agir. La plupart des membres de l'expédition étaient morts et c'est par hasard qu'elle avait retrouvé le dernier survivant. Elle attendait que Nör lui donne à nouveau des conseils ou des directives. Mais le fantôme qui s'était insinué en elle pendant son sommeil restait muet. Elle se rappela soudain son avertissement.

_ Nous devons vite partir d'ici. L'ogre et ses chiens vont arriver.

Johen passa la sangle de son arme sur son épaule et il ramassa sa besace. Mais il resta près du feu. Un pâle sourire se dessina sur son visage.

_ Léo. Ils viennent nous chercher. Dryss a eu le temps de parler avec Hermann hier, avant... Le collectif a envoyé un dirigeable. Il nous attendra à minuit en haut de la colline qui se trouve à deux clics plus au nord.

Le vent hivernal tourna. Une bourrasque fit danser les flammes dans le brasero et un tourbillon de feuilles mortes à demi décomposées traversa les ruines du village. Elle serra les poings pour tenter de calmer le tremblement qui la saisissait. Elle était à présent prise entre deux désirs contradictoires.



Elle voulait suivre Johen, mais elle ne maîtrisait plus son corps. Elle essaya de le prévenir, mais Nör reprenait possession de ses organes l'un après l'autre. A présent, c'était elle qui guidait les mouvements de ses poumons, de ses cordes vocales, de sa langue, de ses lèvres. Elle reconnut sa voix, mais ce n'était plus elle qui parlait.

_ Nous n'y arriverons pas ! Dans les collines nous serons des cibles faciles pour le géant. Nous devons nous cacher dans le marais. Nous pourrions signaler notre position au dirigeable avec des signaux de fumée quand il fera jour. Viens avec moi.

Johen regarda la jeune femme avec étonnement. Il la repoussa quand elle tira sur la manche de son blouson de cuir.

_ Qu'est-ce qui te prend ? Attendre dans le marais ? Tu es devenue folle ? Le seul moyen de rentrer à Berne est d'aller au point de rendez-vous maintenant. Mais je ne vais pas te laisser ici.

Il tendit la main pour saisir le col de la veste déchirée de sa compagne, mais celle-ci recula. Elle posa ses mains devant sa bouche et elle leva les yeux pour regarder le grand chien bicéphale qui se trouvait derrière Johen. La bête s'était approchée en silence, mais à présent elle grondait et bandait ses muscles. Le soldat saisit son arme, mais il n'eut pas le temps de tirer. Une ombre bondit hors de l'obscurité et vint heurter le flanc gauche du monstre. Le monstre pesait plusieurs centaines de kilos, mais, sous la force du choc, il se retrouva projeté sur le côté et il roula sur lui-même sur plusieurs mètres. Son attaquant sauta sur son ventre exposé et il le tua aussitôt en plantant un couteau dans son cœur.

Johen entraîna Léo derrière la carcasse calcinée d'une voiture. Il posa le canon de son fusil sur le toit du véhicule et il regarda dans la direction où devait se trouver la créature qui était sorti des buissons devant lui. Elle n'était plus sur le cadavre du chien. Il se retourna lentement quand il sentit un souffle chaud passer sur sa nuque. Un être hybride, un loup bipède au torse large, dont l'épaisse fourrure noire était teintée de rouge, le regardait fixement avec des yeux gris étincelants où se reflétait la lueur du feu. Il fit passer son arme par-dessus son épaule mais le loup-garou fut plus rapide que lui. Il saisit la tête du soldat entre ses mains et il lui brisa la nuque avec un simple mouvement de ses poignets.

9

Tueur de Cerfs se tourna vers la femme qui se tenait à genoux près de lui, la tête baissée, une épaule posée contre le flanc de l'épave rouillée. Ses mouvements étaient lents et son visage ruisselait de larmes, mais elle se releva calmement quand il fit un pas dans sa direction. Il poussa une série de sifflements et de petits cris aigus. Elle lui répondit en agitant ses mains dans une danse rapide, traçant dans l'air les signes lumineux de la magie du peuple ancien.

Son odeur changea encore une fois. Le chasseur tomba à genoux devant elle. Il dessina le symbole de la soumission dans la poussière avec une de ses griffes avant de parler dans la langue des enfants de la nuit.

_ Je te reconnais, ma sœur. Ton serviteur se tient devant toi pour écouter ta parole et obéir à ta volonté.

Elle effleura le front du loup garou avec l'extrémité de ses doigts avant de faire sortir de sa gorge une série de grognements et d'aboiements.

_ Je te reconnais, mon frère. Mon désir est de rentrer dans mon royaume pour retrouver mon époux et mes enfants. Peux-tu m'y conduire ?

_ Qu'il en soit ainsi.

Tueur de Cerfs aida sa reine à grimper sur son dos avant de partir en courant en direction du passage qui reliait les Millevaux au domaine de la lune.



La combe arrondie, bordée par un cercle d'arbres centenaires, était noyée dans une brume argentée qui faisait crépiter les torches que portaient les gardes du roi de la nuit. Grande Griffes traversa la foule de ses fidèles et il s'approcha du sanctuaire. Les ronces épaisses qui entouraient la pierre de renaissance s'écartèrent devant lui. Il posa la femme inconsciente sur la grande dalle de marbre noir et il l'allongea entre les lignes de runes mystiques gravées sur sa surface polie. Les marques aux contours érodés commencèrent à briller d'un étrange éclat bleuté. Le seigneur des loups lissa ses cheveux blonds avant de souffler trois fois sur sa poitrine nue en murmurant une incantation.

_ Réveille-toi mon amour. Il est temps pour toi de revenir près de moi.

Elle ouvrit les yeux, et elle les referma aussitôt quand elle vit le visage de la créature penchée au-dessus d'elle qui la fixait avec un regard incandescent. Elle les ouvrit à nouveau pour chercher un endroit où elle pourrait se cacher, ou bien une ouverture dans la haie d'épines qui entourait la table de pierre par où elle pourrait fuir l'humanoïde bestial qui se tenait accroupi au-dessus d'elle. Elle tenta de s'éloigner en rampant, mais le maître de la nuit se contenta d'attraper sa cheville pour la ramener vers lui.

Grande Griffes s'écarta de l'incarnation de sa compagne, il sortit sa longue langue en forme de spatule de sa gueule et il en trancha l'extrémité avec un claquement sec de sa mâchoire. Il saisit la nuque de la femme pour lever sa tête et il la força à ouvrir sa bouche en appuyant son pouce sur son menton. Le Grand Loup pressa le morceau de chair qu'il tenait dans son autre main et il fit tomber le sang noir qui en coulait sur ses lèvres.

La brume se dissipa et une lune ronde, dix fois plus large que celle de la Terre et aussi blanche que du lait, apparut au-dessus de la clairière. Les serviteurs du roi des ombres commencèrent à pousser des gémissements, puis des hurlements. Leurs cris chaotiques finirent par s'accorder pour devenir une lente mélodie, une prière primitive au rythme lancinant.

Elle tremblait à nouveau. Le sang du loup garou était un feu ardent qui brûlait son ventre et qui se répandait rapidement dans tout son corps. Elle poussa un long gémissement quand elle sentit ses mains et ses pieds se déformer et s'allonger. La conscience de Nör envahissait son cerveau, mais la louve lui avait rendu la maîtrise de ses muscles. Elle restait simplement en retrait, observant sa douloureuse métamorphose avec un plaisir évident. C'est elle qui la privait de son humanité, mais elle était la seule à pouvoir l'aider.

_ Nör ! Dis-lui ! Dis-lui d'arrêter ça.

Son gémissement se changera en râle quand elle sentit l'odeur âcre que dégageait la fourrure fauve qui commençait à recouvrir sa peau.

_ Aide moi, Nör !

_ Tu veux que je t'aide ? Mais je ne peux rien faire pour toi. Tu vas disparaître, et moi je vais revenir à la vie encore une fois.

Le souffle saccadé d'Éléonore se transforma en cri quand elle sentit son visage s'étirer pour prendre la forme d'un museau.

_ Aide moi !

_ Mais que veux-tu que je fasse ? Tu es juste une voix dans ma tête.



Note sur les forêts limbiques

€ Les forêts limbiques sont un monde fait d'égrégore, de cauchemars et de fantasmes. On raconte qu'on peut y accéder en rentrant dans des arbres creux, que l'on trouve pour peu qu'on soit assez sensible à l'égrégore. Les chamanes connaîtraient des potions pour s'y rendre, et certains passeurs prétendent pouvoir vous les faire traverser.

€ On prétend que les forêts sont un raccourci pour se rendre dans n'importe quel endroit vers lequel se dirige notre volonté. La traversée est rapide, mais périlleuse. Parfois, il faut payer son entrée en sacrifiant des souvenirs et des horlas hantent ce monde, certains sont faits de vos plus grandes peurs, d'autres sont plus génériques : Des raies Manta qui se nourrissent de nos pensées, ou ce grand cerf livide dont les bois sont faits de bras entremêlés.

€ Les forêts Limbiques ressemblent à la forêt qu'on vient juste de quitter, sauf que les arbres et la terre sont encore plus noirs et que derrière il y a comme un horizon d'un blanc aveuglant. Ici, tout est en négatif. Les corps sont noirs, l'obscurité est blanche, le ciel aussi est en négatif, les cavernes et les montagnes sont inversées.

€ L'égrégore en grande concentration brouille l'air comme s'il y avait un incendie Il est facile de s'égarer, des silhouettes aperçues en bordure nous attirent, des échos familiers qui nous appellent et nous trompent. Parfois, on arrive dans des endroits qui ressemblent à nos souvenirs, les plus tristes ou les plus heureux. Des feuilles commencent à bourgeonner sur le corps des personnages, symbolisant leurs ressources intérieures, à présent exposées à la vue des autres et aux dangers de ce monde.

€ Dans les forêts limbiques, les morts parlent aux vivants, les vivants couchent avec les morts pour se réchauffer d'un hiver sans température.

€ Après une errance qui dure une minute ou cent ans, on trouve son chemin. On sort en passant dans un nouvel arbre, dont le creux est organique et humide, une matrice. Et si l'on a de la chance, on arrive exactement où on voulait être. Si l'on a de la chance...

€ Malgré ces dangers, des braves et des fous tentent l'aventure de passer dans les forêts limbiques, pour parler à leurs proches disparus, retrouver un ami égaré, subir une initiation, avoir des visions rituelles, se cacher d'un prédateur ou tenter un voyage impossible. Et les horlas qui naissent dans la froideur de cet endroit passent à leur tour dans la nature et dans les rêves.