ARKENSTONE 03

Un cheval sans nom

Un roman aléatoire dans l'univers des Millevaux

_ Ah !

Lenna resta immobile un instant, le souffle coupé. Dumny referma la boite de bois clair et il la glissa dans la poche de sa veste avec la petite pyramide de cristal. Il posa ensuite ses mains sur la paroi du grand rocher qui se trouvait à sa droite et il réussit à s'asseoir dans la niche triangulaire qui formait une entaille dans la pierre.

_ Désolé, je ne peux pas t'aider à te lever. Je devrais pouvoir marcher quand je me serais un peu reposé.

_ Je… j'ai cru que…

_ Tu as cru que tes organes étaient arrachés un par un ? Et c'est devenu douloureux quand tu as senti ton cœur sortir de ta poitrine.

_ Oui… Dis-moi que je ne revivrais jamais ça.

Dumny posa ses mains sur ses cuisses pour calmer leurs tremblements. Il prit une grande inspiration avant de répondre à son amante.

_ Il y a des moyens moins pénibles pour voyager entre les mondes. Nous allons suivre un sentier d'argent pour retourner dans les Millevaux. Mais nous devons nous éloigner, je ne veux pas revenir en Ecosse, en tout cas pas sans avoir trouvé des alliés, ou une arme, qui me permettra de combattre Romaric et son magicien.

Lenna s'était assise par terre, ses jambes étaient parcourues de fourmillements. Elle essuya une larme qui coulait sur sa joue.

_ Et Liam ? Tu m'as dit que tu allais chercher un moyen de le sauver, et tu as disparu pendant presque deux ans. Maintenant il a échangé sa prison pour une autre. Le roi l'a envoyé au temple, et il n'est pas question que je le laisse entre les mains des prêtres d'Astur.

_ Rassure toi. Il est trop jeune pour qu'ils en fassent un initié. Ils ne vont pas l'envoyer à Carcosa.

Lenna leva les yeux pour observer l'endroit où les avait transporté la magie du Llemnir. Autour d'elle se dressaient des alignements de blocs de granit de toutes les tailles. Leurs formes évoquaient celles de ruines monumentales, comme si un géant s'était amusé à construire un château en assemblant des galets polis d'une taille démesurée. Au-dessus du chaos de roches, le ciel était une toile grise lumineuse. Il en émanait une douce chaleur.

_ Nous sommes dans le Voile ?

Arkenstone n°3 (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**
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

CC BY NC ND

Dumny se leva. Il fit quelques pas avant de retrouver son équilibre.

_ Non, nous sommes dans la forêt limbique. Tu te sens assez en forme pour marcher ? Nous devons trouver un endroit où nous abriter avant le lever du jour. Ou, au moins nous devons trouver de la neige.

_ De la neige ?

_ Oui. La neige nous réchauffera. Ici, les journées sont froides.

Le voyageur aida sa compagne à se mettre debout et à avancer. Ils sortirent du reflet de la prison du Méandre serrés l'un contre l'autre. (…)

Insomnya

Un voyage pour Rêve de Dragon

Insomnya est une quête d'archétype prévue pour une équipe de personnages déjà expérimentés. Cette aventure se déroule en partie dans des endroits sauvages (et assez dangereux). En plus des habituels guerriers et autres bateleurs, la présence à la table d'un spécialiste de la survie dans les milieux les plus fréquents (forêt, montagne, sous-sol, cité…), sera indispensable - alors que celle de haut-rêvants sera une fois de plus facultative.

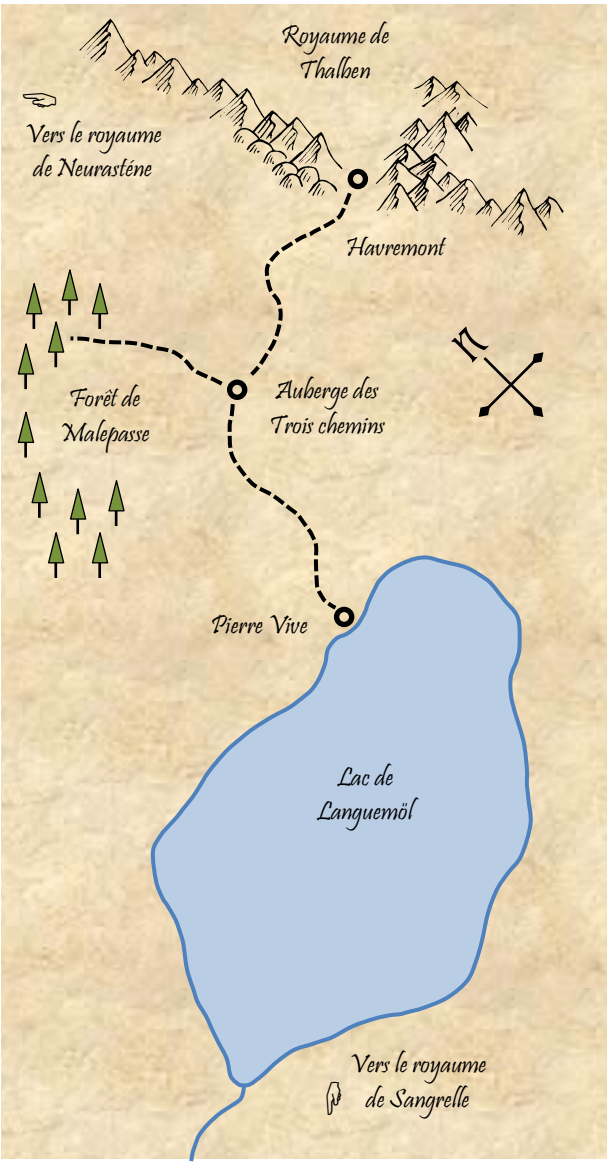
Cette quête de souvenirs est divisée en trois parties différentes : Dans la première, les voyageurs doivent arpenter les rues de deux cités à la recherche d'indices inscrits sur des tableaux réalisés par un peintre vagabond. Dans la seconde ils vont traverser une région hostile où quelque mauvaises rencontres seront inévitables. Dans la troisième, ils pourront finaliser leur quête après avoir franchi un bleu-rêve et s'être improvisés auteurs de théâtre.

Une île de rêve

Les personnages sortent du gris-rêve dans la chambre collective d'une petite auberge de campagne. Ils sont sous l'effet d'un rêve d'archétype dès le début de l'aventure. Commencez par décrire ce rêve commun que les voyageurs on fait pendant la nuit : Ils se trouvent sur une grande plage de sable blanc et ils observent une île située au large de la côte. Celle-ci fait un quart de lieue de long et cinq cents pas de large (pour ce qu'ils peuvent en voir). Leurs regards sont attirés par une haute tour qui se trouve à l'extrémité sud de l'île. Cette tour est en fait un phare haut de deux cents pas. A son sommet brille une lumière qui illumine le paysage, elle est trop vive pour être naturelle et son intensité ne varie pas. Son origine est de toute évidence un sort ou un objet magique. Cette lueur est d'autant plus visible que le ciel est sombre. Les vagues se creusent, le tonnerre gronde et des éclairs frappent l'océan sur l'horizon. Les voyageurs se réveillent quand il commence à pleuvoir.

ꕥ Le pays où les héros vont commencer leur aventure n'a pas de nom (libre à vous de lui en donner un). Il se résume à une vallée large d'une lieue et longue de trois située entre deux chaînes de montagnes qui la délimitent au nord et à l'est et un grand lac au sud. Au-delà du lac se trouve une plaine traversée par un fleuve navigable. La région compte deux cités, qui sont reliées par une unique route, au bord de laquelle se trouvent quelques hameaux. Les voyageurs sont à présent tenaillés par le désir de revoir l'île (et le phare) sous un ciel d'orage. C'est en entrant dans le réfectoire de l'auberge qu'ils vont découvrir l'origine de leur rêve d'archétype : Les murs de la pièce sont recouverts de tableaux de toutes les tailles. Le plus grand est accroché en face de la cheminée, il représente l'île qu'ils ont vue dans leur rêve. Le point de vue de l'image est aussi la plage et les teintes sombres et orageuses de la peinture font ressortir l'éclat de la lueur qui brille au sommet du phare. En observant la toile, ils vont remarquer que le peinte a ajouté une ligne de texte prés de sa signature.

Il est écrit : ***L'île d'Insomnya*** *vue depuis la côte de* ***Paludie*** *un jour de tempête*.



L'aubergiste (**maitre Garbure**) donnera ensuite des informations sur la contrée : L'auberge est appelée la maison des trois chemins par ses clients, mais son véritable nom est **la table des chevaliers ronds**. Elle se trouve à l'endroit où la route qui relie la cité d'**Havremont**, située au nord-est, rejoint celle qui conduit à **Pierre Vive** vers le sud. Les deux villes sont situées à une demi-journée de marche du hameau où se trouve l'auberge. Quant au troisième chemin, il conduisait autrefois vers le royaume de **Neurasténe**, qui se trouvait de l'autre côté des monts Aigus, vers le nord-ouest. Mais ce pays a disparu depuis des siècles et c'est à peine si on se souvient de son nom. La route se perd à présent dans la forêt de **Malepasse**. Celle-ci est si dangereuse que personne ne s'en approche jamais.

Garbure a acheté le tableau qui représente l'île dans la tempête il y a dix ans à son auteur, un homme d'une trentaine d'année dont le nom est **Barymon Marchauvent**. Il n'avait jamais vu celui-ci auparavant, et il ne l'a revu qu'une seule fois par la suite. Le peintre est repassé à l'auberge un mois après sa première visite. Il lui a alors dit qu'il s'était installé à Pierre Vive et qu'il y avait réalisé quelques toiles. Mais comme les membres du **conseil des Oligarques** (les dirigeants de la cité) ne voulaient pas le payer à la hauteur de son talent, il en était parti pour tenter sa chance auprès du baron d'Havremont (dont la réputation d'amateur d'art est bien connue de tous). C'est tout ce que sait l'aubergiste à son sujet.

Aucun des clients présents dans la grande salle de l'auberge (quelques paysans et des marchands itinérants) ne sait où se trouve l'île que recherchent les personnages et ils ignorent tout de la Paludie. Un des convives précisera que les histoires colportées par les *étrangers* sont un sujet purement théorique pour les habitants de la région. La seule étendue d'eau qu'il est possible de trouver dans les environs est le lac situé au sud de Pierre Vive. Et s'il arrive que des voyageurs leur parlent de l'immensité des océans (et qu'ils en rêvent eux même parfois) les convives n'en n'ont jamais vu de près ou de loin quand ils étaient bien réveillés.

Certains des résidents de l'auberge (sans doute un peu éméchés) seront même affirmatifs : Ils ne croient pas à l'existence de ces vastes étendues d'eau salée. Pour eux, la mer *n'existe pas*. Ce n'est qu'une légende, une de ces fables que l'on raconte aux enfants pour les faire dormir.

Les larmes de Tristemine

Il n'y a de fait, ni mer ni océan dans le Rêve où se trouvent les personnages. Toutes les rivières et tous les fleuves dont ils vont longer les berges finissent par se perdre dans des marais ou dans le sable des déserts. La seule piste qui permettra aux voyageurs de réaliser leur rêve d'archétype est de retrouver les œuvres de Barymon et de déchiffrer les indications qui y sont écrites.

La résolution de l'aventure n'est pas linéaire (les héros trouveront des indices utiles à leur quête dans les deux cités), mais il est préférable qu'ils commencent par se rendre au nord, à Havremont (qui est le dernier endroit où le peintre a été vu).

ᔓ Havremont est une ville de taille moyenne qui tire sa richesse de sa situation géographique : Elle se trouve entre deux chaines de montagnes, dans une vallée large de quatre cent pas bordée de chaque côté par des falaises hautes de deux cent pas sur une demi lieue. Les murailles de la cité barrent la vallée d'une falaise à l'autre et les voyageurs qui veulent se rendre dans le royaume de **Thalben**, situé plus à l'est, n'ont pas d'autre choix que de passer par ses portes.

☞ La taxe de passage que demandent les gardes à l'entrée de la cité est de **cinq deniers** par jambe et de **dix deniers** par roue. Les voyageurs qui n'ont pas les moyens de payer leur passage s'entassent dans un *bidonville* fait d'un assemblage de planches et de toiles construit au pied des remparts, le temps pour eux d'obtenir (en pratiquant la mendicité, le vol, le trafic de rakit, ou la prostitution) les quelques deniers qui leurs manquent pour entrer dans la ville.

ᔓ Personne ne se souvient de Barymon dans les auberges ou les boutiques du quartier marchand, mais les personnages apprendront rapidement que le seigneur de la ville, le **baron Jarnold** est un esthète apprécie tous les arts, y compris la penture.

ᔓ En temps normal, les héros devraient attendre plusieurs semaines avant d'espérer obtenir une audience auprès du seigneur d'Havremont, mais ils vont pouvoir profiter d'une circonstance exceptionnelle : Depuis un mois, le fils du baron, le jeune **Tristemine**, a perdu sa joie de vivre habituelle et ses parents désespèrent de lui rendre un jour son sourire. Des dizaines d'amuseurs se sont présentés à la citadelle avec l'objectif de le sortir de son état de mélancolie, mais tous ont échoués. Etant lui-même désespéré par cette situation, Jarnold offre à présent une récompense de **cinq Sols** à ceux qui réussiront à le guérir de sa mélancolie.

ᔓ Comme les voyageurs peuvent s'en douter, Tristemine est bien possédé par une E.C.N.I. (un désespoir qui possède une valeur de Rêve de **seize points**) et il suffira de pratiquer un exorcisme sur lui pour qu'il recommence à ricaner bêtement à longueur de journée.

ᔓ S'il n'y a pas de haut-rêvant capable de pratiquer ce rituel dans l'équipe, organisez une rencontre fortuite avec **Mester Shourne** sur la place du marché de la cité.

☞ Shourne est un vieux magicien qui est devenu à présent un éleveur poules, (il vient deux fois par semaine à Havrement pour vendre des œufs - et sa ferme se trouve dans le même hameau que l'auberge des trois chemins). La moitié des habitants de la région le connaissent et il est pour eux un homme d'une grande sagesse qui saura répondre à toutes les questions que les héros voudront lui poser.

Si les voyageurs arrivent à l'amadouer, (sans doute en l'invitant à déjeuner dans une auberge de la ville), Shourne admettra qu'il est bien un haut-rêvant et il acceptera de les aider, mais en échange, il va leur demander de lui donner la totalité de la récompense. Il leur expliquera sans se faire prier la raison de cette exigence : Il a été pendant des années le mage attitré de la cour de l'ancien baron, mais il s'est fâché avec son fils et il a préféré partir s'installer loin de la ville il y a quinze ans.

Les personnages devront commencer par réconcilier les deux hommes avant que l'exorcisme puisse être réalisé (à moins qu'ils ne soient suffisamment riches pour convaincre le vieux magicien de mettre ses ressentiments dans sa poche. Il acceptera d'oublier ses griefs en échange de **dix Sols**).

ᔓ Si les voyageurs ne disposent pas d'une quantité de pièces d'argent suffisante, ou qu'ils se montrent habilles au jeu des négociations, ils pourront convaincre le magicien de renoncer à la récompense. Mais celui-ci va leur faire comprendre que sa générosité est *à charge de revanche*. Il croisera à nouveau la route des héros deux ou trois jours plus tard, et, cette fois, c'est lui qui va leur demandera leur aide.

Choisissez quel sera le *service* qu'ils devront lui rendre pour honorer leur promesse: Les personnages peuvent par exemple explorer le réseau de galeries que Shourne a découvert sous sa ferme (et qui sert de repère à une bande de Chafouins), ou bien parcourir la région pour rechercher les ingrédients alchimiques qui serviront à la réalisation d'un élixir merveilleux…

ꕥ Le baron Jarnold possède une toile peinte par Barymon. Elle est accrochée dans la galerie d'art du château. Celle-ci se trouve dans un couloir éclairé par des verrières et dont l'unique porte est fermée (et gardée) en permanence par deux soldats armés de hallebardes. Elle n'est ouverte que quand le seigneur d'Havremont veut montrer sa collection privée à ses invités.

Le tableau fait un pas de large et deux de haut. Il représente une jeune femme aux cheveux roux, vêtue d'une longue robe de soie bleue. Elle se trouve dans une chambre, (un lit à baldaquin et une table de nuit sont visibles en arrière-plan), et elle tient deux objets dans ses mains : Un petit coffret à bijou (ouvert et vide) dans la main gauche, et un disque en ivoire dans la main droite. Ce disque fait cinq pouces de diamètre et un pouce d'épaisseur. Un motif en forme de spirale est gravé sur la face supérieure du disque.

Une autre phrase est inscrite en bas du tableau : ***Aymeline**, la femme de **Ludens**, patriarche de Pierre Vive, tenant la clé de la porte du **jardin des écumes**.*

Les absences de dame Aymeline

Le baron Jarnold répondra sans se faire prier aux questions que lui poseront les personnages. Il a acheté le portrait de Dame Aymeline quand Barymon est venu habiter dans la citadelle pendant quelques jours. Ce tableau a été commandé par le patriarche de Pierre vive, mais comme ce dernier a été fort mécontent du résultat, il a refusé de payer le peintre pour son travail et il l'a fait expulser de la cité. Barymon n'est resté que deux semaines à Havremont et il n'a pas peint de nouvelles toiles pendant son séjour. Il est simplement parti avec sa charrette à bras un beau matin sans dire où il allait. (Et il est inutile pour les héros de partir à sa recherche dans les royaumes voisins car il a quitté ce Rêve depuis longtemps).

ꕥ Les voyageurs ne trouveront pas d'autres informations au sujet du peintre dans cette cité. Aucun des érudits présent à la cour de Jarnold ne connait la Paludie, et ils ne savent pas non plus où se trouve le mystérieux jardin des écumes. (Leur seule certitude étant qu'il n'y a aucune référence indiquant la présence d'une mer ou d'un océan sur leurs cartes ou dans leurs livres de géographie).

ꕥ Pierre Vive profite des taxes prises sur les marchandises apportées par les navires qui remontent le fleuve Sinueux et les eaux du lac de Languemöl depuis le lointain royaume de Sangrelle et aucun droit d'entré n'est demandé aux visiteurs. Il n'y a pas de maison des voyageurs en ville, mais les aubergistes appliquent la tradition de la *première nuit gratuite*.

Les personnages devront insister pour réussir à rencontrer **Nocitère Ludens**. Le patriarche est le juge principal de la cité et les nouvelles lois votées par le conseil municipal qui encouragent la dénonciation des haut-rêvants lui donnent un important surcroit de travail.

Ludens est d'une nature méfiante et il va commencer par refuser toutes les demandes des héros. Il n'est pas question pour lui de recevoir des *vagabonds* dans sa maison - et encore moins de leur présenter sa femme, ou de leur montrer sa collection de tableaux. Il admettra simplement qu'il se souvient de Barymon car il l'a fait expulser de la cité il y a dix ans - mais il ne leur dira pas spontanément qu'il a conservé une des œuvres du peintre (qu'il a acheté au dixième de sa valeur réelle).

Au moment où le patriarche va prier les voyageurs de cesser de le déranger s'ils ne veulent pas avoir affaire à la milice, il va soudain hésiter. Il va alors parler à voix basse et leur demander, en prenant des airs de conspirateur, s'ils ne voudraient pas gagner **vingt Sols**, en échange d'un *petit service*. Ludens va alors leur révéler un secret : Il a été informé par un de ses serviteurs que depuis quelques semaines sa femme, Aymeline, sort de sa maison presque tous les jours pour se rendre dans un lieu mystérieux. Elle parcourt les rues de Pierre Vive en réalisant de nombreux détours (qui lui ont toujours permis de se débarrasser de ses suiveurs) et elle ne revient qu'au début de l'heure de la Lyre, juste avant qu'il ne rentre lui-même pour le diner. Aymeline se montre à présent distante, et elle refuse de répondre à ses questions. Et comme il craint que les membres de son personnel ne soient ses complices, il préfère confier à des *étrangers* le soin de la suivre et de découvrir quel est l'endroit où elle se rend avec une telle obstination.

♦ Si les voyageurs acceptent l'offre de Ludens, celui-ci va leur donner cinq Sols comme avance. Il leur donnera quinze sols une fois que cette étrange affaire aura été résolue - dans la plus grande discrétion. Il est même prêt à les inviter à un repas qu'il donnera chez lui pour qu'ils puissent rencontrer dame Aymeline. Mais il va insister pour qu'ils se lavent et qu'ils achètent de nouveaux vêtements avant.

♦ Si les héros vont directement à la résidence du patriarche pour rencontrer sa femme (elle sera chez elle ce jour-là) celle-ci aura une attitude similaire : Elle va commencer par leur affirmer tout ignorer de cette histoire de tableau et de clé en ivoire, avant de changer soudainement d'avis et de leur demander leur aide.

Dame Aymeline racontera sa version de l'histoire aux héros: Elle souffre depuis quelques temps de pertes de mémoire et elle ne se souvient pas de ce qu'elle fait quand elle sort de sa maison. Elle est très inquiète car elle découvre parfois le soir des marques laissées par des cordes ou des fers sur différentes parties de son corps. A présent elle n'ose plus se montrer nue devant son mari et celui-ci l'accable de questions auxquelles elle ne peut pas répondre. S'ils acceptent de résoudre cette inquiétante situation, elle leur promettra également de leur donner **dix Sols**. Mais ils devront lui jurer que le patriarche ne sera pas informé de leurs actions.

ꕥ La jeune femme fuguera à nouveau dès le lendemain, au début de l'heure du Dragon. Les voyageurs devront réussir plusieurs jets de Vue / Survie en cité avec une difficulté de -4 pour réussir à la suivre. Aymeline les conduira jusqu'à une résidence située dans le quartier bourgeois. En posant quelques questions dans le voisinage, les héros apprendront que cette demeure appartient au seigneur-chevalier **Rigor Mortis**, un membre du conseil des Oligarques.

♦ Mortis est un haut-rêvant adepte de la voie de Thanatos. Etant un familier de la demeure de Ludens il s'est facilement procuré des cheveux de sa femme. Grâce à cette relique il a pris possession de son corps et de son esprit. Il l'oblige depuis à venir chez lui pour satisfaire ses fantasmes malsains. Il ne la libère que le soir, après s'être longuement amusé avec elle (et il commence par lancer un sort **d'oubli** sur elle).

ꕥ Les méthodes de menace indirectes (comme la dénonciation publique) se révéleront inefficaces contre le sorcier. Sans preuves évidentes, les héros ne pourront pas convaincre ses amis du conseil de la cité de sa culpabilité. Sa mort entraînera la fin de la possession de dame Aymeline, mais cette solution extrême ne sera pas facile à appliquer. Mortis n'est pas un homme à l'approche facile, il se déplace dans la cité avec une demi-douzaine de serviteurs armés de dagues et il a piégé le passage secret qui permet d'accéder aux salles souterraines où il pratique ses activités de thanataire. (Un garde du corps habile au maniement de l'épée reste présent, de jour comme de nuit dans l'antichambre de ses appartements).

Le magicien garde les preuves qui pourraient l'incriminer (reliques, crânes, livres consacrés à la pratique de la nécromancie…) dans un coffre qu'il cache derrière une cloison de bois dans la cave où il reçoit ses invitées. (La femme de Ludens n'est pas la seule représentante de la bonne société de Pierre Vive à être tombée sous sa mauvaise influence. Le haut-rêvant a noté les noms de ses victimes dans un carnet. Les voyageurs pourront leur rendre visite pour leur annoncer qu'elles sont délivrées de leur tourmenteur - et leur demander quelques Sols en récompense pour les avoir sorties des griffes du nécromant).

♦ En fouillant le manoir de Mortis, les personnages pourront également trouver quelques objets magiques de faible valeur, (des potions rendues permanentes, un cristal alchimique ou une bouilloire de Melimnod par exemples).

Une fois délivrée de son abuseur, Aymeline admettra qu'elle a bien posé pour un des tableaux du peintre voyageur et elle donnera la clé du jardin des écumes aux personnages (à la place des pièces d'argent). Elle ignore où se trouve ce jardin (utiliser un sort de conjurer l'oubli ne permettra pas d'obtenir une réponse).

Les héros possédant un niveau positif en Alchimie remarqueront alors que le disque n'est pas fait en ivoire, mais en **septimel**. Le tableau réalisé par Barymon que possède le patriarche se trouve dans un salon sans fenêtre fermé par une porte solide. Il représente un jardin en friche où se trouvent de nombreuses statues. Dans un coin de la toile, un pan de mur encadre une porte en bois noir.

Une nouvelle phrase se trouve près de la signature. Il est écrit : *Vue générale du jardin des écumes, au château d'Artymont*.

♦ Après quelques jours passés à faire des recherches dans les vieux manuscrits de la salle des archives de Pierre Vive (ou avec l'aide de Mester Shourne, qui est un spécialiste des légendes locales) les voyageurs vont découvrir que le château d'Artymont se trouve à la frontière Sud du Neurasténe, juste de l'autre côté des montagnes. Ce pays se trouve loin au nord-ouest d'Havremont (par loin, comprenez qu'il faut au moins deux semaines de marche à travers une région sauvage pour arriver à la frontière de l'ancien royaume). Pour s'y rendre, les personnages vont devoir repasser par l'auberge des Trois Chemins et emprunter la route laissée à l'abandon qui en part en direction de la forêt qui se trouve à une demi-heure de marche vers le nord-ouest.

♦ La forêt de Malpasse est un lieu réellement dangereux, la difficulté des jets de Survie en Forêt y est de -4 le jour et de -6 la nuit. La faune locale est particulièrement déplaisante : On y trouve en particulier des tigres verts et des jistangs (vous pouvez également confronter des héros expérimentés à un tournedent ou un quileurbist).

♦ Les personnages pourront être sauvés d'une *mauvaise rencontre* mal engagée à la dernière minute par les habitants de la forêt (des Gigants ou des Sylvains). Ceux-ci vivent dans un village isolé protégé par une haute palissade. Leurs nouveaux amis vont les soigner et leur donner de la nourriture. Ils vont ensuite insister pour les guider jusqu'à la lisière de la forêt. Mais comme ils considèrent les montagnes comme un endroit *maudit* dont ils ne veulent pas s'approcher, ils ramèneront les voyageurs vers le sud (du côté de l'auberge).

ᔓ Une fois qu'ils auront traversés la forêt, les voyageurs vont arriver au pied des **monts Aigus**, qu'ils pourront franchir en passant par un col enneigé (où ils seront attaqués par des glous ou des harpies). Au nord des montagnes, le paysage est formé par une alternance de marais et de collines où se trouvent de nombreuses ruines recouvertes par la végétation. Après un ou deux jours d'exploration, ils arriveront au pied d'une antique forteresse située sur un petit plateau. Le jardin en friche qui se trouve à l'arrière des remparts ressemble à celui peint par Barymon. En plus des statues à demi brisées, les héros vont y découvrir une porte large de trois pas et haute de quatre dissimulée par l'épais rideau de vigne vierge qui recouvre le mur de la citadelle. Cette porte est en mauvais état et il suffira de quelques coups de pied pour la briser. Derrière, un tunnel conduit jusqu'à une grande cave située sous les fondations du château.

Un panneau en septimel large de quatre pas et haut de six se trouve au centre du mur du fond de cette salle. Cette nouvelle porte ne pourra être ouverte qu'avec la *clé* donnée par dame Aymeline. De l'autre côté se trouve un second tunnel long de dix pas qui conduit à une entrée de bleu-rêve.

♦ Une bataille impliquant des centaines de combattants a eu lieu autrefois dans cette cave. Le sol de la salle est jonché d'ossements, de morceaux d'armures brisés et d'armes rouillées. L'endroit est idéal pour placer quelques morts vivants (des squelettes et des zombies) ou plusieurs ECNI (des haines, des peurs et des désespoirs) - voir même une entité cauchemar faite d'un assemblage d'os, de pièces d'armures et de lames d'épées qui possède une *force* largement supérieure à la moyenne.

Décidez librement si les voyageurs vont faire des rencontre lors de leur marche dans le bleu-rêve. Son unique sortie se trouve dans une caverne large de cinq pas et haute de dix située à l'intérieur d'une falaise de granit noir. Il suffit de suivre un couloir étroit et sinueux long de quinze pas pour en sortir et arriver au pied de la falaise, au-dessus d'un amoncellement de galets qui descend vers une longue plage de sable blanc large de cent pas.

Face à eux, les personnages peuvent voir, à un quart de lieue du rivage, une petite île dont la pointe est surmontée par un phare haut de deux cents pas. La lumière qui brille au sommet de la tour de pierre blanche est bien visible par contraste avec les nuages sombres qui couvent le ciel. Ils remarqueront alors qu'un peintre a posé son chevalet près de l'endroit où ils se trouvent.

L'homme se présentera comme étant Barymon, grand voyageur et *imagiste itinérant*. Choisissez s'il s'agit de l'homme qu'ils recherchent, ou bien s'il est sa réincarnation - mais dans ce cas, il ne se souviendra pas d'avoir peint les toiles que les voyageurs ont vues dans le Rêve d'Havremont. Donnez-lui l'âge que vous voulez, mais il sera plus crédible en tant qu'artiste s'il en a l'apparence : Une cinquantaine d'années, une corpulence notable, des cheveux bruns qui forment des boucles sur sa nuque, une belle barbe grise, un béret penché sur l'oreille et un tablier bleu couvert de taches de peinture.

Barymon vient de terminer son tableau (qui représente lui aussi l'île sous le ciel d'orage) et il va demander aux héros de l'aider à ranger son matériel avant qu'il ne commence à pleuvoir. Il va ensuite les inviter à le suivre à la cité de **Bigorne**, qui se trouve dans l'embouchure du fleuve **Milune**, à une demi-lieue au nord. Tout en courant sous la pluie, le peintre leur expliquera que l'île qu'ils viennent de voir est bien Insomnya. Il va ensuite les mettre en garde : Bien qu'elle soit proche de la côte, il est impossible de s'y rendre car une ancienne loi du pays interdit formellement de s'en approcher.

ᔓ Une fois arrivés en ville et installés devant un bon feu à l'auberge du **Cormolent doré**, Barymon va donner plus de détails aux voyageurs (après avoir vidé un pichet de vin et allumé sa pipe) : Une vieille légende locale dit qu'un *messager des Dragons* a autrefois conclu un accord avec le premier roi de Paludie. Il allait chasser les créatures du cauchemar qui accablaient alors le royaume et il veillerait à ce que le phare d'Insomnya reste allumé jusqu'à la fin des temps. Mais en échange de sa protection, personne ne devrait jamais approcher de l'île. Ce pacte est toujours respecté et aucun des marins qui fréquentent les tavernes du port ne voudra risquer sa vie en violant cette loi immuable.

De plus, précisera Barymon, il est impossible d'approcher Insomnya sans l'aide d'un navigateur expérimenté en raison de la barrière de récifs qui l'entoure. (Vous pouvez aussi partir du principe que l'île - y compris le phare - est entièrement incluse dans une très grande zone d'anti-magie permanente qui interdit également son approche avec une bulle volante ou une barque de rêve).

Mais les personnages ne doivent pas renoncer pour autant à leur désir d'explorer l'île et la tour. Barymon terminera son discourt en leur proposant une solution (assez inattendue) qui devrait leur permettre malgré tout de réussir à se rendre sur Insomnya : Il se trouve que le roi actuel, **Kalbran V**, s'ennuie fermement dans son palais, et il est prêt à exaucer les demandes de ceux qui réussiront à l'amuser - quitte à faire une exception à la plus immuable des lois. (Kalbran n'est pas possédé, il est juste blasé par l'abus des plaisirs de la vie). Le roi a fait annoncer qu'il est lassé des distractions communes et que la seule chose qui pourra le distraire sera d'assister à un opéra (de préférence un spectacle où les intrigues amoureuses vont se mêler à des batailles, des attaques de pirates, des naufrages, de la magie et des tempêtes, le tout accompagné de danses et de chansons).

♦ Si les voyageurs en ont la capacité, (ils doivent posséder au moins un niveau de **+1** dans les compétences indispensables à la réalisation d'une œuvre artistique : Le chant, la musique, la comédie et la danse), ils pourront réaliser l'opéra par eux-mêmes, mais Barymon peut aussi demander l'aide de ses amis musiciens. Ceux-ci vont s'occuper de créer ce spectacle en laissant simplement le *beau rôle* aux héros après la représentation.

ꕤ Vous pouvez également profiter de l'ambiance particulière de la cité de Bigorne pour confronter les personnages à deux ou trois *mésaventures*. Voici quelques exemples de complications possibles :

♦ Dès qu'ils vont se présenter au palais royal, les voyageurs vont devenir la cible de leurs concurrents (les baladins et les bardes chargés de distraire le roi, mais qui sont à présent tombés en disgrâce). Ceux-ci ne se priveront pas de les menacer, de leur lancer des pierres, et de leur tendre des embuscades dans les ruelles sombres de la basse ville.

♦ **Anselme de Morneburne**, un riche armateur, va organiser une fête dans sa résidence pour célébrer la réussite des personnages. Ceux-ci seront bien sûr ses invités d'honneur. A l'heure de l'Araignée, l'homme d'affaire va les recevoir dans son bureau (en compagnie de quelques valets armés de dagues). Il va leur proposer de leur racheter leur droit de passage pour l'île en échange de la somme de **dix Dragons d'or**. Voilà une offre que les héros ne pourront pas refuser... Sans faire couler un peu de sang sur le tapis.

Résolution

Voir l'île d'Insomnya depuis la plage suffit à réaliser le rêve d'archétype (les voyageurs vont finaliser ce rêve la nuit suivante, ce qui va leur faire gagner **vingt points** d'expérience et une tête de dragon). S'ils veulent toujours visiter la tour, le roi leur donnera son autorisation - et un pilote les conduira jusqu'au quai de pierre qui se trouve au pied du phare. Choisissez la nature des *trésors* que les héros vont trouver dans la tour - ainsi que le nombre et la puissance de leurs gardiens.

♦ Le cristal lumineux qui se trouve au sommet du phare est placé depuis le début du Troisième Age sous la garde de la chimère **Insomnyasomata** - et celle-ci ne laissera pas les voyageurs s'en approcher sans les combattre. (Mais elle se montrera bien plus conciliante si elle est gavée avec des objets magiques).

♦ La source de la lumière est un bloc de verre poli de la taille d'un œuf de ziglute placé sur une petite colonne de marbre rose. Il est impossible de regarder cet objet sans être ébloui tant il est brillant, mais les magiciens pourront quand même l'étudier en l'observant à travers un morceau de verre fumé. Avec cette méthode, ils pourront découvrir plusieurs signes draconiques de grande valeur sur la surface du cristal.

ꕤ Dessinez votre propre plan du phare. Vous pouvez le résumer à quelques salles reliées par un grand escalier intérieur. Mais son sommet ne peut sans doute être atteint qu'en utilisant un complexe réseau de zones de téléportation qui va égarer les voyageurs entre les étages (en passant par de *sombres souterrains* où errent des morts vivants).

♦ Une fois nourrie, la chimère acceptera de ramener les voyageurs sur le rivage, ou de les emporter vers un autre Rêve, s'ils le désirent.

L'auberge estivale

Une aventure pour Rêve de Dragon

Une étrange auberge

Cette aventure peut être jouée comme un simple épisode inclus dans un plus grand voyage. Pour une raison ou une autre, les voyageurs se dirigent vers l'ouest quand ils arrivent à **l'auberge estivale** au début de l'heure de la Lyre.

L'auberge est une grande bâtisse vieille de plusieurs siècles entourés par des dépendances (une écurie, une grange et un poulailler). La maison se trouve au pied d'une grande chaîne de montagnes bordée par une forêt qui s'étend à perte de vue vers le nord et vers le sud. Son tenancier, **Jehan Korfin** y vit avec sa femme et ses six enfants.

Dès que les personnages vont entrer dans son établissement, l'aubergiste va leur demander de lui donner leurs noms, et cela de la façon la plus détaillée possible : En plus de leurs noms usuels, il veut connaitre leurs surnoms, les noms affectueux que leur donnent (ou donnaient) leur amoureux ou leur amoureuse, les noms d'enfants qu'utilisaient leurs parents, leurs noms secrets, (s'ils en utilisent), et leurs éventuels noms de plume. Il veut aussi savoir comment se nomme l'endroit où ils sont nés. Et, s'il s'agit d'une grande ville, quel était le nom de leur quartier, ainsi que l'adresse exacte de la maison où ils ont vécus.

Quand les héros vont lui demander quelle est la raison de cette demande, Jehan Korfin leur répondra : Vous verrez bien ! Il va noter les noms qui lui seront donnés avant de consulter l'énorme registre qui se trouve posé sur le comptoir (la suite de l'aventure part du principe qu'au moins un des personnages va répondre aux questions du tenancier). Il se rendra ensuite dans une sorte de réserve qui contient une accumulation d'objets divers : Des armes, des pièces d'armure, des besaces, des fioles et des livres y débordent de coffres et d'armoires, du sol au plafond.

Après quelques minutes de recherche, l'aubergiste va sortir un morceau de parchemin d'un tiroir et le donner à un des voyageurs. Celui-ci découvrira qu'il s'agit d'une lettre qu'il s'est adressée à lui-même ! (Il reconnaitra son écriture et sa signature). Choisissez le héros qui va hériter de cette missive par la méthode de votre choix (lancez un dé derrière l'écran par exemple).

Le message que va découvrir le personnage est un avertissement : Il signale que des brigands se sont installés dans la forteresse qui garde le col qui se trouve **au nord** de l'auberge estivale et que ceux-ci rançonnent toutes les personnes qui s'en approchent. Le rédacteur de la missive conseille donc à sa réincarnation de se rendre dans le royaume d'**Arbandie** en franchissant les **montagnes Minoises** par le col qui se trouve **au sud** de la maison, car celui-ci est sûr (aucun incident n'a été signalé par les voyageurs qui sont arrivées de cette direction).

Jehan Korfin répondra ensuite aux questions que les héros ne manqueront pas de lui poser :

ꕥ L'auberge estivale sert de **lieu de garde** (une sorte de poste restante) depuis plusieurs générations. Ses clients peuvent y laisser des courriers et des objets pour qu'ils soient transmis à d'autres personnes de passage. Les noms des destinataires et les numéros de références des objets sont inscrits dans le registre, et si l'aubergiste se montre insistant avec ses visiteurs, c'est pour vérifier si leurs noms ne figurent pas sur la liste. Et les personnages ont constatés par eux même l'efficacité de système d'archivage. Il va aussi les inviter à laisser en dépôt des lettres ou des objets que leurs amis pourront découvrir quand ils viendront à leur tour passer une nuit dans son établissement.

Il leur donnera également quelques informations sur la région : L'auberge se trouve à **l'est** des montagnes Minoises, celles-ci forment une muraille infranchissable qui s'étend sur des centaines de lieues vers le nord et vers le sud. Les seuls endroits où il est possible de les franchir sont les cols situés au nord et au sud de la maison (ils se trouvent tous les deux à une demi-journée de marche). Le climat de la région est agréable toute l'année et les montagnes ne sont couvertes de neiges que pendant le mois le plus froid de l'hiver. L'aubergiste ne pourra pas dire si les indications contenues dans la missive sont toujours valables. Aucun des voyageurs venus du royaume voisin ne lui ont jamais signalés la présence de bandits dans les environs. Mais, il suppose qu'ils sont sans doute passés par le col du sud...De toute façon, le tenancier ne s'éloigne jamais ni très loin, ni très longtemps, de chez lui. Ses seuls déplacements sont pour les approvisionnements qu'il fait au village de **Tournebois**, qui se trouve à trois lieues vers l'est. (Il s'agit du seul endroit civilisé de la région, et c'est sans doute de là que viennent les héros). La contrée qui borde les montagnes est totalement sauvage. Il n'y aucune communauté dans les environs (pas de Sylvains dans la forêt ni de Gnomes dans les montagnes). Les seules personnes qui s'y aventurent sont des voyageurs égarés et, parfois, des chasseurs à la recherche d'un trophée (de nombreux animaux de grande taille vivent dans les bois qui se trouvent au nord de l'auberge : Des cerfs, des élans, des grisals, des jistangs, et peut être même des tournedents).

L'embuscade

En plus des personnages, un seul convive est présent dans la grande salle le soir de leur arrivée. Cet homme d'une trentaine d'années, aux cheveux noirs et à la barbe fournie, va se présenter comme étant **Azuro**, chasseur et chercheur d'herbe de lune. Il connait parfaitement les environs et il va proposer aux héros de les guider jusqu'au col (celui du sud) le lendemain matin.

ꕥ S'ils se fient aux indications données par le parchemin, les personnages vont avoir une mauvaise surprise. En effet, la situation a bien changée depuis l'époque où la lettre de mise en garde a été écrite. Il y a quarante ans, le roi **Caliste d'Ombrelieux** (le royaume situé à **l'est** des montagnes) a levé une armée pour assiéger la citadelle de **Hauteroche** (dont la fonction était de garder le du col du nord) qui était dirigée alors par un baron félon (ce sont ses hommes de main qui rançonnaient les voyageurs). Une fois les rebelles éliminés, le fort a été incendié et il n'en reste que des ruines. Quelques soldats ont réussi à s'enfuir au cours de la bataille en utilisant le réseau de souterrains qui se trouve sous la forteresse. Ils y ont cachés un coffre qui contient une partie de leurs rapines. Une fouille attentive des caves de la citadelle permettra aux personnages de découvrir un passage secret qui les conduira vers les tunnels. La caverne où se trouve le trésor des brigands n'est pas tout à fait vide. Placez-y une bonne quantité de créatures agressives (des chrasmes, des araflates ou des Chafoins...)

ꕥ Des bandits se sont installés dans la forêt près du col du sud depuis quelques mois. Pour éviter d'être repérés, ils appliquent une méthode très simple : Ils tuent leurs victimes avant de piller leurs cadavres. Azuro leur sert de rabatteur. Il loge en permanence à l'auberge estivale pour repérer l'arrivée de voyageurs et leur proposer ses services en tant que guide. Il va avertir ses complices qu'il va leur apporter de nouveaux clients le lendemain en agitant une lanterne devant une fenêtre à l'heure de l'Araignée.

ꕥ Si les héros se méfient de lui et qu'ils l'observent discrètement, ils pourront le prendre sur le fait - et se poser quelques questions quand ils vont constater que la fenêtre d'où il envoie son signal lumineux est orientée vers le sud.

ᔓ La troupe des voleurs est trop importante pour que les personnages puissent les attaquer de front (ils sont une vingtaine, tous entrainés au maniement de l'arc, de la dague et de l'épée) mais s'ils s'approchent discrètement au milieu de la nuit, ils pourront peut-être réussir à contourner les sentinelles et capturer leur chef, **Heurtelune**. Celui-ci est le seul à savoir où est caché le butin de la bande. Il le dissimule dans le puits (à présent à sec) d'une ferme abandonnée située à une demi-heure de marche au sud du col. (Les voyageurs qui traversent les montagnes sont rares et la réserve des brigands est assez maigre, elle ne contient que quelques dizaines de Sols, mais vous pouvez y ajouter des gemmes, ou un objet magique).

ᔓ Les héros peuvent prolonger leur séjour à l'auberge estivale pendant quelques jours. Ils peuvent par exemple aider Jehan Korfin à couper son bois pour l'hiver ou pratiquer quelques échanges avec lui.

L'aubergiste revend les objets qui attendent leur destinataire dans sa réserve depuis plus d'un siècle. Si certains (comme les livres ou les pièces d'armures) sont à la limite de tomber en poussière, d'autres pourront se révéler utiles pour les héros, comme ces bouteilles de vin qui sont en fait des potions de soins rendues permanentes, ou bien ce coffret à bijoux, qui semble vide, mais qui possède un compartiment secret où se trouve une paire de boucles d'oreille en or sur lesquelles sont serties des larmes de dragon d'une grande pureté.

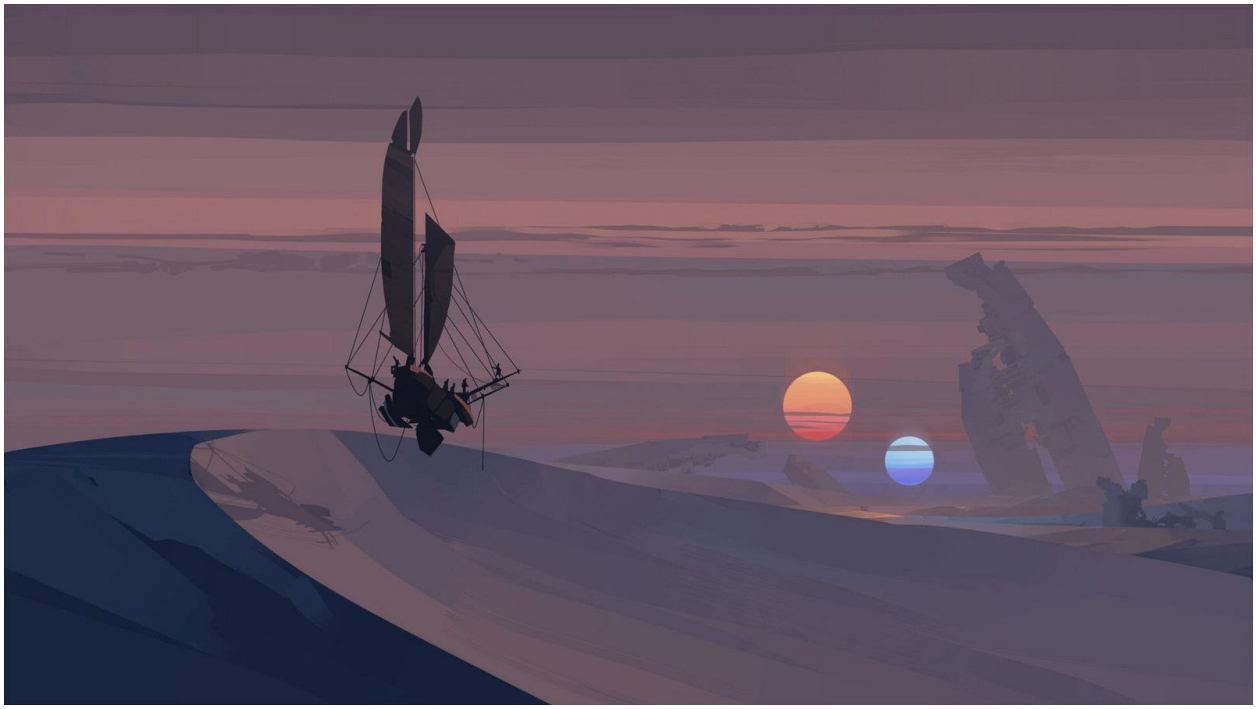
ᔓ Un des enfants du tenancier a mangé des baies toxiques et le seul remède qui pourra le sauver est une infusion de **pimprenelle pourpre**. Mais cette plante très rare pousse uniquement dans une forêt qui se trouve à plusieurs heures de marche au nord de l'auberge. **Mircella**, la femme de Jehan sait où la trouver, mais elle a besoin de l'aide des personnages pour aller la chercher, car la clairière où pousse la pimprenelle se trouve sur le territoire de chasse d'une redoutable créature (un tigre vert un Drôle, ou un tournedent).

ᔓ Des animaux silencieux rôdent la nuit autour de l'auberge (les empreintes qu'ils laissent dans la boue sont le seul signe de leur présence). Ce sont peut-être des loups affamés, ou bien des chiens de la mort (qui se cachent pendant la journée dans les ruines de la citadelle). A moins que ce ne soit un bandersnatch qui vient de sortir d'une longue hibernation et qui parcourt la région à la recherche de nourriture.

ᔓ Après s'être rendus dans le royaume d'Arbandie, les héros vont passer une seconde fois les montagnes et ils vont revenir à l'auberge estivale. Cette fois, ils vont découvrir un autre groupe de voyageurs attablés dans le réfectoire. **Karac Teristix**, le chef de cette petite bande, va demander à un des personnages de le rejoindre dehors. Il va alors lui proposer de former une *alliance temporaire* entre les deux équipes, le temps pour eux de piller l'auberge et de tuer ses habitants (la devise de ce personnage à la moralité libérale est : Pas de traces, pas de témoins !) Faites varier le nombre des acolytes de Karac en fonction des capacités de combattants des héros. Si l'équipe compte un haut rêvant, il y en aura un également dans l'autre groupe.

Ethernautes

Un jeu de rôle dans l'univers de Sar'Yss



L'univers

La planète **Sar'Yss** a été ravagée par le passage de la **Comète Ecarlate**, ses forêts ont brûlé et ses océans ont étés changés en vapeur. Ses terres fertiles ont été remplacées par des **étendues de cendre et de lave** et des **déserts de sel**. Les **Sar'Ens** qui ont survécus à cette quasi-destruction de leur monde ont formés des communautés isolées autour des dernières réserves d'eau accessibles. Seuls les **Ach'Ten**, les vagabonds, osent s'aventurer dans les contrées sauvages où vivent les monstres, les sorciers et les djinns. Ce sont des nomades qui voyagent d'une oasis à l'autre à bord de **navires volants** qu'ils dirigent en utilisant leur maitrise du **Kor'Yss**, un pouvoir qui permet de maitriser le vent. Les Ach'Ten sont des commerçants, des mercenaires et des explorateurs. Ils représentent le dernier espoir de reconstruire une nouvelle civilisation pour les Sar'Ens, mais leurs maitrise de l'éther et les richesses que transportent leurs vaisseaux aériens attirent souvent la jalousie et la convoitise des autres peuples.

Les personnages

Les personnages des joueurs (les **Ethernautes**) peuvent appartenir à n'importe quelle communauté du **Mid'Len** (le territoire de dunes et de collines rocheuses qui s'étendent sur plusieurs centaines de kilomètres entre les montagnes de **Ko'Drak** au nord et la **grande plaine salée** au sud), mais il est préférable que tous les personnages soient des membres du peuple Ach'Ten et qu'ils forment l'équipage d'un petit navire volant.

➢ Les personnages sont définis par les éléments suivants : Le nom, le sexe, l'ethnie et l'apparence physique, ainsi que par **trois descripteurs**. Les descripteurs sont des talents, des habiletés ou des compétences que possède le personnage. Ce sont des qualificatifs ou de courtes phrases qui décrivent ses apprentissages ou ses dons naturels. Voici quelques exemples de descripteurs : Rapide, vif(ve), acrobate, bien éduqué(e), observateur(trice), prudent(e), rusé(e), bon(ne) cuisinier(ère), pilote, chasseur(euse), médecin, duelliste spécialiste de la rapière, silencieux(se), téméraire, élégant(e), fort(e), sage, capable de prédire l'arrivée des tempêtes de sable, doué(e) pour la mécanique…

➢ Les joueurs peuvent créer une équipe de héros auxquels ils vont donner des descripteurs variés et complémentaires, ou décider de donner à chacun des membres de l'équipe une **profession** clairement définie (sur le modèle de l'équipage d'un vaisseau spatial : Un capitaine, un pilote, un guerrier, un mécanicien, un médecin de bord…) Les professions choisies doivent êtres notées dans la présentation du personnage, elles ne sont **jamais** utilisées comme des descripteurs (ceux-ci doivent être plus précis).

➢ Les joueurs terminent la création des personnages en les équipant de quelques objets : Une ou deux armes, (comme une dague, un fouet ou un pistolet primitif), des vêtements, un sac contenant une couverture, une lanterne ou quelques rations alimentaires. L'unité monétaire du Mid'Len est le **Talker** (la pièce de bronze est la valeur de base. Les pièces d'argent valent **50** Talker de bronze et les pièces d'or **500** Talkers de bronze). Chaque héros possède une richesse initiale de **2D6 x 10 Talkers de bronze**.

Les descripteurs des personnages possèdent deux « niveaux » : **Initié** et **Maitre**. Lors de leur création, les trois descripteurs des personnages sont au niveau de base : Initié. Les héros peuvent faire progresser un de leur descripteur au niveau Maitre après une aventure ou ce descripteur a été utilisé au moins **trois fois**. Ils peuvent également apprendre la maitrise de nouveaux descripteurs.

➢ Ils peuvent apprendre un nouveau descripteur au niveau Initié en passant quelques jours (ou quelques mois) en compagnie d'une personne qui possède déjà ce descripteur au niveau **Maitre**.
➢ Le maitre de jeu (appelé ici **maitre des vents**) doit terminer la création des personnages en attribuant **trois points de Chance** à chaque personnage.

Résolution des actions

Quand les personnages agissent, utilisez la règle suivante :
➢ Les actions **simples** ou **faciles** sont réussies sans lancer les dés.
➢ Les actions **impossibles** échouent toujours sans lancer les dés.
➢ Les actions au **résultat incertain** demandent un lancer de dés. Dans ce cas, le joueur lance **3D6** pour résoudre l'action entreprise par son personnage.

➢ Chaque **résultat pair** obtenu est compté comme **une réussite**. Si un des descripteurs du héros peut être pris en compte pour faciliter la résolution de l'action, le joueur ajoute **une réussite automatique** au résultat si le descripteur est au niveau Initié et **deux réussites automatiques** si le descripteur est au niveau Maitre.

➢ En situation d'opposition avec un adversaire, c'est le participant qui obtient **le plus grand nombre de réussites** qui gagne l'affrontement ou la passe d'arme. (En cas d'égalité, le maitre de jeu décide si aucun des participants ne réalise son objectif ou si les opposants doivent relancer les dés).

➢ Les joueurs peuvent utiliser les points de chance pour modifier le résultat des jets de dés. En dépensant **un point de chance**, le joueur peut relancer tout ou partie d'un jet de dés qu'il vient de faire. (Quand un joueur réalise un **triplé**, c'est-à-dire un résultat **pair sur les trois dés**, (sur un jet de dés **non modifié** par une relance) son personnage gagne **un point de chance**. Le nombre maximum de points de chance est de **six**. Un joueur peut donner les points de chance qu'il gagne au-delà de cette limite aux personnages des autres joueurs dont le total de points de chance est inférieur à six.

Le combat

Les personnages possèdent **quatre niveaux de santé** :

€ Pleine forme
€ Blessé / fatigué
€ Assommé / épuisé
€ Coma / agonie

Au-delà du dernier niveau, le personnage est considéré comme étant mort, et même l'utilisation de la magie ne permet pas de le ramener à la vie. Mais (si le maitre de jeu l'autorise) un des joueurs peut dépenser **un point de chance** pour permettre à un personnage de récupérer un niveau de santé. Un personnage déclaré mort peut dont revenir au niveau « coma/agonie ». **Un seul point de chance** peut être utilisé pour rendre **une seule fois** un niveau de santé à un personnage pendant la partie.

➢ Lors d'une passe d'arme, le combattant qui obtient le plus grand nombre de réussites fait perdre **un niveau de blessure** à son adversaire (**deux** s'il utilise une arme lourde, comme une épée à deux mains, une masse ou un harpon électrique) et il lui fait perdre encore un autre niveau s'il obtient **cinq réussites**.

La magie

Le don de maitrise des courants aériens (le Kor'Yss) **est un descripteur**. Au moins un des personnages doit posséder ce don, il est indispensable pour pouvoir manœuvrer les navires aériens. Le Kor'Yss permet également de manipuler l'air pour obtenir différents effets (créer des tourbillons de poussière, faire flotter des petits objets ou fermer une porte avec un courant d'air). Quelques membres des peuples qui vivent dans les oasis du Mid'Len possèdent une maitrise des autres éléments (le feu, la terre et l'eau, mais aussi la lumière et les ténèbres). Les sorciers et les djinns maitrisent les magies du sang et de l'illusion, ainsi que celles de la divination et de la nécromancie.

Liste de noms

Noms de familles ou de clans : Aardh, Cilmadras, Do'Brohn, Everill, Gedaling, Gulghan, keltermester, Leberiss, Lyminn, Majordak, Nahoren, Rusalkan, Tolohan, Sil'Diss, Suldaren, Vodrome, Yirling, Zanzifar
Noms féminins : Birith, Catlène, Danicia, Dynae, Faline, Houlenn, Julivine, Leïdeline, Nicelle, Saulée, Zya
Noms masculins : Argoen, Augier, Danaquil, Ergill, Grisse, Ker'Han, Lucian, Osmer, Remnis, Ruste, Yonder

Le mange-terre

Le shelt **Aèlevébésis**, un habitat Ach'ten voisin de celui où résident les personnages s'est effondré. Les héros participent au sauvetage et à l'évacuation des survivants avec d'autres équipages. En fouillant les gravats, ils vont découvrir la cause de cet accident : un réseau de tunnels a été creusé dans le sous-sol de la petite mesa où se trouvait le shelt. Dans un de ces tunnels, ils vont découvrir une énorme machine qui progresse lentement en creusant le sol à quelques mètres sous la surface. Les pj ne peuvent pas arrêter cette foreuse, qui semble indestructible. En suivant le tunnel dans l'autre sens, ils vont arriver dans une vaste caverne ou se trouve une sorte de cité très ancienne. Il y a quelque temps, un robot humanoïde a été réactivé par des explorateurs, depuis, celui-ci a réparé quelques machines et il a relancé les travaux de forage. Les héros devront trouver un moyen de communiquer avec lui avant que leur shelt ne soit détruit.

La plume de Mélimnode

Une aventure d'Alvin Desrivières

Ne reste pas planté là ! Viens m'aider ! Tu vois bien que cette dalle est trop lourde pour moi.

Ouro donna la torche à Teela et il se glissa à l'extrémité du couloir pour poser son épaule à côté de celle de Karrédas sur le panneau qui fermait l'entrée du tombeau.

Sous la poussée des deux hommes, la plaque de marbre recula lentement de deux pouces avant de basculer en avant en soulevant un épais nuage de poussière et de plâtre.

_ Finalement, cette pierre n'était pas si lourde que ça. Tu aurais pu le faire tout seul.

Karrédas secoua sa cape et il se retourna pour toiser son compagnon, dont l'épaisse chevelure rousse touchait le sommet de la voute du tunnel.

_ Tu sais ce que je préfère entre entendre tes plaisanteries et le silence ?

Ouro afficha un air songeur et il gratta son menton avec son pouce avant de répondre.

_ Humm… Le silence ?

Teela piqua le dos du géant avec la pointe de son javelot pour le faire avancer.

_ Vous pourrez vous raconter des blagues quand nous seront sortis d'ici. Bougez de là, et regardez où vous posez les pieds, le vieux mendiant qui nous a vendu la carte nous a bien dit de nous méfier des pièges.

Karrédas alluma sa lanterne avant d'entrer le premier dans la tombe.

_ Oui, et il a aussi parlé de gardiens…

oOo

Karrédas passa dans le dos du squelette et il glissa ses dagues sous ses clavicules pour l'immobiliser. Il baissa la tête quand il entendit d'épée d'Ouro Bouros siffler dans l'air. Le guerrier décapita le mort-vivant et, dans le même mouvement, il brisa la cage thoracique d'un second squelette. Une fois le maléfice qui les animaient dissipé, les os des gardiens millénaires de la chambre funéraire tombèrent sur le sol, brisés en milliers d'éclats.

_ C'étaient les derniers ! Mais ce n'est pas le moment de se reposer.

Le voyageur au visage maquillé ramassa sa lampe et il tourna sur lui-même pour inspecter le caveau. Il trouva la magicienne inconsciente dans un angle de la salle, une plaie ouverte saignait à la base de sa nuque. Il s'assura qu'elle respirait encore avant de demander l'aide d'Ouro.

_ Installe Teela contre ce pilier, je dois lui faire boire une potion.

Karrédas sortit des pansements et une flasque en argent de sa besace. Il fit un rapide bandage autour de l'épaule de la voyageuse et il lui fit avaler le contenu de la fiole.

La respiration de la jeune femme devient rapidement plus profonde et sa peau retrouva la couleur de la vie. Ouro la recouvrit avec la large couverture de laine qui était son seul bagage avant de s'asseoir près d'elle.

_ Qu'est-ce que l'on fait maintenant ? Teela va dormir pendant des heures.

_ A ton avis ? Je suis curieux de voir quels sont les objets que ce maudit sorcier du Second Age a planqués dans son cercueil, pas toi ?

oOo

Je m'attendais à mieux. Tu es sûr que tu n'as rien oublié ?

_ J'en suis certain, j'ai sondé tous les murs du tombeau deux fois.

Les trois voyageurs s'étaient cachés dans un bois près de la cité de Solimonce pour estimer la valeur des antiquités qu'ils avaient exhumées du sarcophage du roi Térébinthe. Teela examina attentivement la dizaine d'objets qui étaient posés devant elle sur un carré de tissus noir avant de les répartir.

_ Ces bijoux sont en or massif, nous pourront les vendre au vieux Shourne. Je garde ces gemmes, elles sont très pures, et elles sont vierges. En échange je vous laisse les plus petites, ainsi que les monnaies d'argent.

Ouro pointa son doigt vers le coffret de bois précieux que Teela avait mis à part.

_ Et qu'est-ce qu'il y a là-dedans ?

La jeune femme ouvrit l'étui pour en montrer le contenu. Il s'y trouvait deux stylets, dont les pointes métalliques étaient décorées par des pierres précieuses qui étincelaient dans la lumière du soleil de midi.

_ C'est beau. Je peux en avoir un ?

Karrédas toussa pour ne pas éclater de rire.

_ Ce sont des plumes Ouro…

_ Oui ? Et alors ?

_ Alors ? Nous t'en donneront une le jour où tu auras appris à écrire.

oOo

L'orage passa sur Tourne-au-vert à l'heure de la Lyre. Une brise soudaine agita la haie de lauriers qui bordait la route à l'entrée du village et l'odeur de la terre chaude monta dans l'air quand les premières gouttes de pluie tombèrent sur la poussière du chemin.

Le voyageur, soudain poussé par le vent, allongea son pas avant de se mettre à courir. Il arriva sous l'auvent de la taverne de la Zyglute blanche quelques secondes avant que des trombes d'eau ne transforment les rues de la bourgade en torrents de boue.

Il entra dans la salle commune et s'installa à une petite table située près d'une fenêtre. Il commanda de la viande froide, du pain et un pichet de vin rouge à la serveuse avant d'ouvrir son sac et d'en sortir plusieurs objets : Des feuilles d'un épais papier brun, un encrier et un stylet pourvu d'une pointe métallique qu'il posa devant lui.

Il rédigea rapidement deux lettres avant d'appeler le fils du tavernier. Il lui donna ses instructions en lui remettant les messages et il paya son service avec une pièce de bronze. Le garçon pris un chapeau de berger à larges bords sur une paterne et il le posa sur sa tête avant de sortir. Il disparut rapidement sous la pluie, en direction de l'auberge de la Licorne.

oOo

Alvin ! Arrête ça maintenant !

_ Quoi donc ?

_ Enlève tes mains de là. Je dois m'habiller pour le dîner.

_ C'est toi que j'ai envie de manger ce soir.

J'ai serré mes bras sur la poitrine de ma compagne et j'ai commencé à frotter mon pelvis contre le bas de son dos en réalisant de petits mouvements des hanches, tout en caressant le lobe de son oreille gauche avec le bout de ma langue.

_ Ce n'est plus l'heure de jouer !

_ Allons. Il n'y a pas d'heure pour ce jeu-là.

_ Je t'ai dit d'enlever tes mains ! Nous sommes déjà en retard. Tu n'as pas entendu sonner la cloche ? Sauve toi, et garde moi une place au réfectoire.

Je glissais les pans de ma chemise de lin dans mon pantalon avant de fermer ma ceinture et sortir de la chambre.

oOo

La grande salle de l'auberge était remplie de voyageurs affamés et de paysans humides. Une forte odeur de chien mouillé émanait de leurs vêtements. Tangarth me fit un signe de la main et il me montra l'espace qu'il avait réservé à l'extrémité du banc. Près de lui, Tombe Etoile était en admiration devant un épais grimoire dont il tournait les pages avec un plaisir évident.

_ Où est-ce que tu as trouvé cette relique ?

Le vieux magicien resta ébahi pendant un instant, comme un enfant devant un nouveau jouet, avant de prendre conscience de ma présence - et de répondre à ma question.

_ Je viens de l'acheter à un marchand itinérant. C'est la compilation primaire de Valdemar de Castelnor. Ce livre raconte la vie des plus célèbres haut-rêvants du Second Age. Regarde.

Je me penchais par-dessus l'épaule de Tangarth pour observer la gravure que me montrait Tombe Etoile.

_ Qui est ce vénérable barbu ?

_ Mélimnod ! Le créateur de la fameuse bouilloire qui porte son nom. Mais il a en fait passé sa vie à créer des objets magiques. L'auteur en donne la liste à la page suivante : La bouteille intarissable, le miroir de vision lointaine, la cuiller de sustentation, la plume de commandement…

_ La plume de quoi ?

_ La plume de commandement. Il semble que tout ce qui était écrit avec cette plume devenait vrai. Melimnod l'a utilisé pour écrire des contes fantastiques que ses lecteurs prenaient pour des faits historiques. Et il l'a aussi utilisée pour se débarrasser de ses ennemis.

_ Comment a-t-il fait ça ? Il leurs lancé son stylet en visant les yeux ?

_ En fait, il leur a simplement écrit une missive. Les personnes qui lisent un ordre écrit avec cette plume le prennent pour une vérité première et ils sont contraints de l'exécuter. C'est en utilisant cette magie que Mélimnod a incité ses adversaires de l'Académie Pantologique de Marcame à se battre entre eux, et à l'élire au poste de secrétaire perpétuel sept fois de suite.

Je laissais Tombe Etoile à sa nouvelle lubie et je me tournais vers Tangarth.

_ Shalia devrait être là depuis longtemps. Je vais voir où elle est passée.

oOo

La chambre était vide. Shalia avait ramassé ses vêtements et elle était partie sans me prévenir.

Un enfant âgé d'une dizaine d'année frappa à la porte. Il attendit immobile sur le seuil que je lui adresse la parole.

_ Sais-tu où est allée la femme qui était dans cette chambre ?

_ Non. Je ne sais pas. Je lui ai apporté un message, elle l'a lu puis elle a mis ses affaire dans son sac et elle est sortie par la porte de derrière.

_ Un message ? Dis-moi qui t'a envoyé ici !

_ Un homme avec une tête bizarre. Un voyageur. Dites ? Vous être messire Alvin ?

_ Oui. Qui t'a donné mon nom ?

_ Le même homme. Il m'a aussi donné un message pour vous. Il a dit que c'était important.

oOo

Alvin, tu n'as jamais rencontré Shalia, tu vas oublier son nom, son visage et jusqu'au souvenir de son existence. Tu ne l'as jamais aimée. En vérité, tu n'as jamais aimé personne. Tu voyage seul et tu n'as pas d'amis. Tu vas quitter cette auberge sans attendre et marcher vers le nord pendant sept jours en ne dormant qu'une heure chaque nuit. Brûle cette lettre avant de partir.

K