

e bal des pas perdus



Résumé de l'histoire et pré-requis

Cette histoire se propose, sans prétentions, de faire vivre un nouveau rêve d'archétype à nos amis voyageurs. Pour son bon déroulement, il est souhaitable qu'au moins un des voyageurs possède la compétence danse à un niveau correct (+3 ou +), la compétence astrologie a un petit peu manqué lors du test car il est utile de pouvoir déterminer une date avec un peu de précision ; cette compétence n'en est pas pour autant indispensable.

Nos amis vont devoir réparer une fête qui se répète d'année en année sans jamais réussir à se terminer. Pour cela, ils devront chacun trouver leur partenaire ainsi que des habits permettant d'aller au bal, et surtout ils devront apprendre une danse bien particulière pour éviter que la soirée ne cesse faute de danseur et soit gâchée comme chaque année.

En attendant le soir du bal, ils iront à Vinion, charmante bourgade où la danse est une activité des plus communes. C'est là que se trouvent parmi les habitants du cru leurs partenaires, et c'est là qu'ils pourront trouver des tisserands et des professeurs de danse.

Note de l'auteur

Au cours de ce scénario, les mesures utilisées pour le compte des poids, des longueurs et du temps sont les mesures draconiques (« Mesures draconiques », présent sur le site du conteur <http://conteur.free.fr>).

Le compte des jours est décrit selon le calendrier draconique (« Du voyage et des voyageurs », Page 73-74) avec le jour du mois entre parenthèses pour plus de compréhension.

Prologue.

Au dernier jour de la lune (28) du mois des épées, déjà les soirs sont plus frais. Au près du feu crépitant, le veilleur garde le campement dans un demi-sommeil, sous un ciel étoilé resplendissant. Une légère brise bouge les feuilles des arbres et la forêt murmure sa douce mélodie. Au loin pourtant un bruit s'élève qui trouble le silence boisé ; une calèche se heurte à des cailloux et des chevaux battent la terre de leurs sabots. L'heure du serpent s'achève et déjà le camp s'éveille. Une volée à l'Araignée, un chemin se dessine, la lune est presque à son premier quartier.

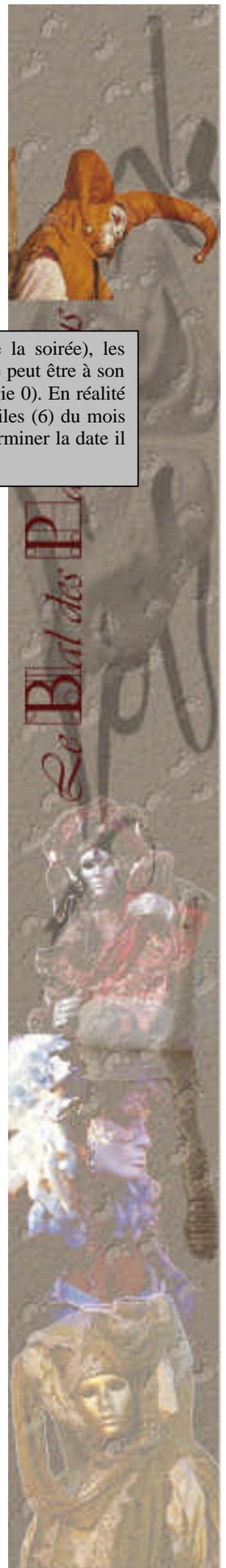
Si la date leur a été précisée (et elle doit l'être au début de la soirée), les astrologues devraient trouver là quelque anomalie, car la lune ne peut être à son premier quartier le dernier jour du mois (INTELLECT/ Astrologie 0). En réalité le rêve a commencé et déjà nous rêvons le premier jour des étoiles (6) du mois de la lyre, jour du bal des pas perdus. Si un joueur venait à déterminer la date il s'en rendrait effectivement compte.

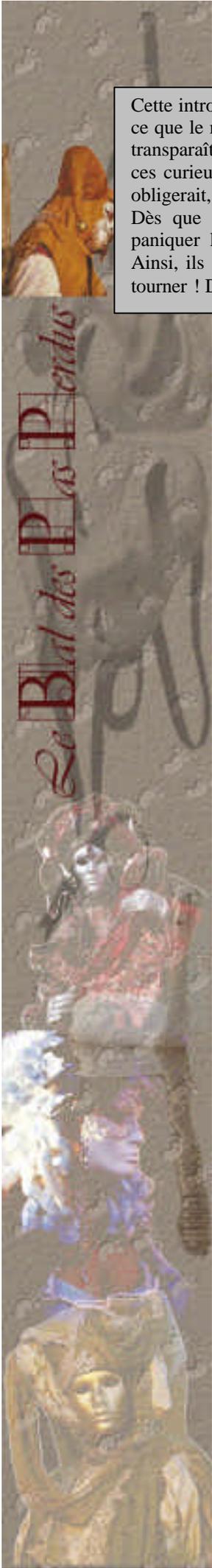
A la suite de la calèche, on débouche bientôt sur les berges d'un lac ; d'autres personnes se sont jointes au cortège, de toutes parts elles surgissent de la forêt : les robes sont longues, les tuniques brillantes, les masques élaborés, coiffures et bijoux ornent ces gens qui n'ont vraiment rien de voyageurs. Sur le lac la route continue, empruntant un pont de bois dressé quelques empan au-dessus des flots. Il résonne du bruit des sabots, alors que se profile déjà un îlot. Mille feux semblent voguer sur les eaux ; quelques barques ça et là et surtout un manoir. Une bâtisse à l'allure majestueuse, présentant des fenêtres de tous côtés dont on aperçoit les lustres aux milliers de bougies. Elle est entourée de jardins où siègent quelques arbres, des bancs de pierres et des buissons taillés.

Passant un porche de pierre, les arrivants sont accueillis par des gens en habits. On demande les noms et pleuvent les paraphes jolis ou les signatures calligraphiées ; le registre s'emplit des marques de chacun. Au tour des voyageurs une surprise est de taille, on les connaît, on les attend. Mais pas question de se présenter en ces habits, il convient d'arborer une autre tenue, et où sont les cavalières qui étaient annoncées ? Devant tant de défauts, on se voit refoulé ; condamné à errer dans les jardins entourant la demeure, à attendre des partenaires qui se font désirer. Certains valets se gaussent des vêtements de voyageurs tout en apportant quelques boissons et il ne reste plus qu'à admirer les habits des invités qui affluent. Lorsque le bal commence, les rires se déchaînent, et ils mangent les denrées raffinées et ils boivent les boissons délicates sous les yeux attristés de nos amis répudiés. Et soudain, le silence...

Un prince argenté de brocard grisé et d'or couronné, et une princesse pimpante dans sa tenue d'hermine au diadème étoilé ; ils ouvrent le bal en dansant à pas enlevés. Et chacun les rejoint qui a eu le droit d'entrer, et chacun s'amuse de cette folle soirée, sous le regard envieux des passants déboutés...

Mais un morceau s'élève, à la sonorité étrange, et tous se regardent ne sachant que faire. C'est la valse des pas perdus qui calmement débute... On semble attendre un événement, qu'un danseur s'engage, qu'un couple comble la piste de danse laissée désespérément vide. Les regards se croisent,





Cette introduction doit laisser penser aux joueurs qu'ils jouent la réalité, jusqu'à ce que le manoir se mette à couler, au sens propre du terme, rien ne doit laisser transparaître que les personnages rêvent. Si les joueurs ne voulaient pas suivre ces curieux badauds qui battent la forêt de leurs jolis mocassins, rien ne les y obligerait, et le scénario tomberait à l'eau.

Dès que l'eau commence à monter, la situation doit aller crescendo, faire paniquer les joueurs qui auront sûrement pris soin d'apporter leurs affaires. Ainsi, ils auront un aperçu de la fin qui les attends si les choses devaient mal tourner ! Dès qu'ils commencent à se noyer, ils se réveillent.

s'interrogent, mais personne ne bouge, personne ne semble pouvoir répondre à cette musique, pas le moindre couple ne rompt le charme.

Le poisson-acrobate frétille à son apogée, et le manoir se met à sombrer. Les dames éclatent en sanglots et les messieurs s'égarent, car cette année encore le bal est gâché ; tout s'effondre, les flots s'agitent, les vagues se forment, et bientôt la tempête balaye l'îlot, emportant les badauds qui traînaient dans les jardins.

Un réveil obscur et les cygnes en rigolent.

La pluie s'est brusquement mise à tomber ; elle éveille nos voyageurs dès l'aube naissante (au début du vaisseau). Bien qu'il soit pour l'instant impossible de le déterminer, tant la couverture nuageuse est épaisse, nous sommes le premier jour de la terre (1) du mois de la lyre. Le sous-bois de feuillus s'est paré d'une brume épaisse sortant du sol de quelques coudées à peine, de sorte que les plus grands y voient clair, alors que les plus petits n'y voient rien. Le fond de l'air matutinal est bien frais, et les braises fulminent tant qu'elles peuvent, crachant leur vapeur sans vraiment réchauffer quiconque.

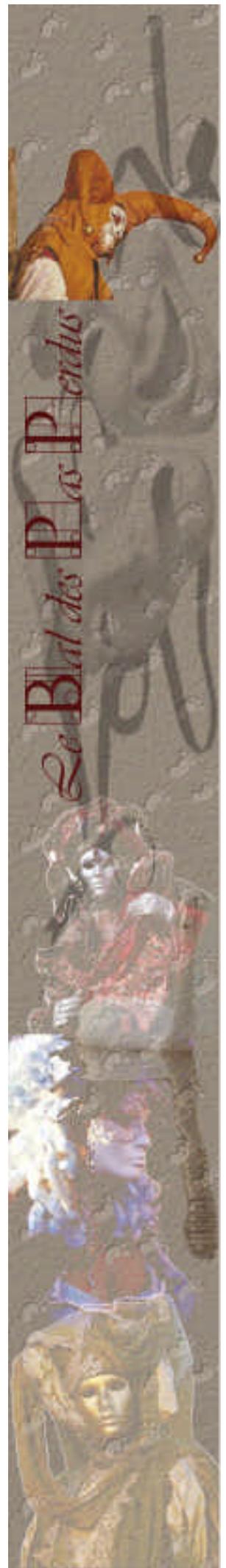
La forêt ruisselle encore début sirène alors que la pluie a cessé. Il ne sera pas difficile de retrouver le chemin détrempé, qui toujours mène au lac. On y retrouve le pont de bois, mais celui-ci s'achève après quelques toises et il faudra attendre le début de la couronne pour deviner une silhouette de bâtiment se profiler au milieu de l'étendue d'eau ; le brouillard rampant empêchant auparavant de discerner quoi que ce fût.

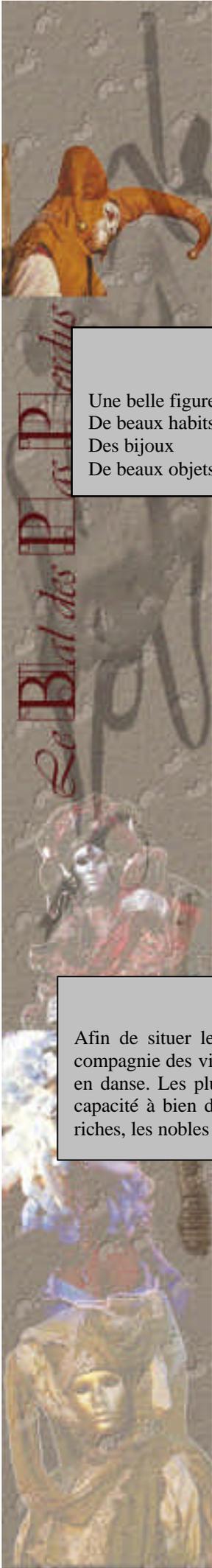
L'eau est fraîche en ce début d'automne et sa couleur vaseuse n'incite guère à la baignade. Seuls quelques cygnes voguent en silence, relevant la tête comme pour mieux se moquer des piétons. Si d'aventure les voyageurs arrivaient jusqu'à l'île (à l'aide de moyens oniriques par exemple), ils y trouveraient des ruines datant du second âge. Quelques moulures pourraient bien leur rappeler leur rêve, mais rien qui puisse réellement combler l'envie maintenant bien définie de participer à ce bal et d'en combler les lacunes. Gageons qu'à défaut d'autre chose ils suivront l'unique sentier vers le Vaisseau (le lac étant situé en plein à la Lyre du chemin).

La ronde se forme et on danse sur le pont.

À une lieue de là, le chemin devient nettement plus entretenu, et l'exploitation de la forêt, visible. Le bruit des coups de hache et l'abondante fumée des monticules de terre ne laissent aucun doute quant à la présence de charbonniers. On aperçoit d'ailleurs quelques cahutes et finalement, au sortir du bois, on est en vue d'un bourg nommé **Vinion**. Les habitations se dressent par-delà quelques champs, entre une falaise et une rivière, haute de trois foulées pour l'une, large d'une pour l'autre, et déjà les voyageurs peuvent entendre de la musique traverser le cours d'eau pour arriver à leurs oreilles. À l'Araignée comme à la Couronne, on peut apercevoir, à moitié englouties par la forêt, les ruines de fortifications attestant que jadis il s'agissait d'une cité s'étendant jusqu'à l'orée de la **Forêt des cygnes** et au-delà. Aujourd'hui l'**Apape** constitue de par son débit important une défense naturelle suffisante, relayée par la falaise d'un côté, par un bout de muraille intact de l'autre (cf. Plan de Vinion).

Après avoir traversé les champs et pâturages, croisé quelques vergers et contourné un troupeau d'ovins, on accède à la ville proprement dite. De ce côté de la rivière, il faut traverser le **Pont** ; ce nom désigne tout autant la





petite île sur laquelle trône l'énorme tour ronde qui sert de porte, que les édifices qui enjambent l'Apape de droite et de gauche. La tour est un ouvrage massif, manifestement ancien, doté de solides herses. Pour entrer dans le bourg il faut forcément passer dans la construction où des veilleurs séjournent en permanence. On apprendra en l'occasion que cette porte autant que celle sise à l'Araignée, se clôt du serpent au château-dormant. Les gardes expliqueront fièrement que la fermeture des portes est soumise à

Sont soumis à redevance

Une belle figure (beauté 13 ou plus)	1-5 d
De beaux habits (soie ou velours)	1-21 d
Des bijoux	4-34 d
De beaux objets (décorés ou pas)	1-23 d

un horaire très strict, puisqu'il coïncide avec la montée et la descente de l'énorme chaîne qui tous les soirs barre l'accès de la ville aux bateaux. Cette chaîne s'actionne seule

depuis toujours, solide comme les murailles, régulière comme le soleil. Et bien qu'elle soit aujourd'hui inutile puisqu'il n'y a guère de bateaux, elle fait la fierté des gardes. Enfin, les gardes préciseront, en sortant un registre, que l'accès au bourg est réglementé, et les nouveaux arrivants soumis à redevance.

Une fois ces détails administratifs réglés, les premiers renseignements acquis, les voyageurs pourront fouler les pavés de la ville. Bel endroit en vérité, où se mêlent des thermes, un amphithéâtre, une grande place donnant sur la rivière, un kiosque public réservé à la musique et à la danse, deux hostelleries, trois tavernes et toutes sortes d'artisans parmi lesquels tisserands, joailliers et luthiers sont les notables du bourg.

Qu'il y reste des chats, mais les souris dansent.

Vous l'aurez peut-être deviné, Vinion est une ville où l'on aime le bien paraître, et par-dessus tout la danse. D'ailleurs le bourg est réputé à

travers les rêves (Intellect / légendes -6) pour ses professeurs de danse et ses spectacles élaborés. Ici les habitants savent tous danser dès leur plus jeune âge.

A peine nos voyageurs auront-ils foulé le pavé de ce

bourg, que leur ouïe affinée sera attirée par un air envoûtant rappelant étrangement la valse des pas perdus ; mais ce sera là un événement de courte durée, car un meuglement furieux coupera court à cet instant onirique où les rêveurs les plus hauts percevront sans doute un signe draconique. Et sous le nez des badauds, un jeune homme vêtu pour danser sera jeté sur la chaussée par un petit bonhomme bedonnant au faciès rouge de colère : « Et n'y revenez plus si vous n'êtes pas capables d'aligner deux pas ! ».

Les Vinionais

Afin de situer le contexte lorsque les voyageurs vont se mettre à danser en compagnie des vinionais, considérer qu'un habitant moyen possède le niveau +3 en danse. Les plus aisés des habitants ont accès aux professeurs, et comme la capacité à bien danser représente beaucoup pour les castes, considérer que les riches, les nobles et autres notables ont au moins le niveau +5 en danse.

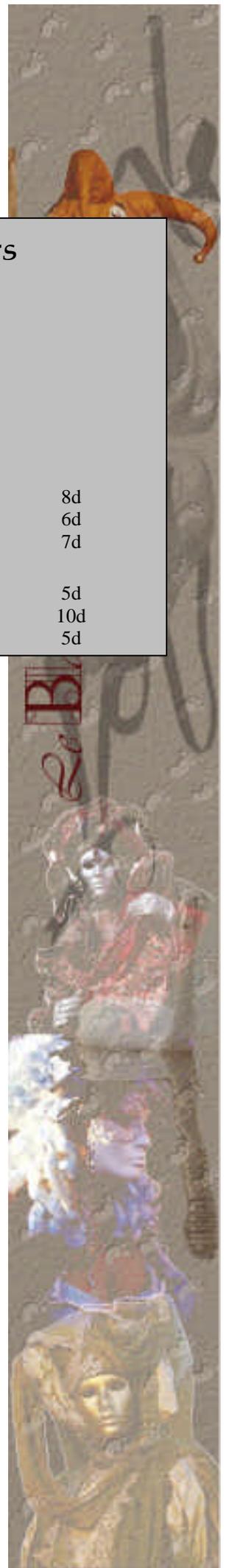
Ainsi se présentera maistre **Nicolin**, le plus fameux professeur de danse de la cité, un homme au caractère entier, mais au savoir immense et aux qualités indéniables. Quelques musiciens sortiront en catimini, et tous iront à la **Taverne des pas légers** pour maugréer, et se plaindre de ce génie imbuvable. Si on les questionne à ce sujet, les musiciens autant que le danseur indiqueront que le morceau qu'ils étaient en train de jouer est « la valse des pas perdus » et qu'il s'agit du **septième kata**. (cf. § traitant des katas).

La taverne des pas légers	
Tous les soirs : musique et danses	
Pichet de vin rouge (force 3 ; qualité 1)	5d
Pichet de vin blanc (force 2 ; qualité 1)	6d
Vieille réserve (force 2 ; qualité 8)	25d
Bière blonde (force 1)	2d
Bière brune (force 2)	3d
Bière triple (force 2)	4d
Les victuailles	
Saumuche au bleu des vaches (3 sust.)	8d
Ragoût de mouton aux fricortilles (2 sust.)	6d
Omelette Vinionaise (2 sust.)	7d
Le couchage	
Dortoir	5d
Chambre	10d
Étable	5d

Par ailleurs, les habitants du bourg sont accueillants, d'un naturel assez gai, toujours prêts à danser sur un air de musique. D'ailleurs lorsqu'il ne pleut pas, que le temps se montre plus jovial qu'en cette journée pluvieuse, on trouve des rassemblements spontanés au coin des rues de gens qui dansent, accompagnés de musiciens. Inutile de préciser que dans un tel contexte d'amateurs, les musiciens seront appréciés à leur juste valeur ce qui enthousiasmera les bons, mais déplaira aux médiocres. Le fait de jouer est d'ailleurs considéré comme naturel, au sens où personne ne songera à donner de l'argent, les meilleurs pourront par contre monnayer leurs talents dans les auberges et tavernes qui ne ratent pas une occasion de rameuter les clients en déclamant qu'ils ont engagé les fameux musiciens qui jouaient tantôt sur telle place. Les musiciens jouent pour l'image et cela peut leur permettre de se faire remarquer, il en va de même pour les autres artistes de rues, mais ils seront moins recherchés par les tavernes. C'est une caractéristique des habitants du bourg, les Vinionais, d'être à cheval sur les apparences et le bien paraître, ainsi la pire des choses qui puisse arriver à Vinion est d'être regardé de travers, pris pour un plouc. Les voyageurs sont nombreux qui passent à Vinion et s'ils sont parfois pris pour des pequenauds, on se contente généralement de les considérer comme des originaux, certains prétendent même qu'ils ne savent pas danser...

Sept katas pour un moment de gloire.

Parmi les Vinionais, il est des gens particuliers. Adulés par certains, jaloués par les autres, ils ne laissent personne indifférent. Le voyageur repu par un repas copieux les découvrira émerveillé au cours d'une soirée à l'amphithéâtre où le spectacle le fera sombrer dans un onirisme sans pareil. Ce sont les **trois étoiles** du moment, les meilleurs danseurs de la cité élus par les notables, plébiscités par les foules ; ils





participent aux nombreux spectacles de danses et enchantent chacun de leur grâce. Mais rapidement arrive un autre, plus beau, plus jeune, plus séduisant et le jeu des chaises musicales est alors impitoyable, laissant parfois les anciennes célébrités dans la déchéance.

Le choix est délicat et la compétition féroce pour ce titre envié autant qu'éphémère. C'est pourquoi existent les sept katas : il s'agit de danses imposées, très élaborées et très strictes qui s'accompagnent de musiques aussi élaborées et riches de difficultés. Les danseurs les plus doués ou les plus riches les apprennent auprès des professeurs de la cité, lesquels furent étoiles en leur jeunesse maintenant révolue. Ils comptent un jour passer devant le conseil et remplacer leur idole, ou simplement briller en soirée en montrant qu'ils connaissent les katas. En fait, tous les nobles de Vinion connaissent ces danses, avec plus ou moins de talents certes, mais tous se sont payé le luxe de les apprendre. Pour désigner les étoiles, les maîtres forment un conseil, et chacun d'entre eux y va de son interprétation, de sa façon de retranscrire tel ou tel passage, telle ou telle expression ; les querelles sont fréquentes pour savoir qui a raison, parfois on en vient aux mains. Mieux vaut être soutenu par plusieurs maîtres si l'on veut avoir une chance de devenir une étoile. Parfois cependant, les Vinionais se trouvent un guide ; il en va ainsi à chaque génération. Se peut-il qu'il ait mieux compris les katas, ou n'est-ce qu'un sophiste habile, peu importe en vérité, le maître maintenant déifié abroge les disputes et impose un équilibre jusqu'à sa sénilité. Les futures étoiles savent ainsi à quelle porte frapper et n'ont plus à se soucier de conflits qui n'ont parfois plus aucun rapport avec la danse.

En ces jours qui nous concernent, maître Nicolin a su imposer à tous sa vision des katas et de son vivant, nul n'oserait discuter son style. Il convient alors de préciser que les cours pour apprendre les katas sont onéreux, exorbitants même, il s'agit de préserver les castes. De plus aucun maître ne daignera enseigner le septième kata sans avoir au préalable vérifié que l'élève connaît bien les six premiers.

Avant de danser il faut se pomponner.

La ville grossièrement décrite, il est bon maintenant de recentrer l'histoire sur les voyageurs. Si l'on résume leurs besoins on note :

- Trouver des habits pour le bal (pourpoints, robes, chaussures, masques, chapeaux...)
- Retrouver les partenaires et les convaincre de venir, ou projeter leur enlèvement.
- Apprendre le septième kata, au moins grossièrement afin de le danser au bal.

Ajoutons à cela des problèmes mineurs qui peuvent survenir, comme déterminer la date exacte du bal si celle-ci n'est pas apparue évidente aux astrologues du groupe. Trouver un moyen de sortir de la ville une fois les portes closes...

Glaner le sou, flâner les échoppes, se parer de beaux habits...

Trouver de beaux habits est un problème qui n'est pas le quotidien des voyageurs. Pourtant le cas présent le leur impose, sous peine de ne pouvoir assister au bal et respecter ainsi leur destinée ; aussi devront-ils présenter un petit pécule afin de pouvoir prétendre aux belles tenues. Mais les voyageurs sont souvent pauvres, et ils n'auront guère le temps de travailler avant que ne débute le bal, il convient alors de préciser certaines particularités, structurelles et conjoncturelles, qui pourront débloquer la situation :

- Les voyageurs n'auront pas manqué de remarquer les nombreuses ouvertures qui ornent la falaise, ainsi que les passages murés qui, autrefois, devaient mener vers les entrailles de la terre. Chacun vous dira qu'il s'agit d'accès vers la mine dont les immenses portes sont un des bijoux architectural de la ville. Mais lors du grand réveil des hordes de monstres se sont déversées dévastant la cité, pillant, tuant et violant sans concession, aussi les portes sont elles closes, les passages murés, et les choses loin de changer. Et pourtant, si certaines de ces meurtrières mènent au fin fond de l'ancienne mine où règnent aujourd'hui le silence, l'obscurité, quelques monstres hargneux à jamais solitaires et quelques esprits vagabonds ayant délaissé leurs corps, errant sans but, d'autres ouvertures mènent vers le plateau et les ruines de Vinion. Les passages sont alors très directs, escaliers en colimaçon ou escaliers droits et larges, il en existe de nombreux qui tous mènent vers le plateau.

En des temps oubliés, la cité était plus grande, s'avancant sur la forêt qui depuis a repris ses droits ; les restes des anciens remparts en attestent. Mais ce que les habitants de l'actuelle Vinion ignorent, c'est que le plateau abritait un bout de la ville, endroit où se pavanaient les riches bourgeois. Les escaliers qui menaient au sommet furent murés, et le souvenir de ces lieux abandonné. Et pourtant, gisant au-dessus des têtes, quelques édifices subsistent, les murs ouverts aux vents, tel le gigantesque théâtre qui connut ses heures de gloire sous l'égide des plus grands dramaturges du second âge, qui trembla sous les applaudissements que provoquèrent les danseurs du temps passé, qui ploya sous les averses de notes des musiciens d'antan. On trouve aussi ces ruines de palais où la vaisselle a subsisté sur les tables de banquets inachevés que le réveil massif des Dragons interrompit.

Ce lieu recèle trésors et dangers, mais surtout il existe, et ne demande qu'à rejoindre le monde des vivants, le monde d'en bas. Une telle découverte ferait des inventeurs de véritables héros ; hérauts porteurs d'un avenir étendu pour la cité de Vinion. Nul doute qu'on les fêterait, qu'on les récompenserait, en leur offrant pour mémoire certains parmi les nombreux vêtements qui sont confectionnés pour chaque spectacle et où se mêlent soieries, velours, argent, dorures et pierreries, chapeaux merveilleux, chaussures vertigineuses et masques étranges, et sûrement le nom d'un voyageur serait-il donné à l'amphithéâtre, gage d'un souvenir éternel de ces aventuriers bienfaiteurs.

Une bonne façon de pousser nos amis à aller découvrir ce lieu est de parler d'une ancienne mine de diamant ou d'or, de présenter les ouvertures



à flanc de falaise comme accessibles à moindre effort. Bref d'encourager

Les danseuses

Les danseuses sont des entités de cauchemars non incarnées qui résultent du temps passé où la danse étaient présente sous forme de grands spectacles. On trouve ces entités qui dansent sans bruits sur des scènes abandonnées, dans des amphithéâtres ouverts aux vents.

Rêve	14
Possession	+2

Les personnes possédées se retrouvent prises d'une irrésistible envie de danser, envie qui ne cesse pas, elles avancent en virevoltant sans pouvoir jamais s'arrêter de danser, de faire des pas, des sauts... Seule une extrême fatigue parvient à stopper cette frénésie pour alors dormir. Mais dès le réveil c'est le même ballet qui recommence.

les plus réticents à aller à la chasse au trésor. Au bon vouloir du Gardien des Rêves, cette partie peut alors se dérouler sans heurts, ou au contraire être la partie houleuse du scénario. Dans les galeries souterraines peuvent vivre toutes sortes de créatures (cf. Livre III) des chrasmes endormis

au venin redoutable, des chafouins aigris aux crocs acérés, en passant par des chamules égarées aux meuglements lugubres ou un bandersnatch légendaire. De même, sur le plateau, outre les danseuses qui ne manqueront pas d'assaillir des visiteurs inopportuns, un groupe de groins aura pu s'installer profitant des ruines autant que des puits d'eau fraîche. Nul doute en ce cas que l'un d'eux dansera.

- Bien sûr les voyageurs n'ont pas vocation à devenir des héros, aussi d'autres possibilités s'offrent aux moins curieux des marcheurs du rêve. Qui d'autre qu'un tisserand serait mieux à même de répondre aux attentes des futurs danseurs ; il peut se trouver, selon le bon vouloir d'un Dragon aux rêves influencés, que cet artisan ait un souci que les voyageurs puissent résoudre.

Aldebert le fils de Maistre Cannu, tisserand reconnu, s'est mis en tête de devenir marin. C'est là une bien drôle d'idée en un lieu sans mer, où la seule rivière présente trop de danger de par son débit et mène quoi qu'il en soit à l'écart de toute route. Mais Aldebert est entêté et toute la vigueur de ses douze ans passe à la construction secrète d'une embarcation qui le mènera sur les eaux du lac aux sirènes perdu une lieue au loin dans la forêt des cygnes.

Tout le monde connaît le lac, et chacun se rappelle la légende que

Le chant calme les esprits, mais la peur s'éveille.

Lorsque les nuits sont froides, et que chacun se réunit auprès des flammes dansantes, la grand-mère se prend à raconter ; et les nuits de brouillard, lorsque les enfants se blottissent dans les jupes de leurs mères s'effrayant à écouter d'une oreille, frissonnant, puis re-pointant le bout du nez, on entend dire la légende du lac aux sirènes. Il est dit qu'au début de l'automne, les sirènes s'en reviennent des profondeurs du lac où elles ont dormi tout l'été. Parfois, si l'on dresse l'oreille, on entend leur chant, la nuit venue. Elles chantent une musique envoûtante qui invite à aller danser, et elles dansent, nues, parées de beaux bijoux entraînant les plus réticents, rassurant les plus timides.

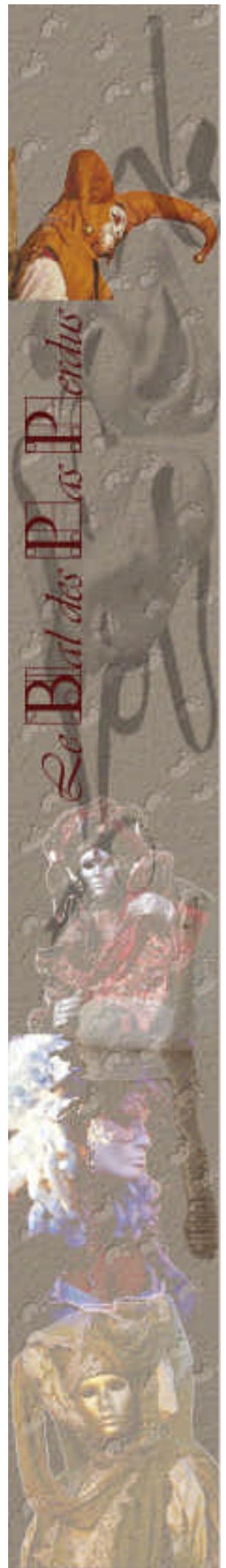
Mais bientôt, elles montrent les crocs, et il est alors trop tard, on se fait manger tout cru, toujours dansant comme enchanté par un sortilège de haut-rêvant (les enfants frissonnent toujours à cette remarque, brrrr...). Et l'on finit noyé, emmené vers leurs tanières dans les abîmes insondables du lac aux sirènes...

Voici ce que les grand-mères racontent lors des veillées. Mais si vous voulez la vraie légende, racontée avec de vrais mots, demandez donc à votre grand-mère...

racontent les grands-mères le soir près de la flambée. C'est pourquoi en cette période, personne n'osera s'y aventurer. Or la fougue du jeune marin le poussera à braver les eaux du lac. Ce n'est pas qu'il y ait mauvais temps, car à mesure que le bal approche, le temps s'éclaircit, mais à défaut de plan, le petit voilier a été construit à l'inspiration, et il faut croire que les architectes navals ne sont pas seulement des illuminés. Après une volée, sentant l'eau mouiller ses mollets, le marin d'eau douce commencera à paniquer, déchirant ses voiles en agitant désespérément ses rames, manquant de tomber à l'eau, pour finalement se retourner avec le bateau. Avait-il jamais entendu parler d'une quille ? L'histoire sera tragique si personne n'intervient, et les cygnes en pleureront.

Cependant, les plans du jeune garçon ne devraient pas rester si discrets, les voyageurs qui auront choisi de visiter la forêt alentour croiseront sûrement les préparatifs, peut-être entendront-ils la mule braire de ne pas vouloir tirer le chariot à travers bois, ou bien trouveront-ils les outils laissés au milieu d'une clairière pleine de copeaux, de goudron en préparation et de bourre utilisée pour calfater les trous. Bref si d'aventure nos amis venaient à parler avec le jeune garçon, il exposerait ses plans en détail aux voyageurs qui représentent un modèle pour lui. À eux de voir jusqu'où ils laisseront aller l'histoire. Si Aldebert est interrompu dans son projet et son père prévenu, le tisserand, après avoir sanctionné son fils, remerciera les voyageurs et leur fera sûrement un prix d'ami. Si l'histoire va plus loin et que les voyageurs sauvent Aldebert de la noyade, les remerciements seront émus et les tenues seront offertes (au moins au sauveteur).

- Le précédent scénario reste cependant quelque peu héroïque, et certains trouveront peut-être plus simple d'aller dans les caves du théâtre emprunter quelques-unes des somptueuses tenues de ballet qui dorment dans les malles poussiéreuses. Il s'agit là d'une pratique douteuse, mais les moins héroïques ne sont pas forcément les moins fourbes. Le lieu n'est pas bien gardé et de petites prouesses physiques suffiront à emporter ni vu ni connu de multiples cartons emplis de chapeaux, robes, chaussures, fleurs de soie et cannes d'ébène. Attention cependant à ne pas étaler cette illégale possession en ville. Il sera dès lors plus prudent de s'habiller une fois les portes franchies. Et la réaction des partenaires ne sera pas forcément positive...
- Reste enfin la solution la plus simple, mais aussi la moins jolie qui consiste à proposer aux voyageurs des compagnons (compagnes) bien dotés et pouvant offrir les beaux habits. Ceci ne fera que reporter la difficulté, car dès lors convaincre une riche personne de se lancer à l'aventure nécessitera de multiples efforts. A moins, enfin, que l'une des compagnes ne soit habilleuse au théâtre, et qu'elle ne daigne prêter une ou deux tenues pour cette soirée surprise qu'on lui a promise...



Pour entrer dans la danse, il faut être une paire.

La seconde tâche consiste à retrouver les partenaires, qui ne sont connus que par leurs noms. Seuls les Gardiens des Rêves les plus retors mettront ici des bâtons dans les roues de nos voyageurs émérites. L'intérêt de cette partie

étant plutôt de jouer des personnages-non-joueurs et de laisser les voyageurs être convaincants, ou charmeurs. Le choix des partenaires présage de la difficulté pour nos amis à venir accompagnés au bal. Il sera bien évidemment plus difficile de convaincre une personne riche qu'une personne pauvre, pour qui le bal sera un événement hors du commun. De même les personnes les plus âgées seront les moins ouvertes à une telle aventure.

Le choix des partenaires est un outil que le Gardien des Rêves doit utiliser pour doser son récit en fonction de ses joueurs. Si un noble risque d'être difficile à convaincre, il pourra enseigner la

valse des pas perdus à sa compagne. Bref, à chacun de faire ici comme il l'entend, les personnages présentés n'étant que des exemples.

Il est bon de préciser que les arguments sensés et raisonnables ne sont pas l'unique moyen d'aller au bal accompagné. Dans la forêt, quelques volées après la dernière maison de charbonnier, on trouve une petite chaumière où vit Dora la vieille, une femme âgée au nez crochu dont la verrue retient une paire de lunettes. C'est une alchimiste, qui prépare des philtres pour les Vinionais. Les remèdes, poisons, antidotes, pommades, potions et autres préparations n'ont plus de secret pour elle. Ici on pourra acheter un

sonnifère ou une drogue à même de mener quelqu'un par le bout du nez. Mais Dora la vieille n'a que faire de votre argent, elle préfère un bon repas, qu'on lui répare sa toiture ou que l'on repeigne ses volets, qu'on lui coupe son bois pour l'hiver prochain... c'est pourquoi les gens préfèrent se déplacer jusque chez elle plutôt que d'aller voir l'apothicaire qui veut de l'argent sonnante et

Ambroise Du Quartier

né à l'heure du roseau, 19 ans, 68 kg, 1m80, mignon (13), châtain aux yeux noirs, le visage fin, grand et d'apparence maigre.

Ambroise est fils du joaillier Du Quartier, maître de renom, il est destiné à reprendre la boutique. Toujours bien habillé, propre sur lui seule sa barbe parfois mal rasée laisse paraître une certaine nonchalance.

TAILLE	10	DEXTÉRITÉ	13	EMPATHIE	10
APPARENCE	11	VUE	14	RÊVE	9
CONSTITUTION	11	OUIË	9	CHANCE	13
FORCE	8	VOLONTÉ	8	Mêlée	10
AGILITÉ	12	INTELLECT	12	Dérobée	13

Dague de mêlée	niv 0	init 05	+dom +0	Vie	11
Esparlongue	niv +3			Endurance	21

Chant +1, Danse +6, Séduction +3 \ Commerce +3, Musique +2, Srv. En cité +1 \ Métallurgie +2, Orfèvrerie +4 \ Alchimie +1, Astrologie -2, Écriture +2, Légendes 0

Coraline Horèze

née à l'heure du serpent, 34 ans, 53 kg, 1m62, avantagée (12), les cheveux nattés, les yeux gris et le sourire accroché au visage.

Habilieuse à l'amphithéâtre de Vinion, elle connaît la plupart des étoiles passées et à venir.

TAILLE	8	DEXTÉRITÉ	14	EMPATHIE	13
APPARENCE	12	VUE	11	RÊVE	10
CONSTITUTION	7	OUIË	10	CHANCE	7
FORCE	9	VOLONTÉ	13	Mêlée	11
AGILITÉ	13	INTELLECT	10	Dérobée	13

Dague de mêlée	niv +1	init 06	+dom +0	Vie	8
Esquive	niv +3			Endurance	21

Bricolage +1, Danse +5, Saut +1 \ Comédie +1, Srv. En cité +2, Travestissement +6 \ Maroquinerie +3 \ Légendes 0

trébuchant. Et attention, cette femme n'est pas une sorcière de mauvais conte, si on lui demande un poison, ou une drogue, elle posera des questions. Étant la seule à fournir ce type d'article, elle est consciente que s'il y a un problème, le bourg se retournera vers elle, elle ne daignera dès lors pas donner une telle préparation sans explications. Nos amis devront peut-être faire avec, si en dernier recours ils doivent endormir leurs partenaires et faire passer le bal pour un rêve.

Omélie Montécourt

née à l'heure du château-dormant, 21 ans, 50 kg, 1m70, très belle (15), le visage fin et les cheveux soyeux, les yeux d'un vert émeraude. Point trop souriante comme il convient d'une étoile.

Voilà quatre mois qu'Omélie est étoile, quatre mois qu'elle a atteint cet apogée social, elle qui n'était que la fille d'un herboriste.

TAILLE	8	DEXTÉRITÉ	9	EMPATHIE	13
APPARENCE	16	VUE	11	RÊVE	9
CONSTITUTION	10	OUÏE	10	CHANCE	13
FORCE	8	VOLONTÉ	13	Mélée	11
AGILITÉ	15	INTELLECT	11	Dérobée	14

Dague de mêlée	niv +0	init 05	+dom +0	Vie	8
Esquive	niv +1			Endurance	21

Chant +3, Danse +9, Discrétion +2, Saut +3 \ Comédie +1, Musique +1, Svr. En cité +1 \ Chirurgie -2 \ Botanique 0, Écriture 0

Au ban d'une école

Apprendre « la valse des pas perdus », danse de grande difficulté (APPARENCE / danse -10) n'est pas une mince affaire. Il va s'agir de s'entraîner un peu, et de gagner quelques bonus. Rappelons tout d'abord que cette valse peut se danser seule (c'est la forme du kata) ou en couple (c'est une interprétation moins répandue, mais connue, car proche de la forme soliste). De fait, il est illusoire pour un couple ne connaissant pas le septième kata de vouloir l'apprendre en si peu de temps (à moins que les deux partenaires ne soient d'excellents danseurs) ; en revanche, un couple dont la moitié connaît déjà la danse, devrait pouvoir s'entraîner et présenter quelque chose de convenable. En d'autres termes, il est préférable pour la viabilité du scénario qu'au moins un des partenaires connaisse la valse des pas perdus.

Il est sûrement possible de se faire enseigner le septième kata par un maître, mais il vaut mieux prévoir un événement particulier, car en règle générale, on apprend les katas dans l'ordre, et ce n'est pas là une histoire d'argent, juste une question de mœurs, une sorte de dogme. Pour déroger à cette règle, la découverte des ruines du plateau peut aider, mais il est possible de gérer quelque chose de plus centré sur le maître. Et si seul maître Nicolin est écouté pour l'élection des étoiles, les autres maîtres connaissent et enseignent la valse des pas perdus.

En bref, cette partie est laissée comme élément régulateur, si un partenaire connaît la danse, l'utilisation d'un point de destinée réglera l'affaire sans plus de palabres. Si le Gardien des Rêves en ressent le besoin (si ses joueurs sont riches et qu'ils ont déjà de beaux habits), l'apprentissage peut prendre beaucoup plus de place dans ce récit.





Sur le pont du Nord, un bal y est donné.

Le premier jour des étoiles (6) approche et la tension augmente. Il va s'agir, sans attirer l'attention, de s'habiller, se parer, se maquiller, quitter la ville, enlever les compagnes, traverser les bois, le tout dans l'ordre ou le désordre, pour finalement arriver sur le chemin sous un ciel étoilé. Quelques personnages rejoignent alors le groupe, déjà masqués, trotinant, virevoltant, tous s'écartent pour laisser passer ce carrosse, il n'est déjà plus temps de transfigurer les derniers artifices, la fête a commencé. Des chevaux blancs couleur de lune amènent leurs cavaliers, tous vont vers le lac, tous vont au bal. Cette femme dont les voiles flottent au milieu des arbres, cet homme qui porte un chapeau haut de forme et cet autre dont le masque fait la grimace, tous convergent vers le pont, vers des barques, tous vont danser ce soir.

Le ponton est là, se mirant dans l'eau qu'un ciel parfait fait scintiller. Au milieu du lac on aperçoit les lumières, on devine le manoir. De la musique s'élève au loin, alors que les sabots des chevaux résonnent au pas sur le chemin de bois. Le porche approche et chacun ralentit, attendant son tour pour signer le livre, on s'émerveillera des plus belles signatures, certains laisseront un mot, une phrase, un poème. Et cette fois les partenaires sont là, les portes de la salle de danse sont grandes ouvertes. Les tenues les plus belles apparaissent de droite, de gauche, les valets en habits portent des plateaux emplis de victuailles, de boissons pétillantes, de petits fours et de vins sucrés. Les rires emplissent la salle, on parle de tout et de rien, de cette pièce de théâtre qui fait sensation, de ce spectacle grandiose dans les jardins du roi... Et soudain se fait le silence.

Le prince et sa princesse entrent en piste, brillant de mille feux sous les lustres du plafond, une douce musique s'élève, une valse, et le couple se prend à danser. Ils sont beaux, ils dansent divinement, les haut-rêvants percevront en cet instant un signe draconique fugitif qui plane autour du couple princier. Et bientôt un couple, puis deux, s'avancent à leur tour, puis c'est la salle entière qui danse, envoûtée par la douce mélodie que les musiciens interprètent avec brio. Qu'ils dansent ou qu'ils mangent, qu'ils en profitent ou pas, le moment sera féérique une heure durant, jusqu'à ce que... Jusqu'à ce que commence la valse des pas perdus, le septième Kata de Vinion, danse étrange et déroutante. Chacun attend ce moment, comme chaque année, chacun le redoute, et il arrive, comme chaque année, et les invités se regardent incrédules, ne voulant pas y croire.

C'est là qu'au moins un des couples devrait se mettre à danser sur le morceau (APPARENCE/ Danse -8 grâce à la parfaite interprétation du morceau), on s'écartera, on formera un cercle autour des danseurs, attendant avec anxiété jusqu'à la dernière note dans un silence que seule trouble l'étrange musique. Si les danseurs ont convaincu (réussite normale ou mieux) dans un manoir encore intact, dans un silence encore inviolé, le prince s'avancera et couronnera le couple, de sa couronne, et du diadème de sa compagne. Et un éclat d'applaudissements relancera la soirée, les valses reprendront, les danses, les boissons, les friandises...

C'est lorsque l'aube sera naissante que les voyageurs prendront peu à peu conscience qu'ils dansent sans musique au milieu de ruines, ruines d'un

manoir du second âge, qu'ils dansent seuls, amusant un couple de cygnes qui dérive autour de l'îlot. Ils verront alors qu'il n'y a pas de pont, mais juste une vieille barque, qu'il n'y a pas de toit, mais juste les étoiles qui se couchent, qu'il n'y a pas de fenêtre mais le vent frais du matin. Chacun cependant aura le souvenir de cette belle soirée (le souvenir d'archétype rapporte 30 points d'expérience immédiatement convertibles) et deux d'entre eux seront couronnés...

