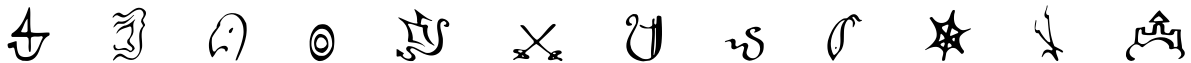


Les couleurs du rêve.



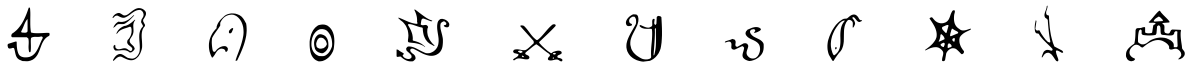
Synopsis :

Dans le pays d'Oct se trouve la célèbre cité d'Artopolis, dédiée aux arts de la peinture, de la sculpture, de la musique et ... du haut-rêve. Un des trésors de cette merveilleuse cité est l'ensemble de cinq tableaux offerts à la ville par le légendaire Peintre des Rêves, haut-révante du second âge. Ces tableaux sont liés magiquement au rêve de Vallombre. Rêve et tableaux n'ont hélas pas survécu indemnes à la fin du second âge : ils ont perdu leur couleur.

Les joueurs vont se retrouver emportés dans ce rêve en noir et blanc par une déchirure. En arpentant ce rêve, ils vont se mettre à perdre eux aussi leurs couleurs. Il leur faudra donc trouver un moyen de rendre ses couleurs au rêve pour retrouver leur apparence normale.

Pour cela ils devront remonter la piste d'un gnome qui est passé dans ce même rêve il y a une dizaine d'années et qui semble posséder une peinture magique qui ne perd pas ses couleurs. Cette piste les conduira, à travers un couloir de blurêve, jusqu'aux quatre cavernes où règnent quatre grandes familles gnomes. Ils devront retrouver la formule de la peinture et amadouer une chimère pour qu'elle les emmène de nouveau à Artopolis. Ils n'auront plus qu'à repeindre les tableaux pour retrouver leurs couleurs à travers le lien magique.

Scénario pour 4 à 5 personnages à environ 300 points au-dessus du niveau de base. Il est conseillé d'avoir des personnages d'un bon niveau en survies et dans au moins une forme d'art.



Introduction :

Les joueurs sortent du gris rêve quand un vent chaud leur souffle du sable dans la figure : ils sont dans un désert et une tempête de sable est en train de se lever. Il leur faudra trouver rapidement un abri.

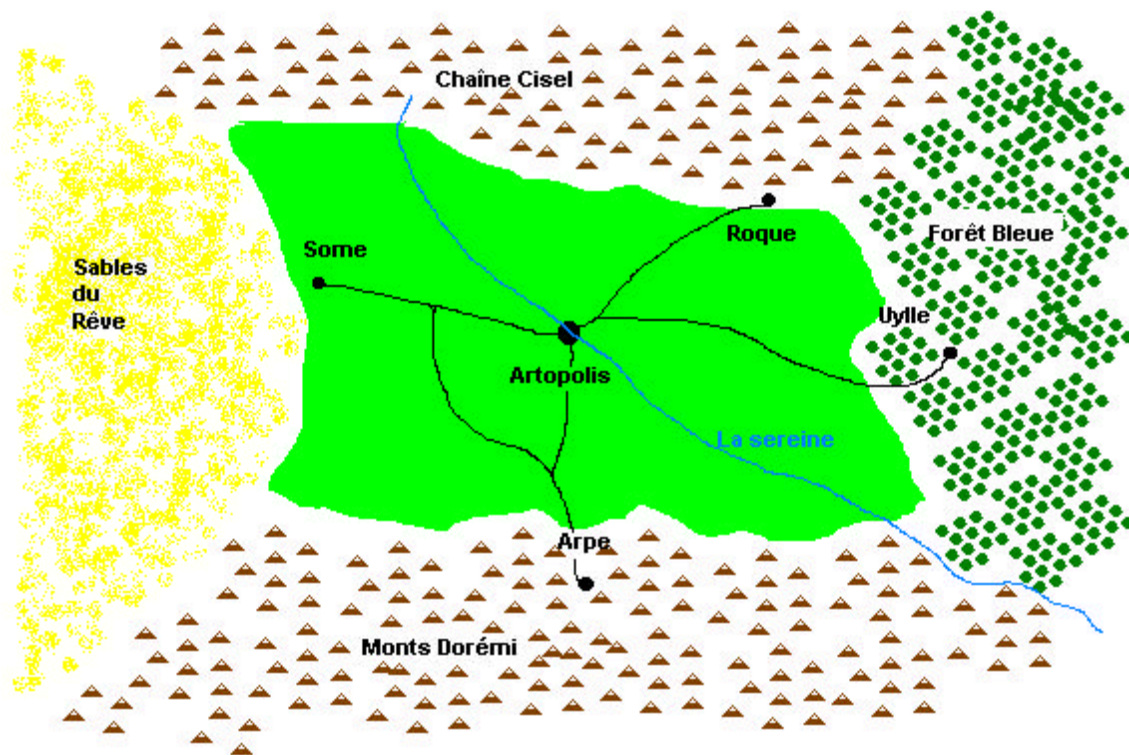
La nuit tombe sur le désert comme le vent souffle encore en rafale. Les personnages se souviennent avoir quitté la dernière région habitée il y a deux semaines avec d'amples provisions d'eau (à moins que l'un des joueurs n'ait le sort d'Oniros terre en eau). Leurs réserves touchent à leur fin et ils ont la gorge parcheminée. Ils savent cependant vaguement qu'une région plus hospitalière se trouve à l'Est. S'ils se mettent en route dès les premières lueurs de l'aube, ils peuvent espérer atteindre les limites du désert à la tombée de la nuit.

Sur la fin de la journée, VUE srv désert à -2 permet de repérer des traces de précédents passages et de les suivre jusqu'au village de Some.

La date : nous sommes fin Couronne.

Le pays d'Oct :

Carte :



Les sables du rêve :

Loin, très loin à l'ouest se trouve le rêve d'où viennent les joueurs et dont ils n'ont aucun souvenir. Normalement, après l'introduction, vous avez ôté à vos joueurs l'envie de retraverser le désert dans l'autre sens. Au Sud des sables du rêve, le long des monts Dorémi se trouve une route de caravane. C'est par cette route que la vallée d'Artopolis communique avec les régions sud du rêve. Des caravanes de marchands sillonnent cette route tout au long de l'année en convois fortement armés car les pillards sont nombreux tout au long des deux semaines de voyage nécessaires pour atteindre des régions civilisées.

Some :

Petit village en bordure de désert. Ils n'ont pas vraiment l'habitude de voir des gens arriver du désert.

« Ben, ça alors, vous avez traversé le désert ? Mais dites-moi donc, ça veut dire que le rêve des dragons continue au-delà ! C'est comment d'où vous venez, racontez donc. »

Il n'y a pas vraiment d'auberge, mais ils pourront dormir dans la grange de Pierric en échange de quelques histoires au coin du feu pour amuser ses deux enfants Margo et Tibus. Si les PJ se sentent inspirés, le village peut tout à fait finir la soirée dans la grange, en une fête improvisée.

Alcool local : L'esprit du désert (-5). A base d'essence de cactus.

Nourriture locale : Galettes de maïs.

Animaux : D'étranges bêtes qui ressemblent à des chevaux, mais de couleur jaune/ocre et les pattes plus fines. Les habitants appellent ça des Chemaux. Si on les embête, ils crachent un jet de salive à la

figure des gens, ce qui fait rire tout le monde alentour et il se trouve toujours quelqu'un pour conclure : « Quand Chemal fâché, lui toujours faire ainsi. »

Arpe :

Village de montagne dans les monts Dorémi. Les habitations sont des chalets douillets. Vie de montagne classique : Pâturages pour les vaches l'été, tout le monde à l'intérieur l'hiver.

Monts Dorémi :

Arides, escarpés, dangereux, froids, impossibles à traverser. Si vos joueurs ont envie d'une aventure en montagne, utiliser la méthode Tolkien pour les dissuader : tempête de neige tôt en saison qui les force à rebrousser chemin.

Roque :

Presque une petite ville aux pieds de la chaîne Cisel. Les habitants sont très méfiants envers les étrangers et les PJ ne seront pas très bien reçus. Il y a cependant une taverne où se retrouvent les habitués et qui devrait pouvoir leur fournir une paillasse pour passer la nuit. Les locaux parlent un patois incompréhensible pour des oreilles non initiées, même si tous comprennent très bien la langue du voyage, il se peut qu'ils fassent semblant de ne pas comprendre pour se débarrasser des PJ.

L'alcool local : Le coup de tabac, une sorte d'eau de vie très forte (-8).

Chaîne Cisel :

Ces montagnes sont plus clémentes que les monts Dorémi, mais réputées sans fin. Les PJ peuvent entendre l'histoire de Simon qui est parti vers le nord pour traverser la chaîne Cisel et qui est revenu 6 mois plus tard, glacé, délirant et parlant de glaces s'étendant à perte de vue. Vers l'Est de la chaîne, les monts descendent en pente douce vers la forêt. Il est alors possible, pour quelques marchands bien équipés de rejoindre la ville de Chartid au bout de trois semaines de voyage. Le commerce entre la ville d'Artopolis et celle de Chartid est relativement bien développé.

Artopolis :

La grande ville du pays d'Oct. Comme dans toutes les grandes villes, les habitants en sont très fiers, tandis que les villageois des 4 villages environnants tiennent les Artopoliens en basse estime et se moquent de leurs manières.

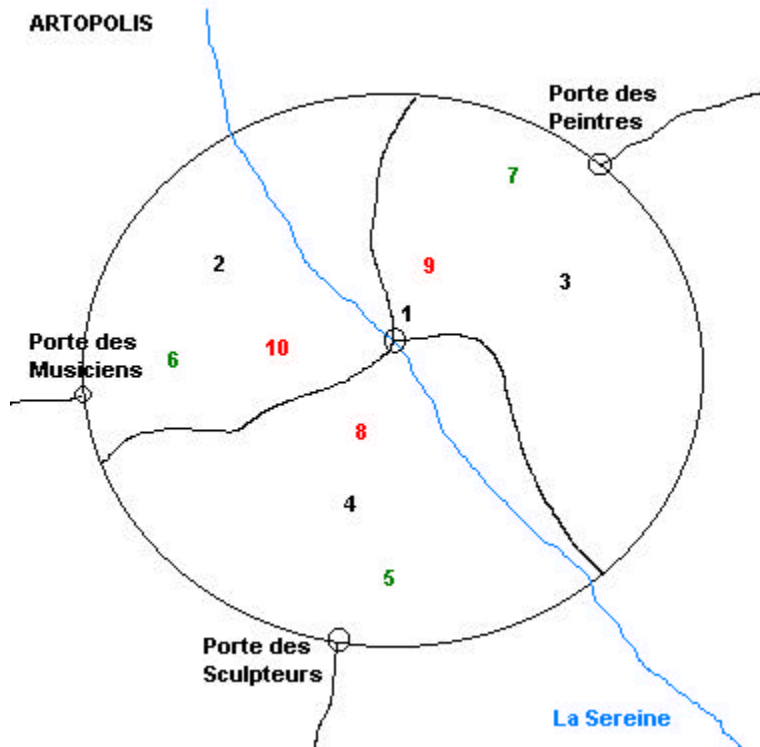
La ville est la cité des arts. Trois grands arts sont officiellement représentés et organisés en guilde : la peinture (compétence dessin), la sculpture (compétence maçonnerie) et la musique, mais on murmure qu'il existe une guilde secrète du haut-rêve.

La cité est dirigée par le grand Artois. Il est élu pour 10 ans comme étant le plus grand esthète de la ville par un conseil des membres des 3 guildes.

Chaque année, durant tout le mois du Dragon, a lieu le grand festival des arts d'Artopolis. Les PJ sont donc sensés arriver juste au bon moment.

Plan de la ville :

- 1 – Grand Place et palais du Grand Artois.
- 2 – Guilde des Musiciens.
- 3 – Guilde des Peintres.
- 4 – Guilde des Sculpteurs.
- 5 – Auberge du Marteau Enchanté.
- 6 – Auberge du Luth Doré.
- 7 – Auberge Pourpre.
- 8 – Exposition de Joss.
- 9 – Exposition des tableaux de Leonardo, le peintre des rêves.
- 10 – Concert de musique.



La ville est en effervescence quand les PJ arrivent : le festival va ou vient de commencer. Les gardes à la porte les laissent entrer sans problème : il y a juste une taxe sur les œuvres d'art, et il est peu probable que les joueurs se baladent avec qqch qui puisse être ainsi qualifié.

Les joueurs arriveront sans doute par la porte des musiciens. Une foule s'engouffre dans les deux grands vantaux de la porte. Le long des deux piliers de part et d'autre de la porte sont sculptés toutes sortes d'instruments de musiques, des plus classiques aux plus exotiques. Les gardes, un peu débordés, essaient de canaliser le flot.

Les auberges de la ville sont toutes quasiment pleines, il est encore possible de trouver des places chez Hector dans le quartier de la sculpture à l'auberge du Marteau Enchanté.

Le Marteau Enchanté :

Patron : Hector et sa femme Min. Leur petite fille de 8 ans, Mattie, raffole des histoires de voyageurs. En échange, elle pourra indiquer les endroits intéressants à visiter dans le quartier, notamment les emmener à l'exposition de maître Joss. (Où une surprise attend les PJ).

Plat : L'assiette maison (4 sust.) 16d. – Le dîner de l'artiste (plus raffiné) (2 sust.) 10d.

Boissons : Bière locale (-1) 2d., alcool Essence des dragons (-4). 20cl. 6d.

Logement : Les chambres et les draps sont propres. La salle commune est comble. Il reste des chambres à un ou deux lits (16d. /30d.)

L'exposition de maître Joss :

Dans une grange, diverses sculptures représentant des dragons, des licornes, des chimères et autres animaux merveilleux légendaires. Le tout organisé en un véritable capharnaüm. Il y a des sculptures sur des étagères, à l'étage, dans le passage, etc... Joss est un ancien voyageur qui a décidé de s'établir à Artopolis il y a quelques années.

Les PJ sont en train de discuter avec Joss et en compagnie de Mattie, un peu à l'écart de la cohue quand le Grand Artois en personne débarque avec toute sa troupe de suivants.

L'attentat : VUE vigilance à -4. Les PJ aperçoivent (faire les jets derrière le paravent ☺) un homme qui tente de pousser une grosse statue de chimère sur le Grand Artois. Normalement les PJ réagissent pour empêcher l'accident. Un simple cri d'avertissement devrait faire l'affaire. Si l'un des joueurs se jette sur le grand Artois pour le pousser, c'est encore mieux.

L'homme va essayer de s'enfuir par la fenêtre, les PJ peuvent lui donner la chasse.

S'ils le rattrapent, l'homme avouera tout (et sera de toute façon reconnu) : il s'agit de Luis, candidat au poste de Grand Artois et furieux de s'être vu rejeté au profit de Marco. Les deux hommes se détestent depuis toujours et l'élection a été la goutte d'eau qui a fait déborder le vase.

Bien sûr, le but de tout cela est de voir le Grand Artois déborder de reconnaissance envers les PJ. Si vos joueurs ne suivent pas du tout ce canevas essayer de leur mettre Luis dans les pattes à un moment où ils croisent le Grand Artois, la scène exacte n'a que peu d'importance.

Après, il faut doser la reconnaissance du GA en fonction de l'action exacte des PJ. Il peut leur proposer une récompense, les loger au palais, mais surtout, vu que ce sont des voyageurs et que le GA ADORE les histoires, il va leur proposer qu'ils l'accompagnent dans sa visite des expositions de la ville. Si vos joueurs ne sont pas des rustres, ils peuvent difficilement refuser, surtout si le GA a mentionné une récompense (qui peut se borner à leur décerner la médaille de l'ordre des Mécènes).

Donc voici nos PJ qui se dirigent en compagnie du GA vers l'exposition de peinture que ce dernier doit inaugurer, comme chaque année, car elle représente également le Grand Défi.

L'exposition des œuvres de Leonardo :

Leonardo était un grand artiste, mais également un puissant haut-rêvant. Ses œuvres, datant pourtant du second âge, ont été très bien conservées et gardées dans la ville d'Artopolis comme un trésor fabuleux. Et pour cause, les 5 tableaux qui subsistent de ce peintre sont enchantés. Chaque tableau possède une gemme sur laquelle est lancée les sorts suivants :

- Grande écaille de Peintre de Génie (augmente de +4 le score en dessin du peintre).
- Grande écaille de beauté (augmente de +3 le niveau de qualité de l'œuvre).
- Grande écaille de lien des rêves.

Voir en annexe les caractéristiques de ces sorts fabuleux au cas où un de vos PJ a le sort Lecture d'aura et trouve qu'il ne fait pas assez de haut-rêve dans ce scénario.

Les PJ peuvent éventuellement avoir entendu parler de Leonardo, le Peintre des Rêves, INT légende à -8 ou INT dessin à -5.

Inutile de dire que les tableaux sont sublimes. Leonardo n'était déjà pas maladroit avec un pinceau, mais les diverses écailles améliorent encore plus l'ensemble.

Vous pouvez donc faire apprécier à vos PJ une peinture de qualité 10.

Pourquoi pas 11, me direz-vous ? Eh bien parce qu'il y a un petit détail que l'on peut reprocher à ces œuvres de maître et qui chagrine beaucoup les habitants de la ville : les tableaux ne sont pas en couleur, mais en noir et blanc. Les œuvres étaient encore plus impressionnantes à l'origine, mais les couleurs ont fini par s'effacer au court du temps. Depuis la fin du second âge et le début du troisième âge, les gens doivent se contenter d'admirer les œuvres sans leurs couleurs d'origine.

Certains artistes talentueux ont bien essayé de retoucher légèrement les œuvres du peintre des rêves mais, par un étrange phénomène, la couleur glisse sur le tableau et le laisse inchangé. C'est l'origine du Grand Défi : le peintre qui parviendra à retrouver la peinture utilisée par Leonardo et à rendre leurs couleurs originelles au tableau se verra couvert de richesses et offert le poste de Grand Artois.

Le festival est un moment privilégié, les meilleurs peintres, dûment accrédités par la guilde des peintres, viennent tenter leur chance. Les PJ peuvent assister à un essai infructueux de l'un d'entre eux : la peinture glisse sur la toile, comme si elle était repoussée et tombe au sol.

Que représentent les tableaux ?

Un paysage campagnard avec les paysans en train de moissonner.

Une place de village avec un arbre majestueux ombrageant un petit puits.

Une cité lacustre en bordure d'un grand marais.

Une rivière descendant des gorges abruptes en cascade.

Des montagnes enneigées.

L'ensemble de ces 5 tableaux est poignant de réalisme. Les haut-révants peuvent voir un signe draconique dans l'agencement de ces images.

(Difficulté 3, 18 points de sorts, en Marais, Fleuve, Collines, Monts ou Cité.)

Le GA pourra expliquer l'histoire des tableaux de long en large et en travers si les PJ lui posent des questions. (Au Gardien des Rêves de broder un peu sur tout ce qu'ont pu subir ces toiles en tant d'années : vols, incendies, inondations, ...) Cependant, il ne connaît que peu de chose sur le peintre lui-même, à part qu'il était un peintre et un haut-révant de grand talent, qu'il résidait dans le pays d'Oct et qu'il se faisait appeler le Peintre Des Rêves. Les tableaux sont un cadeau princier au GA de l'époque pour le remercier de services passés. Des réponses à certaines questions peuvent être trouvées à la bibliothèque du palais du GA si les PJ insistent un peu. S'ils se désintéressent complètement de tout cela, ce n'est pas bien grave, laissez le rêve des dragons les guider peu à peu vers leur destinée.

Noter par contre avec attention l'intérêt porté par les PJ aux différents tableaux afin de savoir s'ils vont facilement ou non reconnaître les différents endroits quand ils y arriveront en chair et en os.

Le palais :

Des servants obséquieux, des suivants imbus de leur science et de leur art, etc... Bref une ambiance de cour qui a de quoi écœurer assez rapidement ceux qui n'y sont pas habitués. Le but étant de donner rapidement envie aux joueurs de reprendre la route. Une grosse dame de la cour peut tomber amoureuse de l'un des joueurs et le poursuivre de ses assiduités, ou bien un vieux musicien à moitié sourd peut décider qu'un des PJ a besoin de quelque bonne dizaine de conseils. Les serviteurs entrent et sortent des pièces au moment le moins opportun. Ils rangent et déplacent les affaires des joueurs pas assez soigneux. Le grand Artois ne se lasse pas d'entendre les mêmes histoires et insiste pour obtenir la présence des joueurs lors de ses nombreuses visites. Au bout de quelques jours, les joueurs peuvent rêver qu'ils survolent le pays d'Oct d'Ouest et Est, volant vers la masse sombre de la forêt. Une étrange construction semble se dresser en son cœur. Le rêve, d'abord vague, se fait de plus en plus précis.

La bibliothèque du palais :

On peut trouver, au prix de quelques heures de recherche (INT écriture à -4) des renseignements sur Leonardo. Il était très secret et on prétend qu'il habitait dans une tour enchantée, au cœur de la forêt Bleue. Il ne venait en ville que pour le festival. Personne ne sait ce qu'il est devenu.

Que vont faire les PJ ?

Une fois qu'ils ont vu les tableaux, laissez vos PJ agir à leur guise. Le grand Artois ne se lasse pas d'entendre les histoires de leurs voyages, il essaye de les traîner dans diverses visites des expositions de la ville et dans les concerts donnés le soir. Très probablement, les PJ en auront bientôt assez et chercheront à quitter la ville. Mais pour aller où ?

S'ils se renseignent ils peuvent apprendre que :

- On ne sait pas ce qui se trouve au-delà des Sables du Rêve (sauf qu'ils en viennent et ne devraient donc pas avoir envie de repartir par-là. Faites leur bien comprendre qu'ils n'en gardent pas de souvenirs précis, mais qu'ils étaient prêts à traverser un désert pour en partir.)
- Les Monts Dorémi sont infranchissables.
- La Chaîne Cisel s'étend à perte de rêve (histoire de Simon).
- Il y aurait paraît-il une cité au-delà de la forêt bleue, mais personne n'a jamais confirmé ou infirmé cette affirmation.
- La ville de Chartid et les régions sud se trouvent à plusieurs semaines de voyage et le passage en caravane coûte fort cher. Quant à essayer de suivre la route sans faire partie d'une caravane, c'est ne pas tenir des pillards, bandits, ours et autres animaux sauvages.

Selon toutes probabilités, les PJ devraient lever l'ancre vers la forêt et le petit village d'Uylle. Bon, il est vrai que les PJ ne font pas toujours ce à quoi on s'attend, mais ce n'est pas trop grave car les rêves d'Oct et de Vallombre sont tellement liés que n'importe quelle déchirure a de grande chance de les conduire là-bas. Ils manqueront juste une visite intéressante à la tour de Leonardo. Eventuellement, vous pouvez guider les joueurs au moyen du rêve.

Le haut-rêve en ville :

Le haut-rêve est plus ou moins toléré en ville, du moment qu'il ne s'agit pas de violer la loi (pas d'escroquerie, pas d'atteinte à personne, etc...). Le haut-rêve des illusions est autorisé si les spectateurs/auditeurs sont prévenus.

La sanction en cas de haut-rêve « destructeur » est l'exclusion immédiate de la ville avec interdiction de revenir. C'est sûrement la sanction qui sera infligée à Luis, si jamais les PJ sont inquiets de son sort et se posent la question.

La plupart des haut-révants de la ville sont des Narcosiens (Outils magiques) ou des Hypnosiens (Modification des sons et des apparences). Il y a effectivement une guilde du haut-rêve non officielle qui noyauté en fait les 3 autres guildes de la ville. Normalement, les PJ ne devraient pas avoir à faire à eux directement. S'ils se mettent vraiment en quête d'un responsable de la guilde, ils peuvent trouver un certain Patrimonio, haut-révant de la voie d'Hypnos, qui peut se charger de les mettre en contact avec la personne qui les intéresse. Mais bien sûr, pour cela il faudrait que les haut-révants du groupe révèlent leur identité (en effet, la guilde ne veut rien avoir à faire avec des vrai-révants). La guilde du haut-rêve connaît la nature magique des œuvres et pourra peut-être donner quelques renseignements aux PJ sur Leonardo, sur sa tour magique dans la forêt bleue, ou sur la méthode éventuelle à utiliser pour redonner leurs couleurs aux tableaux, mais il est à douter que les PJ soient, à ce moment du scénario, plus intéressés que cela par toute cette histoire, cela doit juste titiller leur intérêt, pas les mener dans une enquête poussée ! (Sauf s'ils sont appâtés par la récompense, mais qui voudrait devenir Grand Artois ?)

A partir du moment où les PJ quittent Uylle et se rapprochent de la forêt bleue, ils vont rêver de la tour de Leonardo. Le rêve devient de plus en plus précis au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de la tour. Dans leur rêve, la tour est telle qu'elle était au temps du Peintre des Rêves : fièrement dressée au centre d'une clairière, intacte.

Uylle :

Village de bûcherons, de charpentiers, de trappeurs etc... situé à une demi-journée de marche de la lisière de la forêt. Ce sont des hommes et des femmes généralement solidement bâtis, serviables, avec un certain franc parler. Ils mènent une vie relativement rude et connaissent bien la bordure de la forêt. Ils peuvent cependant mettre en garde les PJ sur le danger qu'il y a à s'enfoncer trop profondément dans la forêt : bêtes sauvages, broussailles, plus de sentier, etc... Le vieux fou du village, Albert, raconte une histoire délirante de tour vagabonde.

Chez Nibor :

Chose notable, il y a une auberge des voyageurs en bonne et due forme à Uylle. C'est un ancien voyageur qui l'a établie il y a une vingtaine d'années, mais un jour l'appel du voyage l'a repris et il est parti dans la forêt pour ne plus revenir.

C'est pourquoi l'auberge s'appelle « Chez Nibor », mais le propriétaire actuel se nomme Hisbald. C'est un énorme gaillard de près de 2 mètres, gentil et avec ses deux pieds sur le sol du rêve : « Dans la forêt, mon bon Monsieur, y a des arbres, des animaux sauvages et encore des arbres. Au-delà, y a rien du tout, ça se saurait si le rêve des dragons continuait par là-bas ! »

Plats : De la venaison, des baies de la forêt, des champignons, râbles. (3d. le sust.)

Spécialité locale : Sirop des Râbles. (supplément 1d.)

Alcool : Une bière brune épaisse (-2) 2d., de l'Eau d'Uylle (-6) 6d. parfum de résine, distillée à partir de la sève de certains arbres de la forêt.

Logement : Il y a deux lits un peu branlants et sinon des paillasses. 1ere nuit gratuite, puis 8d. la nuit.

Les enfants :

Leur passe-temps favori consiste à construire des cabanes dans les arbres et à jouer à « Nibor des Bois ». Mais ils aiment bien également les histoires de batailles. Vous pouvez les faire tomber sur le dos des PJ à leur arrivée au village, histoire de les mettre un peu dans l'ambiance : « Halte voyageur, je suis Nibor des Bois, donne ton or ou meurt criblé de mes flèches » Lance une petite voix fluette.

Inutile de préciser que les flèches en question, fabriquées par le papa, ont un bout rond qui ne ferait pas de mal à une mouche.

Si les PJ restent quelques temps à Uylle, on leur proposera de participer à une chasse au cornicochon. Hisbald en fera parti ainsi que plusieurs costaux de son acabit, dont Ralf, le chef du village. Si vos PJ ne font pas mine de bouger, vous pouvez mettre la chasse à profit pour passer à la suite des événements.

Forêt bleue :

Aux abords du village, la forêt est paisible et les sentiers sont dégagés. Les arbres sont de grands chênes ou des conifères. Au fur et à mesure que l'on s'éloigne du village, le sentier devient plus difficile à suivre et les bêtes sauvages rodent. La forêt devient plus chaude et humide et on peut même y rencontrer quelques tigres verts. Les lianes et les ronces obstruent le passage.

Il y a toutefois, les restes d'un vague sentier. EMP srv en forêt à -2 puis -4 puis -6, etc ... pour le suivre au fil des jours. Vos PJ vont sans nul doute finir par se perdre.

Quand on s'enfonce dans la forêt, celle-ci prend peu à peu des allures de jungle.

Que trouve-t-on dans la forêt ?

• Plantes :

- Chronophile (-5). Minuscule herbacée à feuille unique poussant parmi les mousses.
- Endorlotte (-6). Voisine du gui, parasite des arbres.
- Mercurion (en bordure de la forêt -1). Lierre noirâtre s'accrochant aux chênes.
- Méritoine (en bordure de la forêt -3). Plante rampante et ramifiée aux minuscules feuilles vert pâle s'accrochant aux troncs des conifères.
- Névropenthe (-5). Plante foisonnante à grappe de feuilles rondes dont le vert est souvent piqueté de points rouges poussant à l'abri des fourrés et des ronciers.
- Satum (à l'orée de clairières -1). Petite plante à feuille unique, douce et moirée.

- Suppure (-2). Sorte de mousse à l'aspect maladif s'accrochant aux vieux troncs.
- Tanemiel (au cœur de la forêt -6). Plante grimpante, dotée de vrilles, de couleur vert laiteux, presque blanc, s'accrochant aux troncs des arbres.
- Tanemiel doré (au cœur de la forêt -8). Variété de tanemiel aux feuilles luisantes de couleur ambrée.

- **Fruits, baies et champignons comestibles :**

- Calamine (-2). Le calaminier est une sorte de figuier rampant doté de lianes et de vrilles. La calamine pousse en petites grappes de fruits à goût mi-figue, mi-raisin.
- Floume (-2). Aspect d'une poire jaune pâle. Nutritive quand elle est véreuse.
- Noisemûre (-2). Le noisemurier est un arbuste très ramifié poussant en sous-bois. La noisemûre a l'apparence d'une grosse noisette à la coquille rougeâtre et granulée. Sa chair est tendre, juteuse et sucrée.
- Gironcle (-5). Sorte de girofle à pied violet et corolle brun doré. Goût 4/5.
- Salsimir à point jaune (0). Bolet doté d'un pied blanc et mince au chapeau arrondi brun à pois jaune. Goût 1/5.
- Asper violet (-2). Champignon violet à pied filiforme et chapeau pointu très effilé. Goût 2/5.
- Coque-noix (-2). Sorte de grosse noix à la coque très dure. A l'intérieur, le fruit de la coque-noix baigne dans une sorte de liquide sucré au goût de fraise. La noix elle-même ressemble à une noix géante. Pousse sur de grands arbres au tronc lisse.
- Râbles (-2). Petit fruit enveloppé dans une peau granuleuse de couleur rose. Goût très sucré et parfum de miel.

- **Fruits et champignons vénéneux :**

(malignité/périodicité/dommages en PV/difficulté du diagnostic)

- Salsimir à point vert. Comme les autres Salsimir, à points verts. (M1/P5min/D1/-5)
- Hécatombe. Petite poire rouge à peau lustrée, au goût acidulé. (M4/P1min/D2/-5)
- Croupigne. Groseille rose pâle. (M2/P5min/D1/-3)

- **Urticants venimeux :**

- Cheleuse. Fausse menthe à feuilles urticantes. (M1/P5min/D1/-3)
- Ortironce. Ronce venimeuse. (M4/P1min/D2/-3)

- **Animaux :**

- Bramart (en bordure de forêt). Grand cerf au pelage brun roux et au bout des pattes rouge.
- Cornicochon (en bordure de forêt). Enorme sanglier cornu de couleur verdâtre.
- Furlong. Corps allongé, 8 pattes. Il coule de branche en branche.
- Farsinge. Petit singe (taille chimpanzé) au pelage brun vivant dans les arbres des forêts. Très farceur et redoutable au lancer de Coque-noix.
- Lycan. Canidé de grande taille, queue touffue et pendante, pelage gris fauve.
- Tigre vert (au cœur de la forêt). Tigre à la fourrure rayée vert et jaune.
- Vipère jaune. Venin mortel. (M2/P6rounds/D1/-3)
- Vieillebranche. Gros serpent de la taille d'un boa, non venimeux mais d'une force colossale. Il chasse en restant immobile et peut aisément être confondu avec une vieille branche, d'où son nom.

Vieillebranche :

Taille	10	Const	10	Force	13	Percep	13	Volonté	8
Rêve	6	Vie	10	End	20	Vitesse	6/10	Protec	-1
Enserrement			10	+3	init 8				
Coup de queue			8	+1	init 5	+dom	(0)		

- Gibier (Chevreuil, Clognotte – gros écureuil blanc ou gris rayé de fauve, Dain, Plumar - faisan au plumage multicolore).

- **Autre :**

- Des mares, rarement plus profondes que quelques dizaines de centimètres, mais boueuses et vaseuses à souhait autour desquelles il est possible de rencontrer des cornicochons.

- Des ronces et des broussailles qu'il faut trancher à la hachette ou à défaut à l'épée, pour progresser.
- Des moustiques.
- Des orages.
- La nuit, on entend des bruissements, des grattements, des grondements, la garde est rarement de tout repos. Des vers luisants coquins peuvent alarmer le factionnaire, des singes farceurs peuvent dérober des affaires.
- Et plein d'autres choses encore.

La tour enchantée :

Au bout de quelques jours, vos PJ harassés de fatigue, harcelés par les moustiques et lacérés par les ronces en auront assez de la forêt. Le soir du 3ème ou 4ème jour, se lève un gros orage, le vent souffle, les éclairs illuminent le ciel, la pluie se déverse en cataracte. Pas d'abri possible en vue. Demander un jet de VUE srv en forêt à -4 à vos joueurs. L'un d'entre eux aperçoit, à la lueur des éclairs, quelque chose qui n'est pas des arbres mais ressemble plutôt à une vieille tour ruinée. Ils se dirigent droit dessus, donc si tous vos joueurs marchent la tête baissée, sans rien voir, ils vont brusquement débarquer dans la clairière de la tour et se retrouver nez à nez avec elle.

Une petite clairière, parfaitement circulaire, d'une vingtaine de mètres de diamètre s'ouvre dans la forêt. Brusquement les broussailles et les ronces s'effacent pour laisser à la place à un profond gazon d'herbe douce. Au centre de cette étrange clairière, se dressent les vestiges d'une vieille tour de pierre. Elle s'élève à près de 6 mètres de hauteur et la lumière brusque d'un éclair révèle un sommet irrégulier de pierres à vifs : le haut de la tour n'a pas résisté à l'assaut des éléments.

Une ouverture fait face : un bloc d'un noir d'encre sur l'ombre de la tour. La porte qui barrait l'entrée de la tour est depuis longtemps tombée en poussière.

Les murs font près d'un mètre d'épaisseur et malgré cela, certains sont fendillés et laissent passer le vent qui résonne en sifflant dans l'entrée vide.

L'ensemble de cette vision est un signe draconique : Difficulté 4, 20 points de sorts, TMR = Forêt, Cases humides.

Plan de la tour :

Rez-de-chaussée : vaste salle circulaire de 10 mètres de diamètre. Dans un coin se trouve un tas de bois sec. VUE zool. à -2 permet de voir qu'il a été rassemblé là il y a peu de temps par un animal. L'animal en question habite encore les lieux : un drôle de petit singe, semblable à ceux qui ont embêté les PJ plus tôt, mais craintif et de couleur grise au lieu du brin de ses compagnons. Il vient en effet de Vallombre et a été chassé par les autres singes de la forêt en raison de sa différence. Quand les PJ entrent, il est caché dans une anfractuosité, au-dessus de leur tête. (VUE à -5 pour le repérer).

Tirillé entre sa peur et sa faim, il sortira s'il pense pouvoir obtenir de la nourriture sans se mettre en danger. Si les PJ l'amadouent et le nourrissent, il va les suivre.

Un escalier croulant s'élève vers le premier étage et une trappe s'ouvre sous l'escalier menant au sous-sol. La porte de la trappe a elle aussi depuis longtemps disparue : attention de ne pas tomber dans l'ouverture béante.

Premier étage : le plafond de la pièce est fendillé et s'est écroulé par endroit. Il y a des flaques d'eau au sol et la pièce est vide. L'escalier qui menait à l'étage supérieur n'est plus qu'une ruine. Il est possible de grimper sur ce qui est maintenant le toit (MELEE esc. à -2) pour observer la forêt (au matin, quand l'orage est passé). Elle s'étend à perte de vue.

Sous-sol : une échelle taillée dans le mur de la tour permet de descendre par la trappe (AGI esc. à 0). Le sous-sol n'est pas trop humide comparé aux deux pièces précédentes et a surtout l'avantage de ne pas être battu par les vents. Il y a encore une armoire vermoulue au fond la pièce et il émane une étrange lueur violette du fond d'un couloir qui s'enfonce dans la terre.

Dans l'armoire se trouvent :

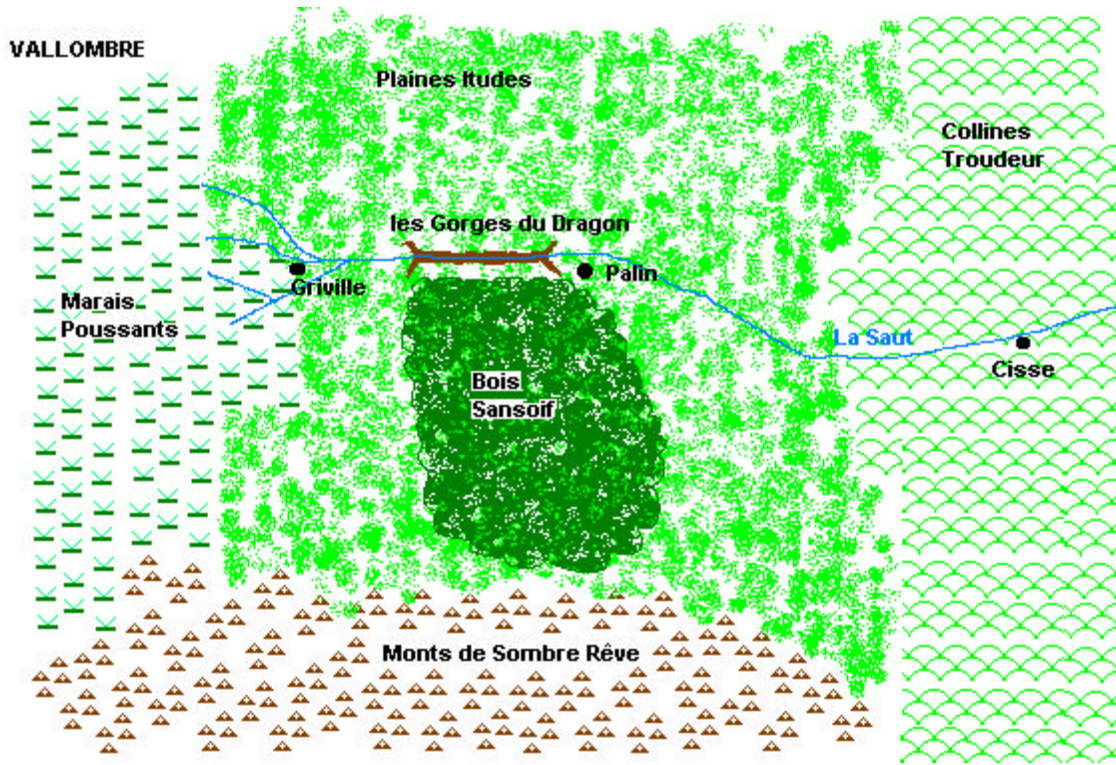
- Beaucoup de poussière.

- Un vieux carnet de parchemin, à moitié illisible. Il est encore possible de déchiffrer quelques annotations (INT ecr. à -5 périodicité 30 min.) 4 points de tâche pour lire les lignes suivantes :
... La tour est achevée. Sa situation m'assure le calme et la tranquillité qui m'est nécessaire. De plus les vibrations oniriques ne trompent pas, ...
... commencé à creuser. Elle ne devrait pas être loin. Sa stabilité est stupéfiante...
... efforts récompensés par une lueur violette. Je rassemble mes affaires en vue de l'expédition. L'Onirovibrateur est en place pour le retour...
... retour de Vallombre ! Le pays est superbe, je crois que je vais passer beaucoup de temps là-bas. Les habitants
...
- Un livre en bon état intitulé «Les méthodes de peinture », par Leonardo, Peintre des Rêves. (Difficulté 4, 30 points de tâche, 60 px en tout, niveau 6). Une gemme brille dans la couverture en cuir du livre. (Pas d'écaille, la gemme n'a que permanence).
- Un pinceau enchanté (2 écailles d'efficacité).

La déchirure mène dans le rêve de Vallombre. Si les PJ repartent de la tour le lendemain, ils s'apercevront avec horreur qu'il leur est de plus en plus difficile de s'éloigner de la tour : les ronces deviennent plus serrées, des zones de marécages les forcent au détour, ils seront peu à peu ramenés vers la tour. De plus s'orienter demande EMP srv en forêt à -6. A la tombée du jour, ils seront de retour à la clairière.

Vallombre.

Carte :



Le rêve de Vallombre :

Un monde en noir et blanc :

La déchirure débouche dans les collines au-dessus de Cisse :

C'est la fin de la nuit, le ciel est gris et tout autour de vous, le paysage est encore emprunt des ombres de la nuit. Les arbres forment des tâches plus sombres sur la grisaille de l'herbe. Derrière vous, la lueur jaune de la déchirure est la seule tâche de couleur dans le paysage. Le disque blafard du soleil s'élève à l'horizon. Il ne répand pas la délicieuse lumière dorée habituelle, mais une étrange lumière blanche. Sous l'éclairage nouveau, vous découvrez que le paysage tout autour de vous est désespérément gris. Les troncs des arbres sont d'un gris foncé, presque noir, l'herbe des collines est d'un gris léger, brillant sous l'étrange lumière du soleil. En contrebas, vous apercevez les toits gris d'un petit village. La date : c'est le mois du Dragon, le jour est le lendemain de celui où ils ont quitté Oct par la déchirure. A cause de la grande écaïlle de lien des rêves, les flots temporels des deux rêves sont synchronisés.

Les joueurs ont gardé – pour le moment - leur couleur normale, comme tous les objets venus avec eux par la déchirure.

Cependant, peu à peu, les PJ et les objets vont perdre leur couleur, le processus devrait s'étendre sur une semaine environ sauf s'ils quittent le rêve avant, mais dans l'intérêt de la suite du scénario, il vaut mieux qu'une telle chose n'ait pas lieu. Au début, les choses devraient être lentes et se dégrader de plus en plus rapidement. Il est par exemple possible de faire tirer un jet de rêve tous les matins pour évaluer la perte progressive de couleur, en augmentant de jour en jour la difficulté : 0 puis -1, -2, etc ... jusqu'à -7 (la difficulté ne descend pas au-delà). Remarque : les joueurs gagnent naturellement des points d'expérience en rêve selon la règle normale en cas de réussite particulière, mais cela ne stoppe pas la perte de couleur.

« Tu remarques que Machin a mauvaise mine ce matin, il est un peu pâle. »

« Tes vêtements semblent recouverts d'une fine couche de poussière, mais quand tu frottes, ça ne part pas. »

« Tu sorts la viande séchée de ton sac et tu te dis aussitôt qu'elle est moisie, elle est devenue grisâtre. »

« En te rasant ce matin, tu découvres avec horreur que les poils que tu es en train de couper sont gris. »

La perte de couleur peut d'abord être locale : le visage, les mains, les vêtements et s'étendre peu à peu. Les PJ devraient bientôt s'affoler, mais rien n'y fait. Tant qu'ils sont dans Vallombre, les sorts d'illusions sont également impuissants à reproduire de la couleur. Mais ils retrouvent cette faculté dès que les joueurs sortent du rêve, contrairement aux personnages qui vont rester désespérément gris tant qu'ils n'auront pas rendu ses couleurs au rêve de Vallombre.

Explication onirique : le rêve, en manque de couleur, absorbe les couleurs de tout élément coloré. Cette absorption est définitive. Tout ce qui est produit oniriquement est donc décoloré, puisque le rêve n'a pas de couleurs à sa disposition.

Contrairement à ce qui s'est passé partout ailleurs, le rêve de Vallombre a survécu tel qu'il était – ou presque – à la fin du second âge, grâce aux grandes écailles de lien des rêves posées sur les tableaux soigneusement conservés dans la grande ville d'Artopolis. Le prix à payer a été la perte des couleurs, comme pour une vieille photo d'un âge révolu. C'est ainsi que les lieux peints par Leonardo existent toujours et que l'on se souvient de lui dans le rêve.

Les personnages ont un malus de -2 à toutes leurs actions d'orientation, d'observation, de recherche de plantes, etc... car ils ne sont pas habitués à un monde en noir et blanc.

Les averses de couleurs :

Durant le mois du Dragon, il tombe de temps en temps sur le pays ce que les habitants appellent des « averses de couleurs » et qui sont les témoignages des essais ratés des peintres d'Artopolis. La peinture qui tombe du ciel glisse inexplicablement sur les murs, le feuillage, les gens et est absorbée dans le sol.

ODO-GOUT à -3 permet de reconnaître de la peinture. Il y a différents types d'averses : peinture à l'huile (la pire), aquarelle, gouache, etc...

Les gouttes de peinture glissent sur la peau, laissant une trace plus ou moins visqueuse mais incolore. Ces averses durent rarement très longtemps, le temps au peintre de s'apercevoir que son travail est inefficace. Cela dépend donc aussi de l'acharnement de ce dernier.

La première averse observée par les joueurs est un superbe signe draconique : de gros nuages colorés qui couvrent le ciel en l'espace de 5 minutes et de grosses gouttes de couleurs qui illuminent le paysage morne. (Difficulté 5, en Terres Humides, 30 points de sort.)

Les habitants et la couleur :

Les habitants savent ce qu'est la couleur grâce aux averses de couleur et aux légendes racontées par les vieux. Cependant il ne leur est pas du tout habituel de voir des « colorés », les voyageurs étant très peu fréquents dans ce rêve.

Collines Troudeur :

De gentilles collines ensoleillées parsemées de petits bosquets d'arbres.

• Flore :

- Béliane (-2)

- Tschai (-2)

- Amandelle (-2). Pousse sur un petit arbuste à feuilles très découpées de couleur mauve pâle à violet foncé. Noix plate et allongée au goût d'amande allié au parfum de violette.

- Faune :

- Klampin.
- Poilute. Gros hérisson gris noir à longs poils souples angoras en guise de piquants.
- Perdrix.

Cisse :

Une surprise attend les joueurs à Cisse. En effet, il y a quelques mois, un groupe de 4 groins égarés dans une déchirure de rêve a débarqué à Cisse et a terrifié et malmené les habitants. Le vieux Joël leur a dit plus tard que c'était là des groins et depuis, les habitants associent donc « colorés » avec groins. Les joueurs vont donc être pris pour des groins en arrivant au village.

La petite Céline joue dans les champs, non loin du village, en voyant les PJ s'approcher, elle se lève, ouvre de grands yeux et part en courant vers le village :

« Au secours, des groins, au secours ! »

Les PJ ont eu le temps de voir que la pauvre fillette était totalement grise, dépourvue de couleur.

En arrivant au village, ils trouvent les villageois devant l'entrée, armés de fourches, de bâtons, de rouleaux à pâtisserie, de tisonnier, etc... L'un d'eux s'avance vers les joueurs en leur criant :

« Partez d'ici, sales groins, ou vous allez tâter de nos fourches ! »

Aux voyageurs d'expliquer le malentendu. S'ils déposent leurs armes, les villageois accepteront de les laisser s'approcher, tout en les maintenant sous bonne surveillance. Seul l'avis définitif de Joël « Mais non, bande d'ignares, ce ne sont pas des groins, ce sont des humains ! Ils sont justes colorés. » pourra lever le malentendu.

Cependant, les villageois risquent de continuer à les regarder d'un œil inquiet. Les enfants vont vouloir toucher leurs vêtements pour vérifier qu'ils ne sont pas mouillés par une averse de couleur.

« Dites Monsieur, pourquoi vous êtes tout coloré ? »

« Est-ce que ça fait mal ? »

Certains habitants risquent même de les traiter comme des lépreux : on ne sait jamais, ma foi, peut-être que ça s'attrape cette étrange maladie.

Scène de campagne :

A un moment, les PJ peuvent jeter un coup d'œil vers les champs et la vue des paysans en train de moissonner rappellera aux plus attentifs un certain tableau (INT dessin, ajustez la difficulté selon la façon dont vos différents joueurs ont fait attention aux tableaux de Leonardo).

Joël :

Joël est le vieux et le sage du village. Il connaît de nombreuses légendes et sait qu'il y a très très longtemps, au temps des haut-révants, Vallombre était tout en couleur. Les autres villageois pensent plutôt qu'il s'agit d'un conte pour enfants, même si la présence des PJ et l'insistance de ces derniers peut finir par bouleverser les convictions des plus ouverts d'entre eux.

Si les PJ demandent des renseignements sur Leonardo à Joël, le nom lui dira quelque chose : « C'est un haut-révant du second âge, il me semble. Il paraîtrait qu'il a habité à Vallombre. »

Mais il leur conseillera de se rendre à Griville et de consulter les archives de la bibliothèque.

Auberge :

Il n'y a pas d'auberge à Cisse, mais si les voyageurs veulent y passer la nuit, un des villageois trouvera une place dans sa grange en échange de quelques deniers.

Les joueurs peuvent trouver des provisions pour le voyage : lait, œuf, pain de route, fruits, le tout dans des beaux tons gris et affreusement inappétissant.

Le long de la Saut :

C'est le moment de faire rencontrer à vos joueurs les groins précédemment cités qui ont depuis perdu leurs couleurs.

« Grouik, chef ! Ce sont les voleurs de couleur ! »

Les groins sont persuadés qu'une fois les PJ morts, ils pourront retrouver leurs couleurs. Nombre de groins : 1 par PJ. De plus les groins se fondent parfaitement dans le paysage. VUE vig. à -6 pour les voir. Ils ont établi une sorte de campement non loin de la rivière et guettent les villageois assez imprudents pour s'aventurer seul sur le chemin.

Plaines Itudes :

Elles s'étendent loin au Nord, identiques à elles-mêmes, à perte de vue.

La saut est une gentille rivière, assez large entre les villages de Cisse et Palin. Le paysage environnant est constitué de bosquets d'arbres et de rochers, le terrain est assez vallonné.

Monts de Sombre Rêve :

Les monts de Sombre Rêve sont des montagnes inquiétantes, aux pentes noires et arides, que les joueurs peuvent apercevoir dans le lointain vers le sud.

Aucun chemin n'y mène et aux dires des villageois, il n'y a plus de village dans les montagnes, même si les légendes racontent que tel était le cas quand le rêve était en couleur. Mais le nom de ce village s'est depuis longtemps perdu dans l'oubli. Le terrain est encore plus traître que d'habitude dans un monde en noir et blanc.

Palin :

Palin est presque une petite ville. Les champs aux alentours sont irrigués par un système de canaux et de vannes qui détournent une partie du cours de la Saut.

Les villageois sont également peu habitués aux « colorés ». Cette fois-ci les joueurs sont catalogués comme des haut-révants. Ils ont usé de magie pour changer leur apparence (les légendes racontent que le haut-rêve permet de faire de telles choses et pire encore). Ils sont donc regardés avec une grande méfiance et Roger, le maire du village, viendra leur demander de jurer sur les dragons ne pas faire de haut-rêve durant leur séjour, sous peine d'être immédiatement chassés de la ville.

L'arbre Ico géant :

Au centre du village, sur la place devant la maison du maire, se trouve un petit puits ombragé par un arbre majestueux (des PJ attentifs reconnaîtront une autre scène peinte par Leonardo). Cet arbre se

trouve être une espèce locale très rare, c'est un arbre Ico géant. (INT bot à -8 pour en avoir entendu parler. Une particulière est nécessaire pour en savoir plus.)

Cet arbre est le porte-bonheur du village et se tient là depuis des centaines d'années. La tradition veut que les jeunes mariés s'embrassent sous l'arbre le soir de leurs noces. L'arbre Ico produit alors des fruits à la chair juteuse et sucrée qui portent bonheur à tous ceux qui en mangent.

Auberge :

Il y a une auberge à Palin, juste à côté de la place du village. Elle est tenue par Flore, une grosse femme d'une cinquantaine d'année qui dirige son affaire d'une main de fer mais qui est une très bonne cuisinière. Pas question de semer le désordre dans l'auberge. Les chambres sont toutes bien tenues avec des draps propres. Les voyageurs trop sales se voient offrir le bain et se savonnent sous l'œil attentif de la patronne. Quand Flore vient de laver le parquet, il faut déchausser ses bottes pleines de boue sous la menace de devoir laver ses saletés. Le jeune Pilou qui l'aide en échange de quelques pièces a compris depuis longtemps qu'il vaut mieux filer droit.

Il faut pourtant reconnaître à Flore que les portions servies sont pantagruéliques et succulentes.

Plats :

Routaille (mélange de légumes locaux cuits à l'étouffé) et gigot. (4 sust.) 12d.

Gloubiboulga (potée de légumes et de mouton). (5 sust.) 15d.

Troute (gros poisson de rivière) sauce Florette. (3 sust.) 10d.

Beignets au miel. (1 sust.) 3d.

Boissons : (attention l'abus d'alcool nuit à la santé)

Bière de Palin, blonde et légère. (-1) 1d.

Vin chaud à la cannelle. (-2) 3d.

Cotes de la Saut, vin rouge. (-2) 4d.

Château Dormant, vin blanc sec. (-3) 5d.

Logement :

Chambre confortable 10d le lit.

Grenier avec de la paille fraîche et une couverture 6d.

Bain chaud 4d. Savon à volonté.

Le mariage :

Bien évidemment, les PJ vont arriver la veille du mariage de Jon et Rose.

Les festivités durent toute la journée : danse, spectacle, déjeuner sur la place du village sur de grandes tables à tréteaux (cuisiné par Flore, bien sûr), tout cela jusqu'au soir, moment où les deux tourtereaux s'embrassent sous l'arbre Ico et où les branches de l'arbre se mettent à bourgeonner et à se couvrir de fruits en l'espace de quelques minutes. Puis dessert des fruits de l'arbre. Le tout copieusement arrosé par la bière et les vins du pays.

Au moment où l'arbre bourgeonne : signe draconique éphémère (difficulté 2, forêt ou Colline, 10 points de sort.)

Les voyageurs sont bien sûr invités à la fête. S'ils veulent jouer quelques airs de musique ou divertir les invités d'une façon quelconque, ils en seront d'autant plus les bienvenus.

Les fruits de l'arbre ont un goût pomme-orange-pamplemousse. Ils sont succulents.

Mélodie :

Mélodie est une jeune voyageuse arrivée à Palin peu après les PJ. Elle a pris une chambre à l'auberge et compte profiter de la fête. Elle est souriante et sympathique et discute volontiers, surtout avec les représentants de la gent masculine. Ses cheveux blonds sont coupés courts et elle a des yeux noisette. Elle est vêtue d'une culotte de cuir et porte une chemise de soie rouge chatoyante. Elle porte une dague à la ceinture et un luth dans son dos. Elle est de bonne compagnie et discutera sûrement avec les joueurs. Elle est encore en couleur.

C'est une jeune baladine qui joue du luth dans les auberges pour gagner quelques pièces. Elle a quitté ses parents très tôt en compagnie d'un musicien de passage dans son village. L'homme lui a enseigné ce qu'il savait avant de s'arrêter dans un petit village pour monter une maison des voyageurs. Mélodie est resté quelque temps avec lui avant de reprendre la route, mue par une insatiable curiosité. La jeune fille a l'habitude de voyager seule et a un certain caractère. Elle ne se laisse pas marcher sur les pieds et cela lui a déjà plusieurs fois attiré des ennuis. Cependant Mélodie est avant tout honnête et son franc sourire excuse bien des choses. Seulement Mélodie cache un secret derrière ses sourires : elle est haut-révante.

Vers la fin de la fête, Mélodie s'assoie un moment au pied de l'arbre Ico semble-t-il pour se reposer. Des haut-révants très attentifs pourront peut-être remarquer un regard légèrement vague. Mélanie profite de ce moment un peu tranquille avant d'aller se coucher pour mettre un sort de BOIS en AIR en réserve. Hélas, comme cela arrive de temps en temps, elle fait un échec total. N'ayant plus beaucoup de points de rêve, elle tombe à 0 et s'endort aussitôt. Pendant que se déclenche un sort de BOIS en GUIMAUVE sur l'arbre Ico contre lequel elle s'était adossée. Inutile de préciser que celui-ci s'écroule dans un vacarme épouvantable, pendant que la foule s'écarte en criant. Faites tirer un jet de chance aux PJ qui se trouvent à proximité pour voir s'ils échappent à l'avalanche de branchages. Quelqu'un pensera peut-être à tirer la pauvre Mélodie de sous le tronc mou de l'arbre, de préférence un joueur.

Réparer les dégâts :

Une fois l'instant de surprise passé et après le sauvetage des malheureux pris dans la chute, les villageois prennent peu à peu conscience du désastre : l'arbre Ico géant est mort. Comme il faut bien accuser quelqu'un des malheurs du monde, un villageois plus téméraire que les autres criera au Haut-rêve. Son cri étant repris en cœur par la foule, les joueurs se retrouveront au centre d'une foule furieuse mais craintive. Bien sur, Mélodie et les joueurs sont mis dans le même panier. La pauvre fille étant pour le moment de toute façon incapable d'expliquer quoi que ce soit. Ne voulant pas d'un bain de sang, le maire du village, le très honorable Roger, viendra leur proposer de passer l'éponge si les PJ leur ramènent des graines d'arbre Ico géant. Cette demande est tout à fait raisonnable vu que les graines peuvent être trouvées dans la forêt voisine, le bois Sansoif.

Les joueurs devront donner leur parole (s'ils ont l'air honnêtes : éventuellement un jet d'Apparence comédie) ou bien un autre gage de leur bonne volonté avant que le cercle des villageois ne s'écarte et que les gens rentrent peu à peu chez eux, non sans leur jeter des regards noirs au passage. Personne ne s'occupe de Mélodie. Elle a subi sans doute quelques écorchures dans la chute de l'arbre, mais elle se trouvait dans la zone de guimauve, donc rien de bien grave. Cependant elle ne se réveillera que dans une heure, avec peut-être en plus une queue de dragon. Les haut-révants du groupe devraient pouvoir donner une explication à leurs compagnons vrai-révants. Il y a fort à parier que les joueurs exigeront ensuite de Mélodie sa coopération pour la récupération des graines d'arbre Ico. Les villageois resteront méfiants et à l'écart par la suite, tant qu'ils ne seront pas revenus avec les graines.

Ce que les villageois savent du bois Sansoif :

Les villageois ne mettent plus les pieds dans les bois pour une simple raison : il est bien connu (légende de grand-mère) que les bois sont maudits et que ceux qui y pénètrent deviennent fous. Bien sur les villageois ne vont pas expliquer cela aux voyageurs. S'ils ne vont pas dans les bois, c'est juste qu'ils ont tout ce qu'il faut dans les plaines. Mais les enfants du village vendront peut-être le pot au rose. Cependant la légende attachée à l'arbre Ico raconte que les graines venaient de la forêt, il n'y a aucun doute là dessus. « Ça oui, pour sur, l'arbre il pousse dans la forêt. C'est bien connu, ma foi, aussi vrai que j'rêve la nuit. » Et pourtant personne de vivant au village n'a mis les pieds dans la forêt.

Bois Sansoif :

Les bois :

Le bois Sansoif est un bois giboyeux. C'est une forêt de feuillus, relativement aérée. C'est également le refuge d'une tribu de Sylvains.

On y trouve toutes les sortes de plantes poussant en forêt tempérée et en quantité relativement importante. Attention cependant à respecter la nature et à se limiter à ses besoins ou les Sylvains risquent de jouer de mauvais tours aux intrus.

Les animaux ne sont pas farouches et même les prédateurs sont peu agressifs envers les humains, car ceux-ci ressemblent à de grands Sylvains. Il y a une colonie de Farsinges qui habitent dans la forêt. Si le petit singe de la tour a accompagné les PJ jusqu'ici, il est possible qu'il décide de rester avec sa famille dans la forêt. Mais peut-être l'un des joueurs a-t-il su gagner son amitié ?

Les Sylvains :

Au centre des bois se trouve Arbrabicole, la cité des Sylvains. C'est une ville suspendue dans les arbres, les maisons sont reliées par des passerelles que les Sylvains empruntent avec adresse.

Les Sylvains sont de petits êtres de la taille d'un gnome (1m de haut). Les mâles ont l'allure de diabolins avec une barbiche au bout du menton et deux petites cornes pointant verticalement en haut du front, parmi la masse de leurs cheveux bouclés. Les femelles n'ont ni barbe, ni corne et sont généralement bien proportionnées, jolies, adorables petites poupées. Les Sylvains ont un langage à base de gazouillis et ne parlent que très rarement la langue du voyage. Dans la tribu du Bois Sansoif, seul le grand Siffleur d'esprits (comprendre sorcier haut-rêvant) parle correctement cette langue, avec un certain accent gazouillant. Le chef de la tribu et quelques autres savent articuler quelques mots : « Toi, moi, suivre, danger, partir, couleur, etc... ».

Les Sylvains se vêtent habituellement de fibres végétales qu'ils tissent et pigmentent eux-mêmes. Bons alchimistes, ils connaissaient des préparations pour obtenir des couleurs vives. Hélas, à leur grand désespoir, le rêve a perdu ses couleurs depuis de trop longues années. Les Sylvains se souviennent encore parfaitement des légendes parlant des couleurs éclatantes du rêve et attendent le moment magique où les choses retrouveront leur couleur. Leur nourriture est exclusivement végétarienne : fruits, fleurs confites, miel. C'est un peuple joyeux et paisible qui fait constamment la fête : chants, danses, musiques et mascarades. Les Sylvains adorent leurs Sylvaines, qui le leur rendent, et l'amour est probablement pour eux la chose la plus importante.

Les Sylvains ne chassent pas et ne se battent que contraints et forcés. Cependant, ce sont les gardiens de la forêt et il est très mal vu de chasser les animaux. Les villageois l'ont depuis longtemps compris, car les Sylvains sont très souvent haut-révants (priviliégiant la voie d'Hypnos). Les sorts d'égarement, de sommeil, de transfiguration, de langue/tympa/narine d'Hypnos ou de gigue (voir annexe) ont su faire respecter les animaux et les arbres de la forêt.

Les Sylvains vivaient autrefois (au second âge) en bonne entente avec les humains et ce sont eux qui ont offert l'arbre Ico géant aux habitants de Palin. Cependant, depuis la fin du second âge et la perte des couleurs du rêve, les Sylvains, persuadés qu'il s'agit de la faute des humains, ne veulent plus entendre parler d'eux et chassent des bois tout intrus. L'arrivée de voyageurs colorés va bien entendu changer leur opinion. Les PJ seront vus comme des sortes de messies annonçant la fin de la malédiction. Une prophétie Sylvine explique en effet qu'un jour une pluie de couleur tombera, qui contrairement aux fausses pluies, rapportera ses couleurs aux rêves. Donc lors de toutes les pluies de couleurs, les Sylvains sortent et dansent sous la pluie, espérant qu'il s'agit de la bonne.

Les Sylvains ont encore des graines d'arbre Ico géant, mais il faudra les convaincre d'en céder quelques-unes pour des humains. Les joueurs peuvent observer la présence d'un arbre Ico au centre du village des Sylvains.

L'accueil des PJ :

Après quelques heures de marche en forêt, les joueurs auront attiré l'attention des Sylvains. Ils les surveillent du haut des arbres. Il est très difficile de les repérer (VUE srv forêt à -10), mais les PJ peuvent avoir l'étrange impression d'être observés.

En arrivant près du cœur de la forêt, les joueurs se retrouvent encerclés par des Sylvains cachés dans les arbres. Une petite voix s'élève alors : « Halte ! » Suivit de tout un tas de gazouillements incompréhensibles. Le chef s'avance vers eux et leur fait signe de les suivre. Si les PJ sont particulièrement obtus, il finira par articuler quelque chose ressemblant à « Toi, suivre. ». Les joueurs seront conduits dans la cité, désarmés et amenés devant le grand Siffleur d'esprit pour expliquer leurs intentions. Si jamais les joueurs ont commis des ravages dans la forêt, ils devront en rendre compte. Les Sylvains ne sont pas agressifs et se contenteront sans doute de rire un peu aux dépens des joueurs. A doser selon le comportement de ces derniers.

L'arrivée des PJ risque de faire sensation, dans la foule certains chuchotent le mot « couleur » avec un respect mêlé de crainte.

Comment amadouer les Sylvains :

Il y a plusieurs méthodes qui peuvent disposer les Sylvains favorablement envers la requête des PJ :

- Faire vibrer leur corde sentimentale (après tout c'est au nom de l'amour des jeunes couples que les villageois ont besoin de l'arbre).
- Se montrer de bonne compagnie, faire la fête avec eux et faire attention aux plantes et aux animaux de la forêt.
- Leur rendre un service en échange (Soigner quelqu'un de malade, les aider à retrouver un animal égaré, leur apprendre de nouvelles danses ou chansons, etc...)
- Leur offrir un cadeau (de la teinture ou de la peinture en couleur les comblerait de joie)

Quelques Sylvains et Sylvaines :

- Piluit, le chef du village. C'est aussi le gardien de la forêt, il veille à ce que la vie de la forêt ne soit pas dérangée.
- Sulilifi, la compagne du chef. Une petite Sylvaine très sympathique qui adore danser.
- Trouli, le grand Siffleur d'esprit, le plus sage et le plus grand haut-rêvant du village. C'est une tradition dans cette tribu de Sylvain qui date du temps de leur bonne entente avec les humains que le grand Siffleur d'esprit apprenne la langue du voyage et l'enseigne à son tour à son apprenti. Trouli a la dure tâche de mettre un peu de sérieux dans la tête des Sylvains de la tribu.
- Druidiflu, le jeune apprenti du grand Siffleur, un jeune garnement qui ne pense qu'à faire des farces et ne songe nullement au sérieux de sa future position. Cependant, il est un haut-rêvant prometteur.

Mission accomplie :

Une fois que les joueurs sont devenus les grands amis des Sylvains et des hôtes de marque, il leur faudra hélas prendre congé (surtout que leur aspect coloré diminue à vue d'œil). En guise de cadeau d'adieu, les Sylvains leur offriront un sac de graines d'arbre Ico géant. Ils leur expliqueront alors que les arbres Icos géants sont des arbres magiques. Il suffit de planter la graine dans de la bonne terre meuble et d'attendre qu'un rayon de lune vienne illuminer l'emplacement. Il faut alors faire le vœu de voir pousser l'arbre de tout son cœur et plus les gens sont nombreux à ce moment là, plus l'arbre sera grand et beau. De plus les graines d'arbre Ico sont également des portes bonheurs. Les Sylvains leur conseillent d'en garder toujours une sur eux. Il y a une dizaine de graines en tout dans le sac.

Les joueurs n'ont plus qu'à retourner au village pour mettre en scène le miracle. En remerciement, les villageois un peu remis de leurs émotions leur offriront des provisions pour la route. C'est ensuite aux joueurs de décider s'ils acceptent que Mélodie continue à les accompagner. Ils ont à priori peu de raisons de refuser, sauf s'ils sont absolument allergiques aux haut-révants, ce qui est peu probable.

Mélodie peut se révéler utile à plusieurs moment de la suite du scénario pour fournir une compétence absente dans le groupe ou pour donner discrètement quelques indices aux joueurs.

Gorges du Dragon :

Des gorges étroites où la rivière Saut coule en bouillonnant. Le sentier longe les gorges sur la rive droite de la rivière. Il y a environ une centaine de mètres de hauteur entre le sentier et la rivière. A certain moment, la route passe juste en bordure de la falaise et l'on peut entendre le torrent cascader en contrebas. De l'autre côté des gorges, s'étendent les bois Sansoif. Les arbres de la forêt arrivent jusqu'en bordure du précipice.

Griville :

Cité lacustre au bord des marais Poussant, Griville est bâtie dans le delta de la Saut qui se perd ensuite dans les marais Poussant. Les rues de la ville sont des planches de bois montées sur pilotis, à quelques centimètres au-dessus de la boue du marais. Les marais ne sont que peu profonds sous la ville, mais les eaux sont traîtres et peuvent cacher des sables mouvants ou des trous. Les passerelles de bois peuvent être relativement étroites dans certains quartiers moins fréquentés de la ville, mais les habitants ont le pied sûr et savent se faufiler sur les plates-formes encombrées par les étalages des marchands de poissons ou autres négociants. Les gens se déplacent autant à pied qu'en Plouf. Les Ploufs sont des sortes de barques à fond plat que l'on dirige à l'aide d'une grande perche en prenant appui sur le fond du marais. Il est possible de louer un Plouf, de se faire emmener par un Plouf-taxi ou encore d'acheter un Plouf.

Tarifs :

- Location : environ 10d. de l'heure pour un Plouf de 2 personnes. Diriger un Plouf demande navigation à 0 ou bien svr en marais à -3.
- Taxi : 2d. par personne pour une lieue draconique.
- Achat : Tout dépend de la taille du Plouf, un Plouf usagé mais encore en bon état pouvant prendre 2 personnes à son bord coûte 5s.

La ville est plus petite qu'Artopolis, mais de taille tout de même impressionnante, surtout si l'on pense qu'elle est entièrement construite au-dessus du marais. La ville est dirigée par un conseil municipal qui gère les quelques problèmes de police, mais dont le travail est somme toute réduit. Griville est une ville calme.

Les gens de Griville haïssent les haut-révants. C'est bien simple ils sont non seulement responsables de la fin du second âge, mais en plus de la perte des couleurs de la ville. Le sort réservé à un haut-révant est le supplice de la cage : le sorcier est enfermé dans une cage qui est déposée dans les marais. La cage s'enfoncé doucement, emmenant peu à peu le haut-révant avec elle pour le ramener d'où il n'aurait jamais dû sortir.

En arrivant à Griville, les joueurs devraient déjà avoir un teint bien pâle, s'ils ont encore quelques couleurs. Ils devraient donc passer plus inaperçus que dans les villages précédents. Cependant les gens de Griville sont plus habitués aux voyageurs. Les PJ qui ont encore quelques touches de couleur seront reconnus comme tels et traités avec la méfiance qui convient, mais sans plus.

Il y a deux auberges à Griville : l'auberge du roseau penchant et l'auberge de la bonne fricoussaille.

Auberge du roseau penchant :

L'auberge est tenue par Solaquil, un homme relativement jeune qui a une jambe un peu plus courte que l'autre depuis une mésaventure dans les marais : une rencontre avec un baffleux. L'animal lui a à moitié arraché la jambe. Solaquil n'a été sauvé que grâce à l'intervention immédiate du vieil alchimiste

Juseppe qui l'accompagnait ce jour-là. L'alchimiste lui a fait boire une de ses potions dont il avait le secret et Solaquil n'a gardé qu'une légère claudication et une jambe un peu diminuée.

Bien sûr, Solaquil raconte son histoire à qui veut l'entendre et surtout aux voyageurs de passage qui ne l'ont jamais entendue. Il ne manque pas de finir par la morale de l'histoire : « Et vous pensez bien, qu'après toutes ces émotions, j'ai bien juré de ne plus jamais remettre les pieds dans les marais. Oh non ! Je préfère cent fois rester au chaud à boire une bonne bière et mourir dans mon lit, vieux, avec mes deux jambes. »

A part sa manie de raconter un peu trop souvent son histoire préférée, Solaquil est un homme assez joyeux qui aime bien s'amuser et plaisanter avec les clients et qui est ravi de voir une salle pleine et un peu d'animation.

Plats :

La soupe du pêcheur. (2 sust) 6d. Croûtons et fromage. 1d.

Plat de Kilmors épicé. (3 sust) 9d. (le Kilmor est une sorte de coquillage à chair un peu caoutchouteuse.)

Boissons :

Bière locale, rousse et parfumée (-1). 2d la chope.

Vin d'Icte (- 3). (à base de suc de liane des marais) 3d. le verre. 10d la bouteille. (4 verres)

Brume des sens (-6). Eau de vie locale très forte qui sert de digestif. Décape l'estomac mais sans beaucoup de goût. 7d. pour 10cl.

Logement :

Chambre 2 lits. 15d.

Place au dortoir (couvertures non fournies) 5d.

Bain 6d.

Auberge de la bonne fricoussaille :

L'auberge est tenue par un couple d'une quarantaine d'année. La femme, Hilberte, s'occupe de servir et de recevoir les clients, tandis que son mari, Léon, cuisine et nettoie les chambres. Hilberte expliquera avec un grand sourire que cette année, c'est au tour de Léon de s'occuper des tâches ménagères. Effectivement après s'être disputés pendant longtemps, le couple a fini par tomber d'accord sur le système de l'alternance. Ils échangent leur rôle tous les ans. Si les joueurs croisent Léon, celui-ci ne manquera pas de remarquer que cette année, tout particulièrement, il y a beaucoup de travail. Les gens laissent les chambres en désordre et salissent les draps, alors que l'année précédente, ça n'était pas du tout le cas. Il s'empressera de faire appel à leur compassion et leur demandera de prendre soin de la literie. Les joueurs ne voudraient pas donner trop de travail au pauvre Léon, n'est-ce pas ?

Les clients habitués plaisantent aimablement des étranges rapports qu'entretiennent Hilberte et Léon.

Hilberte porte toujours un grand tablier blanc immaculé sur lequel elle prend bien garde de ne pas s'essuyer les mains. Ses cheveux gris (je vous rappelle qu'il n'y a pas de couleur) sont noués en un chignon. C'est une femme relativement forte avec une voix puissante.

Léon porte également un tablier, beaucoup moins propre, et a les manches de sa chemise constamment retroussées. C'est un homme mince, de la même taille à peu près que sa femme, donc un peu plus petit que la moyenne. Quand il a fini de cuisiner, il vient discuter avec de vieux amis dans la salle commune sous le regard désapprouvateur de sa femme : le cuisinier n'a pas sa place dans la grande salle.

Plats :

Bouillabaisse (3 sust). 10d.

La fricoussaille de Léon (vous devinez aisément que le menu change légèrement les années où Hilberte cuisine). (4 sus) 14d.

Boissons :

Bière locale, rousse et parfumée (-1). 2d la chope.

Vin d'Icte (- 3). (à base de suc de liane des marais) 4d. le verre. 12d la bouteille. (4 verres)

Eau de rêve (-5). Très parfumée et délicieusement réconfortante lors des soirées humides. 8d. pour 10cl.

Logement :

Lit en chambre simple ou double : 10d.

Pas de dortoir.

Bain dans la chambre (monté par Léon) avec savon : 8d.

La boutique de l'alchimiste :

Juseppe est mort depuis l'époque de la mésaventure de Solaquil. C'est sa fille, Gidella, qui tient la boutique. S'il ne fait aucun doute que Juseppe était haut-rêvant (pour des joueurs ayant entendu l'histoire de Solaquil), sa fille, hélas, n'a pas le don de haut-rêve. On trouve dans la boutique toutes les herbes et substances disponibles en marais à des prix intéressants (en terme de jeu légèrement inférieurs à ceux des règles, à adapter). On peut aussi y acheter pour 50d. un pot d'onguent anti-moustiques (4 applications efficaces pendant 1 heure).

Gidella est une charmante jeune fille, fine et élancée, à l'allure sportive. Elle va elle-même chercher les herbes dans les marais et elle les connaît donc bien. Elle a déjà croisé plusieurs fois un étrange jeune homme qui sillonnait les marais dans un Plouf, mais il s'est toujours enfuit à son approche. Elle pense qu'il s'agit là de Phil, un jeune orphelin qui vit dans les marais depuis la mort de sa mère. Celle-ci était une sorcière haut-révante et avait été chassée de la ville. C'est son père qui lui a dit que le garçon s'appelait Phil, il semblait bien le connaître. Il l'avait sûrement rencontré lors de ses expéditions dans les marais.

La bibliothèque de la ville :

La bibliothèque de la ville est un impressionnant monument construit tout en bois et manifestement réparé plusieurs fois. Pour consulter des ouvrages, il faut se faire faire une carte de membre de la bibliothèque auprès du guichet à l'entrée. La carte coûte 10d. et est valable un an. Quelques renseignements mineurs sont demandés : Nom, Prénom ou Surnom éventuel, adresse, âge, heure de naissance, métier.

Horaires d'ouverture : de début Faucon à fin Epée.

Il est possible d'emprunter un livre pour une semaine, il faut cependant déposer une caution de 10s.

La bibliothèque est relativement bien tenue. Int écriture à 0 permet de trouver un livre concernant le sujet qui intéresse le joueur.

Quels sont les ouvrages susceptibles d'intéresser les PJ :

- Une histoire de la ville durant le troisième âge. On apprend qu'aussi loin que l'on remonte dans le temps, la ville a toujours été grise. Les légendes de la fondation de Griville racontent que le rêve a perdu ses couleurs à la fin du second âge. C'est donc la faute des haut-révants tout ça.

- Un livre plus récent sur une étude des voyageurs : il est noté que les voyageurs sont des personnes qui sont en couleur durant les premiers jours de leur séjour dans le rêve mais perdent peu à peu leur couleur pour retrouver une teinte normale. L'explication de l'auteur fait honneur à ses observations scientifiques : les voyageurs arrivent du ciel, comme les averses de couleur et donc sont emprunts de la couleur emmagasinée dans les hautes couches du rêve, mais comme les averses, ils perdent peu à peu leur teinte céleste s'ils s'attardent trop sur le sol impur. L'auteur s'interroge également sur la question de savoir si de retour au ciel, les voyageurs reprennent leur couleur originelle et fait un tas de calculs absolument incompréhensibles.

- Un très très vieil ouvrage traitant de peinture parle du peintre du second âge Leonardo qui a fait l'honneur de rester à Villeverte (apparemment l'ancien nom de Griville) quelques temps et de peindre plusieurs paysages des lieux. Le peintre aimait beaucoup les marais et s'y promenait souvent.

Le bazar :

Le bazar est situé en face de la bibliothèque, en plein centre ville. Il est impossible de le manquer (si les joueurs ne parlent pas d'aller à la bibliothèque, faites-leur faire un jet de chance à 0 chaque fois qu'ils vont se promener en ville).

C'est une petite boutique où l'on trouve de tout qui n'aurait pas d'intérêt particulier si elle n'avait pas une enseigne de couleur rouge vif ! Vous pensez bien que le regard du passant est immédiatement attiré par cette touche de rouge, unique dans toute la ville.

Zeddicus, Le propriétaire de la boutique peut renseigner d'éventuels clients intrigués par son enseigne exceptionnelle. Car ce dernier confirme vite que cela fait une dizaine d'années que la peinture rouge a résisté et a gardé sa couleur dans le rêve.

Zeddicus est un vieil homme aux longs cheveux blancs qui reste cependant très vif et alerte. Il se déplace aisément dans le capharnaüm de sa petite boutique, se glissant entre les cartons, passant sous des étagères lourdement chargées, serpentant entre des murailles de marchandises. Son bureau se trouve enseveli sous un monceau d'objets hétéroclites, mais ce n'est pas très grave car Zed a tout dans la tête. Quand on cherche quelque chose, il soulève une pièce de tissu, déplace quelques cartons et exhibe, triomphant, l'objet demandé - certes un peu poussiéreux et plus toujours en très bon état, mais Zed peut faire une petite réduction. Ce que Zed aime avant tout, c'est un peu de compagnie et la possibilité d'échanger quelques mots avec les clients, voire ... de raconter une bonne histoire. Et quelle meilleure histoire que celle qui lui a valu la plus belle enseigne de tout Griville ?

Cela remonte à dix ans. A cette époque Zed était beau, fort et vaillant et les jeunes avaient du respect pour les vieux ... passons. Un jour, un voyageur étrange est entré dans la boutique de Zeddicus. Ce dernier remarqua tout de suite qu'il s'agissait là d'un voyageur : il était coloré et en plus il était de toute petite taille. Il mesurait un peu moins d'un mètre de haut et une grosse barbe blonde lui mangeait lui visage. Un jet d'INT légende à -3 permettra aux joueurs de reconnaître la description d'un gnome. Ce gnome était nouvellement arrivé dans le rêve et était un peu à court d'argent. Il proposa à Zed de lui vendre de la peinture rouge. Il avait avec lui tout un sac rempli d'un attirail à faire frémir Zed d'envie, mais la seule chose dont le gnome, qui dit s'appeler Schreude, voulait bien se séparer était un vieux tube de peinture. Le gnome marchanda sec arguant qu'il s'agissait d'une peinture de qualité supérieure fabriquée par ses soins selon une vieille recette de famille et mettant en valeur la rareté de l'objet dans le monde de Vallombre. Le gnome ne savait en effet pas à ce moment là que toutes choses perdaient leurs couleurs. Zed restait méfiant, sachant d'après les récits qu'on lui avait racontés que la couleur risquait de bientôt disparaître. Bref, après d'après négociations, le marché fut conclu. Les deux négociants échangèrent quelques banalités. Schreude était arrivé par les marais. Comme Zed s'étonnait qu'il ne se soit pas perdu, le gnome lui dit avec un clin d'œil malicieux qu'il avait « suivi le fil ». Zed ne sait pas ce qu'est devenu le gnome, mais celui-ci lui avait dit en partant qu'il n'était pas un voyageur mais juste un « touriste » et qu'il comptait visiter un peu ce rêve avant de revenir dans le sien. Cela devrait pour le moins titiller la curiosité des joueurs.

La suite :

Les PJ devraient avoir complètement perdus leurs couleurs d'ici la fin de leur séjour à Griville, si ce n'est encore plus tôt. Ils vont donc être normalement alléchés par l'histoire du gnome Schreude. Peut-être comprendront-ils que l'allusion au « fil » fait en fait référence au jeune Phil. Mais de toute façon qu'ils recherchent ou non le jeune homme, ils devraient prendre la direction des marais. De préférence dans un Plouf car tout le monde pourra les mettre en garde contre la traîtrise des eaux.

Marais Poussant :

Les marais poussant s'étendent à l'Ouest de Griville. S'ils sont encore relativement peu dangereux aux alentours de la ville, ils deviennent vite sauvages dès que l'on s'enfonce un peu dans le delta.

Que trouve-t-on dans les marais ?

- Plantes :
 - Ortigal (-2). Plante voisine du nénuphar.
 - Ortigal glauque (0).
 - Ortigal noir (-3).

- Solimonce (-6) dans les lieux à l'abri de la lumière. Variété d'ortie non urticante.

- Créatures :

- Baffreux. (petit hippopotame couleur vert de gris.)
- Zomar.
- Vaseux.
- Poule d'eau.

- Dangers des marais :

- Les moustiques qui infectent les marais peuvent véhiculer la fièvre brune. Si les joueurs ne se sont pas protégés à l'aide d'onguent ou d'Ortigel glauque, faites tirer un jet de chance à 0. En cas d'échec, un jet de constitution à -6 détermine si le joueur attrape la maladie.

Phil :

Phil est un jeune orphelin qui habite dans les marais. Sa mère s'est enfuie de Griville alors qu'il était tout bébé car on l'accusait d'être haut-révante. Phil ne sait pas si cette accusation était fondée ou non, mais il en veut aux habitants de la ville et ne veut rien avoir à faire avec eux. Ayant grandi dans les marais, il les connaît comme sa poche. Il se déplace dans un petit Plouf qu'il a construit lui-même. Phil a 22 ans et sa mère est morte depuis 5 ans. C'est un jeune homme maigre aux yeux et cheveux clairs (impossible d'être plus précis en l'absence de couleur). Il connaît la langue du voyage mais parle avec un drôle d'accent traînant en personne peu habituée à de longue conversation. Il est très farouche et se tient à l'écart des rares personnes s'aventurant dans les marais. Il y a dix ans, c'est lui qui a guidé le gnome Schreude vers Griville. Sa mère étant déjà à cette époque bien incapable de s'aventurer seule dans les marais. Phil a donc appris très jeune à survenir à leurs besoins à tous deux. De temps en temps le vieux Juseppe venait voir sa mère pour la soigner et en profitait pour enseigner les vertus des plantes au jeune garçon.

Phil se souvient très bien du gnome car c'est le seul voyageur qu'il ait vu de sa vie. Le gnome a émergé de ce que Phil appelle « le marais bleu » et qui est une zone de blurêve. Phil a également reconduit le gnome chez lui quelques semaines plus tard. Le gnome avait perdu ses couleurs à ce moment là et était très inquiet. Tout comme les PJ doivent l'être.

Une bonne façon de faire se rencontrer Phil et les PJ est de faire venir le jeune homme à leur secours dans un combat difficile : contre un baffreux, un vaseux, ou autre selon le niveau des joueurs. Phil n'est pas un mauvais garçon et après avoir observé de loin les joueurs, il aura vite conclu qu'ils ne viennent pas de Griville : leur maniement maladroit du Plouf, leur inexpérience des marais, etc... S'il les voit en danger, il viendra certainement les aider. Phil se bat avec le grand bâton qui lui sert à pousser son Plouf.

Ensuite Phil les conduira sûrement à sa petite cabane de branchage construite au-dessus des marais s'il y a des blessés à soigner. Mais Phil n'étant pas très à l'aise avec d'autres personnes, il ne sera content qu'après s'être débarrassé de ces encombrants personnages. Si les joueurs lui expliquent leur problème : ils sont voyageurs, ils viennent d'un rêve en couleur et ils aimeraient bien quitter ce rêve, ils ont entendu parler d'un gnome nommé Schreude qui est venu des marais, etc... Phil se proposera bien volontiers de les conduire dans les marais bleus, l'endroit où le gnome est apparu puis reparti.

Phil ne sait presque rien de Schreude : il est arrivé en couleur et il est reparti deux semaines plus tard en noir et blanc.

La cabane :

La cabane du jeune homme est petite mais confortable. A l'intérieur tout est bâti à l'aide d'herbes ou de roseaux des marais. Dans une petite boîte, Phil a une provision d'Ortigel noir et de Solimonce.

Phil dort dans un hamac tressé dans les herbes souples des marais.

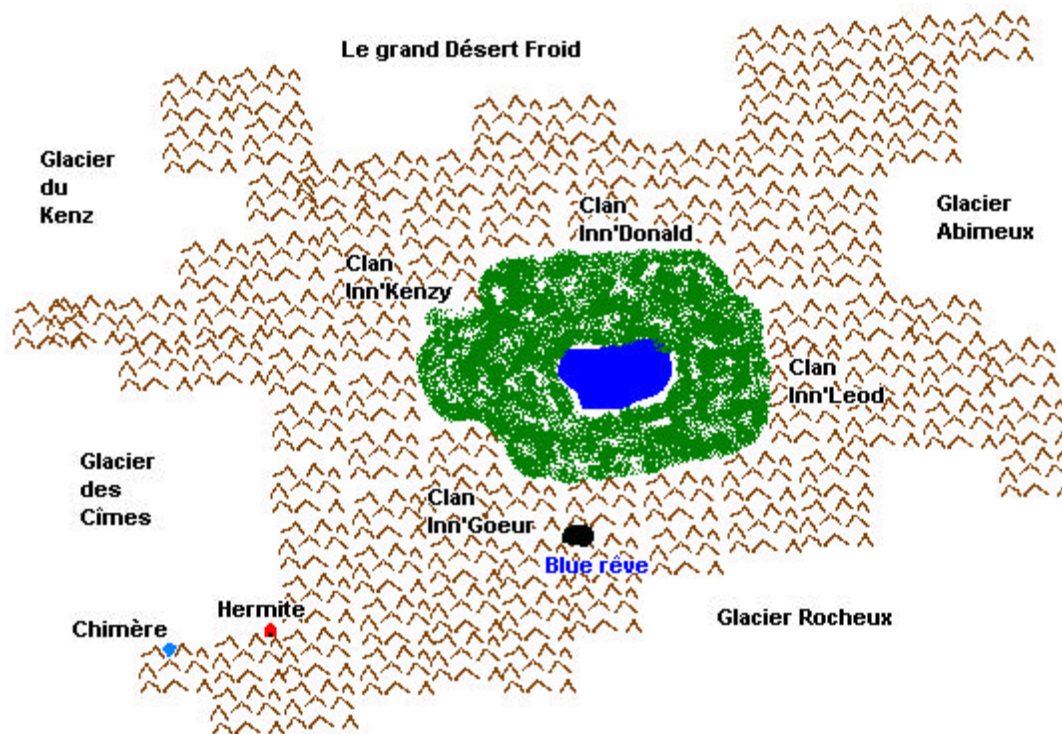
Si les joueurs partagent un repas avec le jeune homme, celui-ci leur cuisinera une délicieuse poule d'eau.

Le blurêve :

La zone de blurêve ne se trouve pas très loin de la cabane de Phil. Ils y sont en quelques minutes. Phil les regardera s'enfoncer sans un mot avant de s'en retourner chez lui.
Le blurêve mène dans le rêve des quatre cavernes.

Les quatre cavernes :

Carte :



La région :

Enfin un retour à la normale : le rêve a toutes ses couleurs ici, seulement ... ce sont maintenant les joueurs qui ne les ont plus. La date : nous sommes ici au milieu de l'automne, le 10 du mois du Serpent. Heure : vers Couronne.

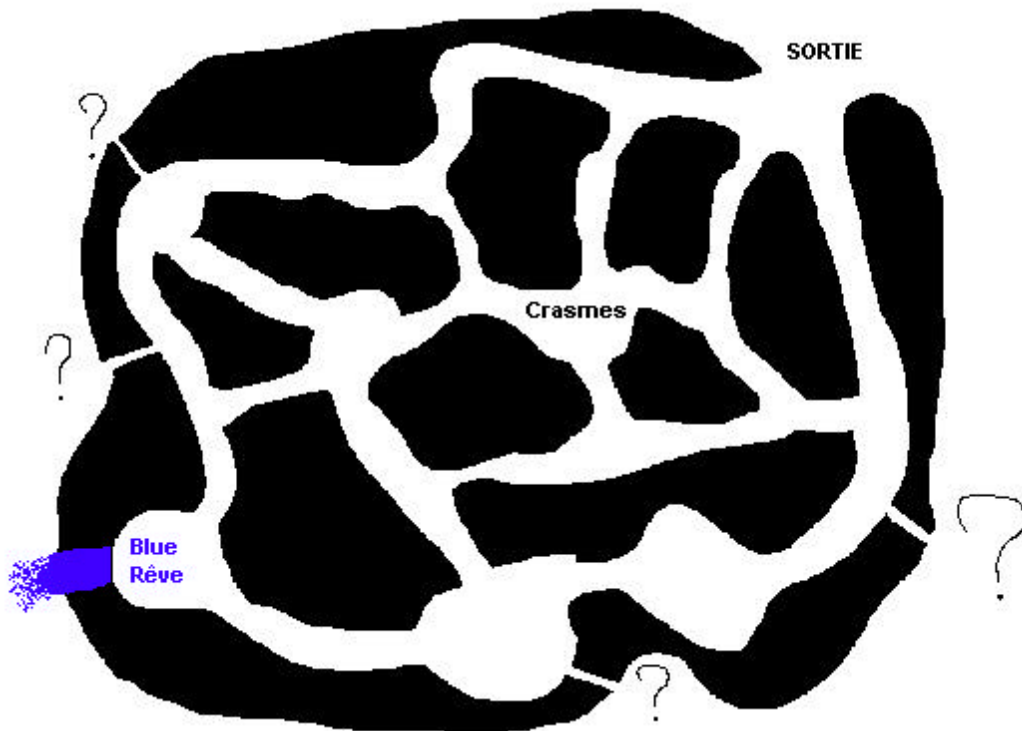
Le rêve des quatre cavernes est constitué d'un grand cirque montagneux qui entoure une plaine rocailleuse centrale et un petit lac. Au bord du lac vivent quelques humains regroupés dans des petits hameaux de pêcheurs. Les montagnes sont percées d'important réseaux de cavernes et de souterrains dans lesquels vivent des gnomes. La population gnome est répartie en quatre grands clans familiaux qui défendent jalousement leur territoire : les Inn'Kenzy, les Inn'Donald, les Inn'Leod et les Inn'Goeur.

Les montagnes sont couvertes de glaciers et de neiges éternelles. Personne ne s'y aventure. Les gnomes ont creusé des galeries afin d'extraire des minerais et des gemmes. Les gnomes habitent dans de vastes salles souterraines.

Dans la partie basse des montagnes, il y a de nombreux sentiers tracés par les gnomes qui conduisent des grottes au lac.

Le climat de la région autour du lac est celui d'un plateau à environ 2000 mètres d'altitude. Il n'y fait jamais très chaud, même quand le soleil donne. Il est possible d'y trouver de l'herbe de lune.

L'arrivée du blurêve :



Au bout du blurêve, les joueurs arrivent dans une petite grotte. Ils sont dans le noir complet. Il y a tout un petit réseau de grottes et de couloirs. Une fois une lumière allumée, Empathie srv en sous-sol à 0 permet de repérer un boyau dont la pente s'élève légèrement. En vingt minutes, les joueurs pourront se retrouver à l'air libre et apercevoir en contrebas le lac et les petites maisons de pêcheur. C'est le milieu de la journée. Si les joueurs ne savent pas se repérer en sous-sol, il leur faudra peut-être une ou deux heures pour trouver la sortie, mais ils devraient finir par y arriver s'ils restent sagement dans les boyaux les plus larges. Cependant une colonie de Crasmes a élu domicile dans une des salles voisines et il est possible que les joueurs les dérangent. Les Crasmes attaquent s'ils voient de la lumière, le nombre de Crasmes est à votre entière discrétion pour faire peur à vos joueurs. La hauteur des boyaux est d'environ 1m80. Les personnages un peu grands devront donc marcher courbés. Heureusement, le plafond s'élève généralement dans les petites grottes.

Les humains du bord du lac :

Le lac porte le nom de Lac du Miroir. Tout autour du lac se trouvent des petites maisons de pêcheurs, pas vraiment regroupées en un village, mais qui forment tout de même une petite communauté soudée devant les gnomes. Les humains vendent leur pêche aux gnomes en échange d'outils ou de métal brut. Le village n'a pas de nom, mais on peut y faire référence en temps que village du Miroir. Ces gens mènent une vie simple et sont généralement accueillants. Cependant ils sont très superstitieux. Des formes blanches et grises descendant de la montagne seront prises pour des fantômes et les joueurs risquent de trouver porte close, les villageois tremblant réfugiés sous leur lit. Il est bien sûr possible de camoufler leur état : par un sort d'illusion, ou bien en trouvant d'autres vêtements, ou toute autre solution venant à l'esprit d'un groupe inventif de joueurs. Sans cela, le seul moyen de discuter avec un villageois sera de tomber à l'improviste sur l'un d'entre avant qu'il ne s'enfuie. Si les joueurs sont convaincants, ils peuvent peut-être réussir à faire comprendre qu'ils ne sont pas des spectres, mais des voyageurs ... un peu particuliers.

Les maisons des pêcheurs sont peintes de couleurs vives : rose, bleu ciel, jaune, vert tendre, etc... Les rives du lacs sont en pentes douces, constituées de plages de galets. Les eaux du lacs sont très claires mais le lac est relativement profond (une centaine de mètres de profondeur au centre). Il est difficile d'en voir le fond. Le lac est de forme ovale. Il mesure 6km dans sa partie la plus large et 3km dans sa partie la plus étroite. Le soir les pêcheurs tirent leurs barques sur la grève et mettent les filets à sécher. Dans la journée, pendant que leurs maris sont sur le lac, les femmes font sécher le poisson, en salant une partie pour le conserver et conservant suffisamment pour les repas à venir.

Auberge :

Il n'y a pas d'auberge, juste une taverne tenue par un vieux pêcheur avec une jambe de bois. Andy a perdu sa jambe suite à un accident en montagne. Il a fait une mauvaise chute et sa blessure s'est envenimée. Il a fallu l'amputer.

Depuis son accident, Andy ne peut plus pêcher et il n'a pas de fils qui puisse le prendre à sa charge. Il a donc ouvert une taverne qui est le rendez-vous des pêcheurs du lac, sur la rive Sud. Il brasse lui-même une bière brune à partir des algues du lac.

C'est la seule boisson que l'on trouve chez lui, mais les pêcheurs adorent cette bière qui a un petit parfum qui rappelle le lac.

Prix de la chope (50 cl) : 1d. ou l'équivalent d'un sust en poisson. La bière est de force 2.

Si les joueurs sont en mal de logement, Andy peut leur proposer d'étendre leur couverture dans la salle commune pour la modique somme de 1d. par personne et par nuit. Cependant, il faudra attendre que la salle soit vide. Heureusement les pêcheurs se couchent généralement tôt et Andy ferme habituellement vers fin Serpent.

Boutiques :

Il n'y a pas de boutiques à proprement parler. La monnaie est de plus très rarement utilisée et la communauté fonctionne surtout sur la base du troc, réservant les pièces pour traiter avec les gnomes.

Les joueurs pourront cependant trouver des vêtements convenables et du poisson à des prix très raisonnables. Les femmes du village ont également un peu de maquillage à leur disposition permettant de mettre un peu de couleur sur une peau pâle. Mais rien de mieux.

Obtenir des renseignements :

Les personnages vont sans doute poser des questions sur un certain gnome nommé Schreude. Les villageois n'aiment pas beaucoup les gnomes et ne traitent avec eux que parce qu'ils ne peuvent pas faire autrement. Les villageois peuvent expliquer en quelques mots l'organisation sociale du pays gnome. Les quatre familles du pays se livrent une guerre froide depuis des années. Chacune défendant jalousement son territoire et ses privilèges. Chaque famille est réputée dans un domaine particulier :

Les Inn'Kenzy pour le cuivre, l'argent ... Ce sont les plus commerçants.

Les Inn'Donald pour leur travail de la pierre. Ils sont réputés pour leur fidélité et le respect de la parole donnée.

Les Inn'Leod pour le fer. Ce sont les plus belliqueux. Une famille de guerriers.

Les Inn'Goeur pour leurs gemmes. Ils sont réputés pour leur extravagance et leur amour de l'art.

Le nom de Schreude est étonnamment connu parmi les pêcheurs de plus d'une trentaine d'années. L'histoire qu'ils racontent tous est la suivante. Schreude était le fils cadet du chef de clan Hardi Inn'Goeur. Il a trouvé la mort en montagne et personne n'a jamais retrouvé son corps. Cependant son fantôme est revenu hanter la demeure familiale. Après avoir eux-mêmes été pris pour des fantômes, cela devrait pour le moins mettre la puce à l'oreille des PJ.

C'est bien volontiers que les pêcheurs indiqueront le sentier menant au manoir souterrain des Inn'Goeur.

Aide à des joueurs en panne :

Si vos joueurs ne voient aucune façon d'approcher les villageois, Mélodie – si elle se trouve toujours avec eux – leur proposera d'utiliser son sort de transfiguration pour aller acheter des vêtements et un peu de fond de teint.

Le clan Inn'Leod :

La richesse du clan est basée sur ses importantes mines de fer. Les Inn'Leod sont des gnomes de tempérament belliqueux. Ils méprisent les humains et traitent rarement avec eux. Un humain qui se présenterait à leur porte aurait peu de chance d'être reçu à l'intérieur. L'entrée de leur caverne est gardée par des gardes en arme avec des consignes strictes de ne laisser entrer aucun étranger. Leurs cavernes sont étroites et sombres et forment un labyrinthe souterrain.

Le clan Inn'Donald :

Le clan habite dans une partie relativement pauvre de la montagne. Ils travaillent beaucoup la pierre et leurs habitations sont toujours des merveilles architecturales : piliers de pierre finement travaillés, meubles de marbre, etc ... Avec le clan Inn'Goeur, ce sont les gnomes qui traitent le plus avec les humains. Ce sont des gnomes sensés et solides qui attachent une grande importance à l'honneur et à la parole donnée.

Le clan Inn'Kenzy :

Les grottes du clan Inn'Kenzy regorgent de métaux précieux : or et argent. Mais aussi du cuivre et plein d'autres choses encore. Ce sont des commerçants et leur contact avec les humains restent strictement professionnels. La réussite sociale d'un gnome du clan Inn'Goeur se mesure aux richesses qu'il a accumulées.

Le clan Inn'Goeur :

Les gnomes du clan Inn'Goeur ont la réputation d'être plutôt farfelus. Ils entretiennent de bons contacts de voisinages avec les humains. La plupart des gnomes du clan ont une vocation d'artiste. Leurs demeures sont vastes et s'étendent sur tout un flanc de montagne. L'accès au manoir du chef de clan est libre et ouvert à tous.

La réception des PJ :

Le chef de clan actuel est Orlan Inn'Goeur. C'est le frère aîné de Schreude. Orlan est un gnome d'une trentaine d'années qui est un grand amateur de musique. La demeure des Inn'Goeur est un manoir entièrement creusé dans la roche mais avec de grandes ouvertures sur l'extérieur. Les pièces sont éclairées à profusion par de nombreux chandeliers. Partout les murs des pièces sont égayés de tentures. Les meubles sont richement travaillés. Orlan porte habituellement une chemise de soie rouge aux manches bouffantes et un long manteau en peau de grizzal. Il a de nombreuses bagues aux doigts dont les pierres renvoient mille feux sous les éclairages du manoir. Orlan est un rêveur. C'est également un musicien de grand talent. Quelque fois, il s'enferme pendant de longues heures dans son cabinet afin de composer un nouveau morceau de musique. Il s'ennuie un peu seul dans le manoir, entouré uniquement de serviteurs et est ravi de chaque nouvelle visite. Il a

cependant parfois des sautes d'humeur assez brusque et ne veut voir personne pendant ces moments-là. Les différents serviteurs du manoir le tiennent pour un peu dérangé, comme son père, mais Orlan est un maître généreux et ses lubies sont vite oubliées.

L'entrée et le grand salon dans lequel Orlan reçoit les visiteurs sont très hauts de plafond et les humains n'ont aucun mal à s'y tenir debout. Si les voyageurs se présentent dans un état convenable à la porte d'entrée (dissimulant leur nature de fantômes), Orlan les recevra bien volontiers. Il ne nourrit pas d'antipathie particulière contre les humains, contrairement aux autres chefs de familles. Orlan se plaît à jouer le bon maître à l'esprit ouvert. Il est un hôte charmant et offrira à ses invités un petit verre de sa liqueur personnelle, l'eau des Inn'Goeur. (Un délice parfumé de force 5). Il encouragera sans nul doute les voyageurs à lui raconter des récits de voyages. Si ces derniers montrent ne serait-ce qu'un faible intérêt pour la musique, il leur proposera même de leur jouer un petit récital sur son magnifique piano gnomique qui trône dans la grande salle.

Interrogé au sujet de son frère Schreude, il leur annoncera son décès d'une voix navrée. La conversation risque de dévier à partir de là sur les fantômes et Orlan admettra à regret qu'effectivement le fantôme de son frère hante ces lieux. Il se hâtera de les rassurer en expliquant que l'esprit n'est nullement agressif et peut être aperçut, rôdant dans les couloirs sous la montagne, principalement la nuit. Orlan, en manque de compagnie, n'aura pas trop besoin de se faire prier pour inviter les joueurs à passer la nuit au château (si ceux-ci se conduisent en gentlegnomes, cela va de soit).

« Mais dites-moi donc, messires voyageurs, où donc logez-vous durant votre séjour dans notre beau pays ?

Comment vous dormez dans un coin de taverne ! Je ne peux laisser faire une telle chose. Des hôtes de votre qualité ! J'insiste pour que vous veniez vous installer dans ma demeure. J'ai une chambre capable de recevoir des humains. Et nous pourrions continuer cette conversation siiii intéressante. »

Orlan se fera un plaisir d'occuper les joueurs jusqu'au soir. Le dîner est délicieux. Les couverts sont un peu petits, mais Orlan a fait préparer des portions capables de rassasier les plus affamés des humains. Le dîner est servi dans la grande salle à manger qui a un grand plafond, elle aussi. Des gnomes très stylés apportent les différents plats et veillent au confort des convives. Le vin servi est un château Rubis capiteux, un grand cru (-3).

Les joueurs questionneront sûrement Orlan au sujet de la peinture rouge, mais celui-ci avouera tout de suite n'être au courant de rien.

« Le peintre, c'était mon frère. Vous auriez dû l'entendre parler de pinceaux, de couleurs et de la légende du Peintre des Rêves. Je ne suis hélas qu'un simple musicien amateur. »

Il secouera la tête sans pouvoir être plus utile. Il ne connaît même pas la légende dont parlait si souvent son frère. Il peut juste expliquer qu'elle fait allusion à un très grand peintre qui était autrefois un ami de la famille Inn'Goeur. Il faut persuader les PJ de se mettre à la recherche du fantôme.

Le chat :

Dans les couloirs du manoir rôde un chat noir, un peu grassouillet, dont la seule occupation semble être de se trouver dans les pattes des gens. Il pousse généralement un miaulement plaintif quand quelqu'un lui marche sur la queue ou trébuche sur son dos. Les serviteurs l'évitent avec une grâce et une souplesse qui montrent une grande habitude.

Mettez l'animal dans les jambes des PJ un grand nombre de fois. Amusé, Orlan finira par leur expliquer qu'il s'agit là du chat de son frère Schreude qui vit toujours au château et se promène parfois en compagnie du fantôme. Le chat n'a pas de nom. Pour tout le monde au manoir, c'est « le chat de Schreude Inn'Goeur ». Le chat peut s'attacher tout particulièrement à l'un des PJ : quémarder sans cesse des caresses en se frottant contre ses jambes, lui sauter sur les genoux quand il est assis, etc ... Choisissez de préférence celui de vos joueurs qui montre un peu d'intérêt au petit animal.

Et la nuit venue :

Orlan aura réussi à trouver suffisamment de lits pour tous ses hôtes. Les plus grands d'entre eux auront peut-être les pieds un peu en dehors du lit, mais cela vaut mieux que le dur plancher de la taverne. Tous les joueurs seront logés dans la seule chambre dont le plafond est suffisamment haut. Attendez que tous les personnages s'endorment et, vers Araignée, faites réveiller l'un d'entre eux (celui du groupe qui a le sommeil le plus léger : comparez par exemple les scores d'ouïe et de vigilance à 0) par un miaulement plaintif à la porte de la chambre. Le miaulement persiste et il est absolument impossible au personnage de se rendormir. Si jamais il va ouvrir la porte l'animal entrera aussitôt avec un dernier miaulement satisfait, puis il ira se blottir contre son PJ préféré, le réveillant sûrement du même coup. A partir de ce moment-là, faites jouer des jets de VUE de vigilance à -2. Si l'un des joueurs réveillé par le remue-ménage réussit, il remarquera que l'animal a un morceau de papier attaché à son collier. Un simple message est griffonné : « Suivez le chat. Signé S. » L'écriture à 0 permet de lire cette phrase sans difficulté. INT à -4 permet de déterminer que la personne qui a écrit cela était un gnome.

Rencontre avec Schreude :

Si les PJ recherchent Schreude, celui-ci est également avide de discuter avec eux. En effet Schreude passe son temps à se promener dans les cavernes et dans les montagnes derrière le manoir où il ne risque guère de rencontrer des gens et il a donc pu observer de loin les joueurs sortir de la grotte. Il sait qu'ils viennent de Vallombre et cherchera à tout prix à les contacter. Si les joueurs ne suivent pas le chat ou ne dorment pas chez Orlan, Schreude fera d'autres tentatives. Cependant le gnome n'aime guère venir dans le manoir, il essaiera donc de les contacter à l'extérieur.

Le gnome vit dans une petite grotte sous le manoir. Celle-ci est reliée par de petits boyaux au cellier de son frère, ce qui lui permet de se nourrir très correctement en dérobant des provisions. La grotte est aussi reliée à celle menant au blurêve. La montagne est un véritable gruyère et Schreude a eu dix ans pour explorer les coins et recoins des vieilles galeries gnomiques.

Essayez de rendre ce rendez-vous nocturne aussi mystérieux que possible. Faites un peu monter la pression : plancher qui craque sous les pas des joueurs, un serviteur insomniaque qui se promène dans les couloirs. Le chat sort tranquillement de la chambre quand les PJ ouvrent une deuxième fois la porte. Il se dirige vers l'extérieur du manoir. Il y a une chatière qui lui permet de sortir, les joueurs devront ouvrir la porte. Heureusement la clef est dans la serrure. Aux joueurs de décider s'ils la laissent là au risque de trouver la porte close à leur retour.

Le ciel est sans nuage et la lune éclaire doucement le sentier (signe draconique, difficulté 2, 10 points de sort, en monts, collines, nécropole, gouffre, désolation). Le chat s'engage sur un petit chemin de montagne qui monte derrière la grotte-manoir. Attention à ne pas trébucher dans le noir. Au bout de 10 min. d'avance prudente, le chat disparaît derrière un rocher. Il y a une petite caverne. Comme les PJ s'avancent prudemment, une ombre blanche se dresse soudain devant eux, éclairée par la lune. (Jet de volonté de vigilance à -2 pour ne pas pousser un cri d'effroi.) Schreude est encore vêtu des habits décolorés qu'il a ramenés de Vallombre. Sans un mot, il leur fait signe d'entrer dans la grotte.

L'histoire de Schreude :

Schreude est un gnome de 30 ans environ. Il y a dix ans de cela, il a découvert dans une ancienne grotte un couloir de blurêve. Grand amateur de légendes, il a deviné de quoi il s'agissait et a décidé de partir en exploration. Le pays au delà du blurêve était très étrange, mais Schreude s'attendait de toute façon à trouver quelque chose d'étrange. Cependant l'aventure a commencé à mal tourner quand le gnome s'est aperçu qu'il perdait ses couleurs. Il s'était à ce moment-là déjà bien enfoncé dans les terres et le temps de revenir vers le couloir de blurêve, il était trop tard.

A son retour, tout le monde l'a pris pour un fantôme. Cela faisait deux semaines qu'il avait disparu dans les montagnes et voilà qu'il revenait sous forme d'esprit pour hanter la demeure familiale. Depuis ce temps là, Schreude vit en reclus. Il erre dans les couloirs rocheux sous le manoir et observe les alentours. Il n'a jamais osé remettre les pieds dans Vallombre et cette aventure l'a guéri de l'envie

de voyager. Les personnages sont un cadeau du ciel : voilà d'authentiques voyageurs (Schreude est en admiration devant ceux qui sont tant de sujets de légendes) qui vont certainement trouver un remède à la malédiction (c'est ainsi que Schreude fait référence à son petit problème de pigmentation).

Caractère de Schreude. A moitié fou pour avoir vécu si longtemps en fantôme.

Grosso modo Schreude est prêt à tout pour aider les PJ (sauf quitter son rêve) du moment qu'ils lui rendent son aspect normal.

Heureusement, le gnome peut également leur fournir quelques renseignements pour les aider. La légende du Peintre des Rêves raconte qu'autrefois le grand Leonardo est venu passer quelque temps dans la demeure de Drof Inn'Goeur. Ceci date bien entendu du second âge. Le vieux Drof était également peintre à ses heures perdues et les deux hommes se sont très bien entendus. En gage de son amitié, Leonardo aurait laissé en cadeau un manuscrit d'une inestimable valeur. Ce livre s'intitule « Des mélanges et des couleurs ». Il donne différentes recettes alchimiques de pigmentation ainsi qu'une préparation de base pour la peinture. C'est suivant cette recette que Schreude préparait autrefois ses peintures. Il peut confirmer que le tube vendu au vieux Zeddicus avait été fabriqué par ses soins en suivant cette même recette. Schreude ne connaît pas l'effet particulier de sa peinture car il n'est jamais repassé devant la boutique de Zed, les joueurs se feront sûrement un plaisir de le lui apprendre. A partir de là, essayez de tendre quelques perches à vos PJ s'ils ne comprennent toujours pas ce que l'on attend d'eux. Profiter de leur discussion avec Schreude pour leur susurrer à l'oreille des remarques du genre :

« Ah ! Si seulement, il pouvait exister assez de peinture pour repeindre le rêve ! »

« Si les dragons étaient peintres, il faudrait leur donner cette recette. »

« Tout cela est si compliqué. Je ne sais pas quoi faire, je n'ai jamais voulu être un voyageur. Je voulais juste faire un petit tour, par curiosité. Je suis un peintre, moi ! Donnez-moi une toile et je saurais y mettre des couleurs, mais que faire devant un rêve. C'est un travail de dragon ! »

Bref, en désespoir de cause :

« Les rêves des dragons sont si étranges parfois. Si entremêlés. Vous connaissez sûrement cela vous autres, voyageurs. Plusieurs fois je me suis dit, peut-être que dans un autre rêve, ce problème se résume à repeindre quelque vieille toile poussiéreuse. Mais je n'ai jamais osé repartir. »

Au bout d'un temps X, un de vous joueurs aura une idée de génie : peut-être qu'il suffirait de retourner à Artopolis et de repeindre les toiles avec cette peinture !

Félicitez-le secrètement et laissez-les s'interroger quelque temps : « Mais comment diable va-t-on retourner là-bas. »

Hélas, ce n'est pas leur seul problème, comme Schreude va finir par leur avouer. Il faut encore fabriquer la peinture et Schreude n'a plus les ingrédients nécessaires.

Des Mélanges et des Couleurs :

Le vieux livre qui subsiste du peintre Leonardo est très semblable à celui que les joueurs ont trouvé dans la tour en ruine. Il y a là encore une gemme incrustée dans la couverture. Leonardo tenait manifestement beaucoup à ses écrits.

Lire le livre en entier demande 10 points de tâche et rapporte 10 px en dessin et 5 en alchimie. (Difficulté 3, périodicité une heure, niveau 4 en dessin et en alchimie.) Cependant une telle chose n'est pas nécessaire, Schreude peut indiquer aux personnages la page où est inscrite la recette de la peinture :

Base de peinture, quantité 5 écailles.

Ingrédients :

2 brins de Satum, 5 pépins de boralm, 1 écaille de crête de glou broyée ou 1 écaille de graines d'arbre Ico géant, 3 brins de bave de Collopendre. 1 Mesure d'eau alchimiquement pure.

Manipulation :

Mettez dans un petit chaudron le boralm et le satum. Laisser chauffer jusqu'à couleur Brun-Gris (Vue -2). Incorporer doucement de l'eau en mélangeant jusqu'à obtenir une consistance Chèvre-lapin-mouton (Dex -3). Ajouter la crête de glou ou la graine d'arbre Ico et chauffer de nouveau jusqu'à couleur Bleu-Sangué (Vue -2). Laisser refroidir une heure. Mélanger la bave de Collopendre et chauffer brièvement jusqu'à couleur Glauque-Glauque (Vue -1). Si le mélange a une consistance

onctueuse et une teinte blanche la manipulation a réussie. Si au contraire il s'assombrit et durcit brutalement, il n'y a plus qu'à recommencer.

Coloration.

Mélanger le colorant fabriqué séparément à la base de peinture. Puis laisser la lumière de la lune baigner le mélange.

Collopendre : Sorte de petit escargot raffolant des parois humides des grottes. Sa bave est particulièrement collante et le détacher de la paroi est tout un art.

Schreude peut fournir le Boralm, le Satum et l'eau. Il sait également ou trouver des Collopendres. Mais il n'a plus de crête de Glou et n'est pas très chaud pour monter une expédition vers les hauts cols de montagnes. Il n'a jamais entendu parlé des graines d'arbre Ico géant. Espérons que les joueurs auront conservés quelques graines, sinon ils devront s'armer de courage et monter vers les cols enneigés.

Schreude possède également des poudres colorées permettant d'obtenir les trois couleurs primaires (bleu, jaune, rouge) ainsi que du noir. Il faudra aussi du blanc, mais pour cela la pâte de base suffit.

Retourner au pays d'Oct :

Il est possible de revenir jusqu'à Vallombre par le blurêve, mais de là impossible de remonter la déchirure. Les personnages se souviendront peut-être que Leonardo faisait allusion à un onirovibrateur dans son carnet de notes. Cependant impossible de savoir de quoi il s'agissait où bien comment il fonctionnait.

Comme nous l'avons vu plus tôt, les rêves de Vallombre et d'Oct étant très liés, il est probable qu'une déchirure de rêve créée dans Vallombre soit un lien entre les deux rêves. Mais cette déchirure peut être une déchirure jaune ou bien s'avérer mortelle. Ce n'est donc pas la bonne solution.

Pour une fois Schreude ne connaîtra pas la réponse à ce problème. Pour lui, il s'agit d'un problème de voyageur et les experts en ce domaine ce sont les PJ. Cependant si les personnages insistent en demandant par exemple s'il existe d'autres zones de blurêve ou quelque chose de ce genre, Schreude pourra leur parler d'un vieil ermite humain qui habite dans la montagne et avec lequel il a discuté quelques fois et qui prétend connaître la clef des rêves.

Que va faire Schreude :

Schreude peut aider les personnages à préparer la peinture. Il peut leur indiquer ou trouver le vieil ermite. Si les personnages insistent, il peut même leur servir de guide jusque là. Sinon il leur dira adieu et restera dans sa grotte. Il leur souhaitera de tout cœur de réussir et leur offrira une petite bague en témoignage de la confiance qu'il porte en eux. La bague est prévue pour le doigt d'un gnome donc elle ne peut aller que sur une main très fine. L'anneau est d'argent et la pierre est une Tournelune violette. Taille 4 pépin, pureté 4. C'est du beau travail d'orfèvre de qualité 6. L'ensemble atteint bien une valeur de 16s (gemme) + 1s (anneau) + 6s (travail) = 23s. Mais il est évidemment hors de question d'espérer la revendre à ce prix. La bague est donc un cadeau royal, comme pourra confirmer n'importe qui ayant quelque connaissance en orfèvrerie.

Si Schreude les accompagne jusque chez l'ermite. Il leur fera ses adieux dans les mêmes formes là-haut.

Les monts Tagneux :

Sur le chemin :

De l'herbe rase, des fleurs sauvages, des torrents, des cascades, des pentes rocheuses abruptes, voilà les Monts qui encerclent le rêve. Il est possible d'apercevoir de loin quelques Chamois sur des rochers ou des marmottes au bord de leur terrier. Dans le ciel planent des choucas.

Le vieil ermite habite dans un petit chalet de montagne au pied d'un glacier. Il faut un peu plus d'une journée de marche pour atteindre sa demeure à partir du manoir des Inn'Goeur. Peu de gens montent jusque là-haut et le sentier est peu marqué. Le suivre sans se perdre demande des jets de Srv montagne à -3.

Il est possible de trouver une petite grotte pour la nuit à flanc de paroi. Vous êtes libres d'organiser une rencontre avec des Glous ou un Grizzal, créatures qui rodent dans les montagnes dans les grottes ou les cols.

Le lendemain, le sentier longe un moment le bord du glacier : un mur de glace bleuâtre de deux, trois mètres de haut. A un moment, un reflet de couleur brille dans la glace (Vue vig à -4). Si les aventuriers s'en approchent, ils verront qu'il s'agit d'un homme emprisonné dans la glace. L'homme est mort depuis longtemps, mais il a été parfaitement conservé par la glace. L'avancée progressive de la glace a amené le corps à quelques centimètres seulement de l'air libre. Les traits de l'homme sont bien visibles : l'homme est blond, jeune, il porte une barbe broussailleuse et son visage est crispé par la peur. Il a sans doute souffert une mort atroce. Au moment où les joueurs s'approchent pour en apprendre plus, un halo bleuâtre s'élève du corps de l'homme et attaque immédiatement la proie la plus proche. Il s'agit d'une entité de peur à 11 points de rêve (niveau +1).

Si le joueur se retrouve possédé, il revoit les derniers instants de la vie du pauvre homme : une chute dans une crevasse et la glace qui se referme lentement, lentement, le froid, l'étouffement et une peur atroce de la montagne, du glacier.

Si le joueur triomphe de l'entité, il verra les mêmes images mais pourra s'en détacher.

Le chalet de l'ermite :

A une heure de marche du cadavre du jeune homme se trouve le chalet de l'ermite, bâti sur un rocher qui surplombe le glacier.

L'ermite est un vieil homme vêtu d'une robe de bure brune et porte une fourrure sur ses épaules. Il a les cheveux blancs et son crâne est dégarni, et il porte une barbe blanche. Son visage est ridé, mais bruni par le grand air. Il est encore très vert pour son âge. Il se promène dans la montagne à la recherche de plantes sauvages ou simplement pour méditer. Il a avec lui un grand bâton qui ne lui sert pas simplement pour la marche mais aussi pour se défendre.

Le vieil ermite vit seul depuis bien longtemps et n'a jamais été très aimable envers les visiteurs. Il est bourru, ronchon, et préfère le calme et la tranquillité aux plaisirs d'une discussion. Il y a bien longtemps que l'ermite a oublié son nom ou bien il refuse de choisir l'un des nombreux noms qu'il a porté au cours de son existence. Il se fait simplement appeler l'ermite. Il y a quinze ans, l'ermite avait recueilli avec lui un jeune homme d'une quinzaine d'années. Ce dernier avait fuit le village du Miroir car il était sourd et que tout le monde se moquait de lui. Attendri par le jeune homme, le vieil homme en avait finalement fait son apprenti. Un étrange lien s'était tissé entre l'homme et le garçon et l'ermite en était venu à considérer son apprenti avec une tendresse paternelle. Hélas, celui-ci a disparu mystérieusement 5 ans plus tard et l'ermite ne sait pas ce qu'il est devenu. Soit le garçon est mort dans la montagne, soit il a été emporté par une déchirure.

Si les joueurs racontent leur rencontre avec le cadavre dans la glace, le vieil ermite se rendra sur place et pourra hélas confirmer qu'il s'agit bien de son apprenti. L'ermite sera bien évidemment très triste, se sentant un peu responsable de la mort du jeune homme : il aurait dû l'accompagner pour veiller sur lui. Si un des PJ est à se moment-là possédé par l'entité de peur, l'ermite s'en montrera d'autant plus désolé et pourra peut-être soulager le pauvre joueur. Le vieil ermite est en effet un haut-rêvant.

L'ermite a un caractère assez emporté et supporte difficilement la compagnie. Il se méfiera beaucoup des joueurs et sera réticents à leur dire quoi que se soit. Leur état ne lui procurera qu'un intérêt clinique :

« Hum, je vois que vous avez la même maladie étrange que ce gnome errant que j'ai rencontré quelques fois. Comment s'appelle-t-il déjà ? Schtroumpf ? Non, Schreude ! C'est ça, Schreude. »

Par contre si les joueurs révèlent leur motivation pour la recherche de la chimère et si ils se montrent somme toute des gens sympathiques et raisonnables (c'est à dire, ne sont pas tout le temps à l'embêter), l'ermite cédera peut être son secret sur la clef des rêves : une vieille chimère nommée Fandramirfalanmadir habite dans la montagne, sur le glacier, dans une caverne de glace. Cependant elle déteste être dérangée. L'ermite insiste beaucoup là dessus avec un regard appuyé vers les joueurs. Grosso modo, le vieil homme se fera encore un peu tirer l'oreille. Peut-être essaiera-t-il d'obtenir quelques services de leur part. Comme par exemple sortir le corps du garçon de la glace et l'enterrer dans les formes. L'ermite ne connaît pas son nom. Il l'appelait garçon et de toute façon, le jeune homme était sourd. Ils communiquaient entre eux par signes.

Le vieil ermite finira heureusement par céder aux demandes des joueurs et à leur indiquer le chemin de la caverne. Celle-ci est une grotte creusée dans la glace, plus haut dans la montagne. Il y a deux manières d'y accéder : par le glacier, par la montagne. L'ermite pourra expliquer les deux passages à un joueur s'y connaissant un peu en Srv montagne (niveau 0 minimum).

Attention, dans un rayon de 3 kilomètres autour de la chimère, le haut-rêve ne fonctionne pas. La cabane de l'ermite se trouve non loin de cette limite, cela signifie que pour la dernière partie du voyage, les joueurs devront se passer de haut-rêve.

Par le glacier :

Il est recommandé de posséder une corde ou même plusieurs pour pouvoir encorder tout le monde (5m de corde par joueur). De plus si les joueurs ont des bâtons et quelques gros clous, ils peuvent bricoler un bâton de marche qui leur servira sur les pentes glissantes (Dex bricolage à -4, 3 points de tâche). Afin de pouvoir marcher sur la glace, il est recommandé que les PJ se procure de la Cramponnade (Int Botanique à -4 pour la reconnaître, Int srv glace à 0 ou Srv mont à -6 suffit pour savoir qu'un truc pareil existe et son utilité) : une espèce de mousse grise qui pousse par grandes plaques sur les rochers de montagne, à l'abri de la lumière (plante rare -4). Elle est très solide, difficile à détacher du rocher, mais a également des propriétés antidérapantes très utiles. On peut la fixer sous les semelles des bottes à l'aide de lacets ou de lanière de cuir (Dex brico à 0).

Le vieil ermite peut également faire don du piolet de l'apprenti mort sur le glacier si le corps a été récupéré. C'est un outil grossier, mais qui peut être très efficace pour quelqu'un sachant s'en servir (Srv glace à 0).

Marche sur le glacier : le guide fait des jets de Empathie Srv glace à -2. Tous les membres de la cordée font des jets d'agilité (ajusté positivement uniquement par leur compétence srv glace) difficulté variable selon la pente et selon l'équipement (baton, cramponnade). Si quelqu'un tombe (échec total ou particulier), les membres de la cordée ayant réussi leur jet d'agilité peuvent essayer de le retenir. Les piolets, les bâtons cloutés et la mousse donnent des bonus aux jets d'agilité.

Il faut environ 2 heures pour atteindre la grotte.

Par la montagne :

Une corde est également utile pour passer par la montagne. Il faut escalader des parois rocheuses de plus en plus difficiles 30m à -2, 20m à -4, 10m à -6 avant de pouvoir descendre en toute sécurité sur le glacier, non loin de l'ouverture béante de la grotte de glace. La personne qui monte en tête doit faire très attention : un échec total signifie une chute sans doute fatale. Les suivants peuvent s'aider de la corde pour les passages difficiles (difficulté diminuée de moitié si le guide les tire légèrement).

Il faut compter 3 heures, si tout va bien.

La grotte de la chimère :

C'est une caverne entièrement taillée dans la glace. Elle est magnifique. Tout est délicatement sculpté et l'ensemble donne une impression de légèreté et de fragilité. C'est un peu comme une cathédrale.

Les haut-révants admireront en plus un superbe signe draconique (Terres : Fleuve, monts, lac, sanctuaire. Diff 5, 30 points de sort).

Fandramirfalanmadir trône sur une estrade de glace et regarde les joueurs s'avancer. Ceux-ci sont emprunts de respect et de crainte.

Cela fait très longtemps que la chimère n'a plus vu de voyageurs. Elle s'est retirée ici pour méditer. Cependant, elle accueillera avec mansuétude cette irruption dans son refuge. Elle est en fait avide d'un peu de compagnie et de distraction. Un beau morceau de musique, quelques chansons, des pirouettes ou des acrobaties ou encore des nouvelles du vaste monde des rêves pourront la déridier. Surtout si les PJ demandent à être emmenés dans cette fabuleuse cité des arts qu'est Artopolis. La vieille chimère est bien fatiguée, mais peut-être fera-t-elle une exception pour revoir la belle cité. Les joueurs ont réveillé en elle une ancienne curiosité et une soif de musique et de divertissement. C'est qu'elle finirait presque par s'ennuyer dans sa grotte.

Conclusion.

Retour à Artopolis :

Les joueurs montent tous ensemble sur le dos de Fandramirfalanmadir. Dans un puissant battement d'aile la chimère s'élève vers le ciel. Sous le glacier, on peut apercevoir la fragile cabane de l'ermite. Loin dans la vallée, le lac du Miroir brille sous le soleil. La chimère s'élève de plus en plus et brusquement tout devient noir. Autour de vous des points lumineux colorés étincellent : ce sont d'autres rêves.

Les personnages tombent inconscients et doivent faire un jet de point de rêve à -8, ceux qui échouent reçoivent une queue de dragon.

Les personnages reprennent conscience quand la chimère les dépose délicatement à terre. Ils sont en fait au sommet de la plus haute tour du palais du Grand Artois. Sans un mot la chimère s'élance à nouveau dans les airs et elle peut être aperçue en train de planer au dessus de la ville écoutant les bruits de la fête qui monte avant de disparaître à l'horizon. Car quelque soit le temps que les PJ ait mis pour arriver jusqu'ici, ils reviennent juste le matin du dernier jour du mois du dragon. Cette dernière journée est bien sure très riche en festivités de toutes sortes. Les rues sont encore plus comblées que dans leur souvenir.

Ce soir a lieu au palais un grand concert qui clôturera le festival.

Cependant les joueurs devront d'abord expliquer au garde ahurit qui se trouve devant l'entrée de la tour comment ils ont fait pour monter là-haut. Quelle apparence ont les joueurs ? Sont-ils en noir et blanc ou bien sont-ils plus ou moins maquillés ? La réaction du garde peut varier du tout au tout. Espérons que les joueurs sauront se faire reconnaître. Après tout, ils ont quitté la ville en temps qu'hôtes de marque et le Grand Artois devrait se souvenir d'eux.

Le moment délicat va être celui de la demande d'une très grande faveur : l'autorisation de tenter sa chance sur les tableaux de maître Leonardo (attention, ceci n'est possible que durant le festival. Donc absolument avant le lendemain). Le Grand Artois se fera sûrement tirer un peu l'oreille. En effet normalement seul un peintre dûment mandaté par la guilde de peinture peut obtenir une telle autorisation. Il faudra donc convaincre également le petit bonhomme rondouillet qui se fait appeler Maître Antonio et qui tient actuellement ce poste.

Après bien des efforts et une balade à travers la ville pour réunir différents dignitaires, les joueurs devraient se retrouver devant les tableaux en compagnie du Grand Artois et des 3 (4 ?) maîtres de guilde ainsi qu'en présence d'une nombreuse foule de curieux.

Peindre sur les tableaux :

Les tableaux sont de Q11 quand ils sont en couleur. Mais il y a une grande écaille de beauté qui rajoute 3 points de qualité. Donc en fait la qualité des tableaux est Q8 i.e. jet de Tir dessin à -8 pour les retoucher.

Cependant, il y a un bonus de +4 pour peindre sur la toile, plus encore +2 si on utilise le pinceau de Leonardo. Soit donc Tir à -2, ce qui devient raisonnable, même si les personnages débutent l'aventure avec -4 en dessin, compte tenu du fait que le livre de Leonardo sur la peinture leur rapporte 60 points d'expérience. (Ne pas oublier qu'il faut dépenser 2 points de rêve pour maîtriser le pinceau la première fois puis 1 point de rêve par heure d'utilisation. Il n'y a rien à dépenser pour le tableau sur lequel on peint : il est entièrement autonome.)

Récompense :

Première et non négligeable récompense, les joueurs retrouvent leurs couleurs.

La récompense prévue par la tradition est celle du poste de Grand Artois (pour 1à ans). Bien que plutôt embêté par cette état de fait, l'actuel Grand Artois se montrera avant tout respectueux de la tradition et s'apprêtera à céder sa place au joueur qui a peint les toiles. Il est bien sur possible de refuser, en insistant un peu. Après tout, tous ces maître de guilde seront finalement soulagés de ne pas être dirigés par un voyageur qu'ils connaissent à peine. Le grand Artois insitera cependant pour les dédomager : les PJ souhaitent-ils emporter avec eux une œuvre d'art de grande valeur (genre une statue de chimère ☺) ou bien peut-être juste un sac de quelques pièces d'or ? Misons sur le fait que la dernière solution plaira surement aux membres du groupe. Le Grand Artois peut se montrer généreux et leur faire cadeau d'une dizaine de pièces d'or. Les joueurs seront cordialement invités au concert de cloture qui a lieu au palais. Après cette journée si mouvementée, ils s'endormiront sans mal en se glissant dans leur drap de soie. Avant de sombrer dans le sommeil puis dans le gris rêve, les joueurs sentiront une présence au dessus d'eux : pour avoir réparé le rêve des dragons, les PJ voient un instant la conscience de ces grands rêveurs se tourner vers eux. En remerciement de leur inestimable contribution au rêve, ceux-ci se voient bénis d'une tête de dragon. A tirer sur au sort sur l'une des deux tables ou bien au choix du gardien des rêves.

Nouveaux sorts :

Narcos. Grande écaille de beauté : *

TMR : C6, cité pavois.

R -10, r 6

Effet : Rajoute 3 points de qualité à l'objet sur lequel est posée l'écaille. Attention, cela veut dire que posé sur un objet de musique, ce dernier apparaît de très belle facture, mais la musique produite reste normale.

Narcos. Grande écaille de lien des rêves : ***

TMR : Fleuve

R -14, r12

Effet : Lie un objet à un rêve particulier de sorte que l'objet reflète l'état du rêve et vice-versa. Si l'objet est détruit, la grande écaille est rompue et le rêve subsiste, mais a sûrement subi un cataclysme au moment de la destruction. Cette écaille courbe également le rêve et une déchirure dans les environs de l'objet a beaucoup de chance de conduire à l'autre rêve.

Narcos. Grande écaille de Peintre de génie : *

TMR : Collines Pourpres.

R -9, r6

Effet : L'effet de la grande écaille Peintre de Génie est de conférer à la personne en train de peindre sur l'objet un bonus de +4 dans sa compétence de dessin.

Hypnos. Gigue :

TMR : forêt.

R -5, r1+

Durée : 30 secondes par point de rêve.

JR : Selon heure de naissance.

Effet : L'effet de gigue ne s'applique qu'aux humanoïdes. La cible se met à entendre une musique particulièrement entraînante qui la pousse à danser, danser, sans pouvoir s'arrêter, jusqu'à épuisement total ou fin du sort. La danse qu'il exécute est une gigue endiablée qui lui coûte 2 points de fatigue par tranche de 30 secondes. Si la cible tente une action pendant qu'elle est en train de danser, elle a un malus de -3. Cependant quelqu'un qui essaierait de lui tirer dessus ou de l'attaquer aurait un également un malus de -3 à cause des déplacements incohérents de celle-ci.

Objets magiques :

Pinceau :

Aura : Cité, Pont, Sanctuaire, Monts, Nécropole, Fleuve.

Enchantements en Cité de Noape, F11.

Alliance en Pont de Roi, C11.

Permanence en Sanctuaire Plat, D14.

Ecailles d'efficacité en Monts de Quath, E14.

Purifications en Nécropole de Throat, F12.

Maîtrise en Fleuve.

Livre :

Aura : Cité, Pont, Sanctuaire, Nécropole.

Enchantements en Cité Tonnerre, K11.

Alliance en Pont de Yalm, I11.

Permanence en Sanctuaire Noir, K9.

Purification en Nécropole de Zonar, M9.

Tableaux :

Aura : Cité, Pont, Sanctuaire, Monts, Fleuve, Lac, Nécropole.

Enchantements en Cité de Panople, F5.

Alliance en Pont d'Ik, G5.

Permanence en Sanctuaire Blanc, G4.

Autonomie en Lac.

Grande écaille de Peintre de Génie en Collines Pourpres K15

Grande écaille de Lien des Rêves en Fleuve.

Grande écaille de Beauté en Cité Pavois, C6.

Purifications en Nécropole de Xotar, I6.

Les écailles du tableau sont toutes autonomes. Il n'y a pas de maîtrise de la part du spectateur ou même du peintre.

Caractéristiques des personnages.

Pays d'Oct :

Marco, le Grand Artois, né à l'heure du Poisson acrobate, 42 ans, 95 kg, 1m70, cheveux grisonnants dégarnis, yeux verts, droitier, commun (beauté 10).

TAILLE	14	VOLONTE	10	Vie	12
APPARANCE	12	INTELLECT	11	Endurance	24
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	12	+dom	+1
FORCE	11	REVE	9	Protection	0
AGILITE	8	CHANCE	13		
DEXTERITE	14	Mêlée	9		
VUE	12	Tir	13		
OUIE	11	Lancer	12		
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	7		

Dague de mêlée +1 init 5 +dom +2

Corps à corps 0 init 4 +dom +1

Esquive 0

Chant, cuisine +3 / Danse, séduction 0 / Dessin +6 / Comédie 0 / Maçonnerie +6 /

Musique (harpe) +4 / Srv cité +2 / Jeu +2 / Orfèvrerie 0 / Astrologie 0 / Ecriture +3 / Légendes +4.

Luis, né à l'heure de la Sirène, 40 ans, 70 kg, 1m80, cheveux noirs tombant sur ses épaules, yeux bleus, droitier, avantagé (beauté 12).

TAILLE	10	VOLONTE	10	Vie	12
APPARANCE	10	INTELLECT	12	Endurance	23
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	+dom	0
FORCE	12	REVE	10	Protection	1
AGILITE	12	CHANCE	8		
DEXTERITE	15	Mêlée	12		
VUE	13	Tir	14		
OUIE	13	Lancer	13		
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	11		

Dague de mêlée +3 init 9 +dom +1

Dague de lancer +4 init 10 +dom +1

Corps à corps +2 init 8 +dom 0

Esquive +4

Bricolage, course, cuisine, discrétion, saut, vigilance 0 / Chant, danse +3 / Dessin +6 / Commerce 0

Maçonnerie +6 / Musique (luth), srv ext 0 / Srv Cité +2 / Serrurerie 0 / Ecriture, Légendes 0

Vallombre :

Un paysan de Cisse, homme à la peau brunie par le soleil, yeux noirs, 1m80.

TAILLE	12	VOLONTE	11	Vie	12
APPARANCE	10	INTELLECT	10	Endurance	24
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	+dom	+1
FORCE	13	REVE	10	Protection	0
AGILITE	11	CHANCE	10		
DEXTERITE	13	Mêlée	12		
VUE	12	Tir	12		
OUIE	10	Lancer	12		
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	10		

Bâton/Gourdin/Dague +2 init 8 +dom +1

Corps à corps +2 init 8 +dom 0

Esquive +1

Bricolage +5 / Danse 0 / Charpenterie +5 / Commerce 0 / Equitation +3 / Srv ext +6 / Srv désert +2

Maroquinerie +4 / Botanique (locale) +5 / Zoologie (locale) +5 / Médecine, légende 0.

Les groins.

TAILLE	14	VOLONTE	10	Vie	14
APPARANCE	10	INTELLECT	5	Endurance	28
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	6	+dom	+1
FORCE	13	REVE	10	Protection	2
AGILITE	12	CHANCE	10	Vitesse	12
DEXTERITE	12	Mêlée	12		
VUE	10	Tir	11		
OUIE	10	Lancer	12		
ODORAT-GOUT	8	Dérobée	9		

Grouine +4 init 9 +dom +4

Esquive +2

Course, Saut, Srv ext, Vigilance +3

Mélodie, née à l'heure du Faucon, 24 ans, 62 kg, 1m75, cheveux blonds et courts, yeux noisette, droitère, mignonne (beauté 13).

TAILLE	9	VOLONTE	10	Vie	10
APPARANCE	13	INTELLECT	12	Endurance	20
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	12	+dom	0
FORCE	9	REVE	15	Protection	1d2
AGILITE	11	CHANCE	10	Points de rêve	10
DEXTERITE	12	Mêlée	10	Demi-rêve	G13
VUE	10	Tir	11		
OUIE	13	Lancer	10		
ODORAT-GOUT	10	Dérobée	11		

Dague de mêlée +4 init 9 +dom +1

Esquive +4

Cuisine, course, danse, vigilance 0 / Séduction +3 / Musique (luth) +5 / Srv cité, ext, forêt 0 /

Chirurgie, maroquinerie, natation, écriture, botanique, médecine, zoologie 0 /

Oniros +5 / Hypnos +3.

Sorts connus : Bois en air, Terre en eau, Lanterne, Chaleur, Repos, Peur, Tympan d'Hypnos,

Transfiguration.

Sorts en réserve : Repos (F11 - 10pr), Chaleur (I14 - 10pr), Terre en eau (F13), Lanterne (D13)

Piluit le Sylvain, né à l'heure de l'Araignée, 35 ans, 45 kg, 1m10, une tignasse de cheveux bouclés.

TAILLE	7	VOLONTE	11	Vie	10
APPARANCE	14	INTELLECT	9	Endurance	21
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	+dom	0
FORCE	10	REVE	12	Protection	0
AGILITE	12	CHANCE	10		
DEXTERITE	10	Mêlée	11		
VUE	14	Tir	12		
OUIE	13	Lancer	11		
ODORAT-GOUT	11	Dérobée	13		

Petite lance +3 init 8 +dom +1

Petit arc 0 init 6 +dom +1

Bouclier +3

Esquive +2

Chant +4 / Danse +5 / Discrétion +6 / Escalade +5 / Séduction +6 / Charpenterie +4 / Comédie +3

Srv forêt +7 / Saut +3 / Vigilance +3 / Botanique (locale) +1 / Alchimie 0 / Légendes +1

Sulilifi la Sylvaïne, née à l'heure de l'Araignée, 30 ans, 25 kg, 90cm, un visage de poupée, des yeux coquins.

TAILLE	5	VOLONTE	13	Vie	8
APPARANCE	12	INTELLECT	11	Endurance	21
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	15	+dom	-2
FORCE	6	REVE	10	Protection	0
AGILITE	14	CHANCE	12		
DEXTERITE	12	Mêlée	10		
VUE	14	Tir	13		
OUIE	13	Lancer	9		
ODORAT-GOUT	15	Dérobée	15		

Petit arc +3 init 6 +dom +1

Esquive +3

Cuisine +4 / Chant +5 / Danse +7 / Discrétion +3 / Escalade +4 / Séduction +6 / Charpenterie +3

Comédie +5 / Srv forêt +6 / Botanique (locale) +1 / Alchimie +2 / Légendes +3 / Maroquinerie +2

Trouli le Sylvain, né à l'heure du Château dormant, 62 ans, 30 kg, 85cm, cheveux blancs.

TAILLE	5	VOLONTE	14	Vie	8
APPARANCE	10	INTELLECT	14	Endurance	22
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	12	+dom	-2
FORCE	7	REVE	16	Protection	0
AGILITE	10	CHANCE	10	Points de rêve	18
DEXTERITE	13	Mêlée	8	Demi-rêve	F5
VUE	13	Tir	13	Têtes	réserve en sécurité.
OUIE	13	Lancer	10		détection du mensonge.
ODORAT-GOUT	16	Dérobée	13		

Esquive +3

Chant +3 / Danse +5 / Discrétion +3 / Escalade +3 / Séduction +3 / Charpenterie +5 / Comédie +7

Srv forêt +7 / Botanique (locale) +8 / Alchimie +8 / Légendes +5 / Hypnos +8 / Narcos +3

Sorts en réserve : Gigue (H3, 9 points), Egarement (I5), Fauchage (H4), Non agressivité (G4).

Sorts connus : Egarement, enchantement, gigue, non agressivité, fauchage, illusions, etc...

Druidiflu le Sylvain, né à l'heure du Vaisseau, 15 ans, 33 kg, 1m, cheveux longs et nattés en 4 tresses.

TAILLE	6	VOLONTE	10	Vie	9
APPARANCE	12	INTELLECT	12	Endurance	19
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	+dom	-1
FORCE	8	REVE	14	Protection	0
AGILITE	14	CHANCE	12	Points de rêve	14
DEXTERITE	14	Mêlée	11	Demi-rêve	H8
VUE	16	Tir	15		
OUIE	16	Lancer	11		
ODORAT-GOUT	13	Dérobée	14		

Petit arc +1 init 8 +dom +1

Fronde +4 init 8 +dom +1

Esquive +2

Chant +3 / Danse +6 / Discrétion +5 / Escalade +6 / Séduction +4 / Charpenterie +3 / Comédie +5
Srv forêt +4 / Botanique (locale) +3 / Alchimie +2 / Légendes +3 / Hypnos +2

Sorts en réserve : Gigue (H3 , 6 points), Egarement (I5)

Sorts connus : Gigue, Egarement, Langue d'Hypnos, Tympan d'Hypnos.

Phil, né à l'heure du Poisson acrobate, 22 ans, 58 kg, 1m 62, cheveux et yeux clairs, maigre, parle rarement, gentil, vêtu d'un costume en peau de baffleux, beauté 10.

TAILLE	8	VOLONTE	14	Vie	10
APPARANCE	10	INTELLECT	12	Endurance	24
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	+dom	0
FORCE	10	REVE	10	Protection	1
AGILITE	16	CHANCE	11		
DEXTERITE	14	Mêlée	13		
VUE	14	Tir	14		
OUIE	14	Lancer	12		
ODORAT-GOUT	13	Dérobée	14		

Bâton +7 init 13 +dom +1

Fronde +5 init 12 +dom +1

Esquive +7

Bricolage, cuisine, discrétion +3/ Vigilance +6 / Srv marais +8 / Chirurgie +3 / Maroquinerie +4
Natation +2 / Botanique (locale) +4 / Légendes 0 / Médecine (fièvre brune) +4

Les quatre cavernes :

Orlan, né à l'heure du roseau, 35 ans, 34 kg, 90cm, barbe blonde, yeux bleus, souriant et aimable.

TAILLE	6	VOLONTE	10	Vie	9
APPARANCE	13	INTELLECT	12	Endurance	19
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12	+dom	-1
FORCE	7	REVE	10	Protection	1
AGILITE	11	CHANCE	11		
DEXTERITE	15	Mêlée	9		
VUE	12	Tir	13		
OUIE	15	Lancer	10		
ODORAT-GOUT	13	Dérobée	13		

Epée gnome 0 init 4 +dom +1

Esquive 0

Chant, cuisine +4 / Séduction, danse +2 / Dessin 0 / Escalade 0 / Commerce +4 / Musique (piano) +8
Srv cité, ext, glaces 0 / Srv mont, sous-sol +4 / Orfèvrerie +6 / Maroquinerie +3 / Serrurerie +2

Jeu +4 / Botanique, écriture +2 / Légendes +3

Schreude, né à l'heure de la lyre, 31 ans, 32 kg, 95cm, barbe blanche qui lui mange le visage.
Encore vêtu de ses vêtements de voyageur : cuir souple gris. Beauté 11.

TAILLE	6	VOLONTE	10	Vie	10
APPARANCE	10	INTELLECT	12	Endurance	20
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	+dom	-1
FORCE	8	REVE	10	Protection	2
AGILITE	10	CHANCE	9		
DEXTERITE	16	Mêlée	9		
VUE	14	Tir	15		
OUIE	12	Lancer	11		
ODORAT-GOUT	11	Dérobée	12		

Epée gnome +2 init 6 +dom +1

Esquive +3

Chant, cuisine, saut, vigilance 0 / Course -2 / Dessin +8 / Escalade +2 / Commerce +2 / Musique 0
Srv cité, ext, glaces 0 / Srv mont +5 / Srv marais -4 / Srv sous-sol +7 / Orfèvrerie +4 / Alchimie +5 /

Botanique, zoologie, écriture 0 / Légendes +5

La chimère, poitrail et tête de lion avec une énorme crinière flamboyante, arrière train d'une chèvre, une longue queue fourchue qui oscille selon son humeur, des ailes de dragon, rouge vif, généralement repliées le long de son corps.

TAILLE	27	Endurance	57
RÊVE	30	Vitesse	14/40
Niveau	+10	+dom	+8

Griffes, morsure 28 +10 init 24 +dom +10

Cône de flammes 28 +10 init 24 +dom +5

Esquive 12 +10

L'ermite, né à l'heure du Roseau, 64 ans, 72 kg, 1m80, cheveux blancs, crâne dégarni, barbe blanche, yeux bleus.

TAILLE	11	VOLONTE	13	Vie	12
APPARANCE	9	INTELLECT	15	Endurance	25
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	14	+dom	0
FORCE	10	REVE	16	Protection	1
AGILITE	11	CHANCE	11	Points de rêve	18
DEXTERITE	13	Mêlée	10	Demi-rêve	K9
VUE	11	Tir	12	Tête	Don d'orientation
OUIE	12	Lancer	11		Don de double rêve
ODORAT-GOUT	12	Dérobée	10		

Bâton +5 init 10 +dom +1

Fronde +4 init 10 +dom +1

Esquive +3

Bricolage +2 / Cuisine +3 / Dessin 0 / Escalade +5 / Saut +4 / Vigilance +5 / Charpenterie +2

Srv cité 0 / Srv ext +5 / Srv forêt +3 / Srv Glaces +9 / Srv mont +9 / Srv sous-sol 0

Chirurgie +3 / Maroquinerie +3 / Natation 0 / Orfèvrerie +2 / Alchimie +4 / Astrologie +4

Botanique +6 / Ecriture +3 / Légendes +6 / Médecine +4 / Zoologie +4 / Narcos +10 / Oniros +5

Sorts connus : Lecture et détection d'aura, Annulation de la magie, Sorts de base de Narcos,

Chaleur, Eau en feu, Terre en eau, Eau en bois, Quiétude.

Sorts en réserve : Chaleur (M11, 5 pr), Quiétude (M9), Eau en feu (J8), Eau en bois (M10).