

Il arrive, fait très rare, qu'un dragon soit frappé d'oubli. On observe alors ça et là quelques incohérences sans importance. Mais lorsque ces troubles concernent le personnage central d'un royaume les conséquences sont autrement plus embêtantes.

Il y a donc quelque chose de pourri en Brumelune. Cette brume, ce pont coupé, et ce Roi qui n'attend plus pour mourir qu'on lui ramène ce fils dont il ne se souvient plus.

Brusilm, prince héritier de Brumelune a disparu de son rêve, emporté dans le sillon d'une chimère au mauvais caractère. Or l'absence du prince implique la disparition de l'antique dynastie à laquelle il appartient. La disparition de Brusilm et ses implications plongent le dragon rêveur de Brumelune dans une perplexité qu'il résout en oubliant purement et simplement l'existence du prince. Ainsi font donc tous les brumelunais, générant de nombreuses incohérences dans l'histoire du pays... Une brume se lève alors sur l'histoire de la ville, et sur sa géographie, la coupant littéralement en deux parties.

Motivés par un rêve prégnant les joueurs n'auront de cesse que de voir cette brume se lever, or pour ce faire pas d'autre moyen que de retrouver le prince oublié et de le mener à son père pour qu'il le re-connaisse. Le but exact du scénario sera volontairement masqué aux joueurs, mais quelques rêves d'archétype permettront tout de même de les aiguiller vers le dénouement.

hors la brume

Ce scénario Rêve de Dragons a été écrit pour répondre à un concours lancé sur le cite du cerbère (<http://cerbere.org/forum/>). Le thème en était «reconnaissance» et le texte devait contenir un élément obligé : «un pont».

Préambule et déambule

Les joueurs débutent cette aventure par un rêve particulièrement fort, à tel point qu'ils pourront le croire vrai. Leurs personnages sont entourés d'une masse blanche, froide et suffocante. Une pale lumière diffuse à travers le banc de brume et on n'y voit pas à deux pas. Les yeux piquent, les narines démangent. Les joueurs peuvent néanmoins se deviner les uns les autres, s'entendre ou se toucher. Petit à petit le brouillard se lève et la lumière se fait plus nette, on commence enfin à distinguer des silhouettes. C'est avec une impatience certaine que les joueurs attendent de pouvoir admirer le paysage qu'ils devinent magnifique, lorsque soudainement ils se réveillent.

Les personnages ressentent une légère frustration de n'avoir pas pu assister à la fin de leur rêve. Et pour ajouter à leur humeur maussade, le feu s'est éteint et un crachin persistant a humidifié leurs vêtements en profondeur. Le mauvais temps et le ciel couvert ne les quitteront

d'ailleurs pas tant qu'ils seront dans ce rêve.

Après une marche laissée à l'appréciation du gardien des rêves, les personnages arrivent en haut d'une colline d'où ils peuvent contempler un spectacle étonnant. En contrebas dans la plaine un véritable mur de brume se dresse sur tout l'horizon, et sa substance se noie dans le gris du ciel. Légèrement en avant de cette fracture nette, la ville de Brumelune étend mollement ses quartiers circonvolutés dans la campagne. Elle semble comme littéralement avalée par la nappe de brouillard.

Les personnages concevront une joie euphorique à la vue de ce spectacle. Ayant reconnu la brume dont ils ont rêvé la nuit même, ils retrouvent en effet l'espoir de savoir enfin ce qui se cache derrière. Dès cet instant ils pourront mesurer l'importance qu'ils accordent en fait au rêve de cette nuit : si ce n'est pas une monomanie ce n'en est pas moins une obsession larvée. C'est donc avec empressement qu'ils dévalent la pente et franchissent la grande porte de Brumelune où quelques plantons montent une garde approximative, effondrés sur leur lance-parapluie.

Sommeil léger : Connaissance & Atermoïement

Une première partie, d'un rêve à l'autre, pour mettre les joueurs sur le sentier du scénario.

Brumelune

Brumelune est une ville étrange à bien des égards, un œil exercé ne pourra manquer d'y remarquer un grand nombre d'incohérences. Tout d'abord l'habillement des citadins : les vêtements de pluie superposés à des vêtements plus courants et peu pratiques sous ce type de climats laissent supposer des jours plus cléments. Le même genre de conclusion peut être tiré de l'observation de l'architecture et du trafic urbain. Les hautes habitations de pierre et de torchis ont été systématiquement abandonnées ou réformées en stock marchand. Avec la mousson imposée par la confusion du dragon elles étaient deve-

nues trop humides. Les habitants sont donc allés construire une ville sur la ville à grand renfort de bambous et de pluviance.

La majorité de l'activité urbaine se déroule donc maintenant sur les trois à quatre niveaux d'échafaudages végétaux édifiés sur les toits de Brumelune. Quant aux vieilles rues basses de la ville, elles servent principalement de déversoirs aux eaux de pluies et aux eaux usées ou, pour les plus larges, de regroupements commerçants.

Sur les façades, l'état de l'avancée des lichens et des autres plantes grimpantes permet de se faire une idée sur la date de la catastrophe : trois ans tout au plus. Fait étonnant, personne ici n'a souvenir que le temps

Pluviance (INT botanique 2)

Cette plante grimpante pousse partout où il y a suffisamment d'humidité dans l'air. La tige constitue une réserve d'eau pure très intéressante, et ses énormes feuilles en forme d'amande ont une texture très intéressante. Leur partie supérieure est en effet totalement imperméable à la pluie, alors que la partie inférieure, recouverte d'une myriade de poils tubulaires présente un contact duveteux très agréable pour la peau. C'est par là qu'elle absorbe et filtre l'humidité ambiante de l'air.

Cette plante est régulièrement utilisée pour la confection d'objets hydrophobes ou la constitution de réserves d'eau pure.

ou la ville ait jamais été différent, fût-ce même un jour lointain.

Malgré le climat aqueux la vie est trépidante à Brumelune. A toute heure de la journée c'est un va-et viens incessant dans le dédale végétal des toits. De nombreux commerces improvisés se tiennent dans les hautes sphères, mais les plus importants sont sans conteste ceux des niveaux inférieurs, établis dans d'anciennes maisons ou dans les anciennes avenues. Aux besognes et commerces usuels d'une ville s'ajoutent ici ceux relatifs à l'humidité. Les marchés regorgent littéralement de mousses, lichens, champignons et autres plantes qu'on récolte sur les toits et les murailles. La viande se fait assez rare car peu d'habitants quittent la ville pour travailler au dehors. Les poissons par contre sont nombreux à défaut d'être goûteux. Ils sont invariablement pêchés dans la Xyst, le fleuve-mer du bord des brumes. En guise de substitut à la viande, les élevages de cagouilles, bavants et autres escargots de tailles et de couleurs variables sont aussi pléthore. On trouve aussi beaucoup d'échoppes en relation avec la pluie (manteaux de pluie, ombrelles, etc...). Les coquettes pourront encore faire le plein d'articles exotiques à moindre prix, comme des bijoux en ivoire végétal ou en perle de giboullitte.

Brumelune est une grande ville, et il existe bien d'autres sortes de boutiques plus communes, mais en quantité moindres. Les livres par exemple, à l'instar des travaux de la forge ont assez mal supporté l'humidité.

giboullitte (INT Orfèvrerie -4)

La giboullitte est une pierre semi-précieuse qu'on trouve en abondance dans les lits de rivières. Elle est souvent boudée par les joailliers car très rarement pure, et de ce fait assez fragile. Lorsqu'elle est de bonne pureté elle s'avère néanmoins aussi solide que le fer, et peut alors s'échanger pour des sommes exorbitantes.

Les astrologues lui attribuent de nombreuses vertus magiques, et les alchimistes l'utilisent pour la réalisation d'excellents vernis pour les peintures.

Un pont dans la brume

Dans un premier temps les joueurs seront certainement assez peu intéressés par le côté pittoresque des lieux et chercheront à se rendre incontinent au devant de l'objet de leurs désirs. Il leur faudra toutefois parcourir les rues de Brumelune. Soit à passer par les rues inondées où se déversent les canalisations des toits, à se frayer son chemin dans la cohue des marchés ou à faire son chemin vers le labyrinthe des toits. Avec l'aide des habitants, les personnages arriveront enfin au bord de la Xyst, le fleuve-mer.

Lorsque Brumelune était encore entière, la Xyst la coupait en deux parties quasi symétriques et reliées par un pont. La brume s'est maintenant dressée au beau milieu du fleuve, lui donnant l'allure d'une mer inquiétante née du mur de brouillard. Quant au pont, il est toujours en place, plongeant bravement ses piliers dans la ouateur impénétrable. Un bluerêve s'est néanmoins déclaré en son milieu, difficilement repérable dans la brume ambiante.

Sur les quais de bord des brumes les toits et les maisons s'arrêtent net, laissant place à la cataracte d'écoulement des toits. Les dalles moussues et les abords de l'eau sont le royaume des végétaux et des animaux aquatiques. Le pont dans la brume est un véritable chef d'œuvre d'architecture. Du pur second âge, à n'en pas douter ! Ses dalles en damier blanc et noir sont ornées de deux larges doubles orniers, bien qu'il serait assez large pour faire passer trois charrettes de front. Ses piles massives sont ornées de statues dorées à l'image de rois chevauchant des zygluttes. Un garde fou en dentelle de pierre garantit la sécurité des marcheurs.

Après s'être engagés de deux pas dans la brume, les personnages n'y voient déjà plus rien. Il faudra pourtant s'armer de patience car la traversée à tâtons pourra s'avérer plus longue que prévue dès qu'on aura franchi le bluerêve; ce qui se produira dès le second pilier. Dès lors il vaudra mieux éviter de se retourner si l'on ne veut pas avoir affaire à une blurette... Mais peut être les voyageurs auront-ils pris soin de parler du pont avec les villageois et auront-ils appris les histoires concernant les monstres de la brume.

Arrivé au bout du Maurêve, les personnages débouchent sur un pont de bois branlant, incompréhensiblement suspendu au dessus de la mer... Ce n'est clairement pas là ailleurs qu'ils escomptaient, et ils sentent indistinctement que ce n'est pas celui auquel ils peuvent prétendre. Si la brume est la bonne, le chemin lui, doit certainement être mauvais.

Pas d'autre choix ici que de revenir sur ses pas, une satisfaction au moins : de ce côté-ci il est bien plus facile de reconnaître la brume bleutée comme étant un bluerêve.

Nul doute que le pont intriguera les joueurs. Ils seront certainement perplexes de constater que sur ce point, les réponses qu'ils obtiendront des Brumelunais sont bien souvent divergentes. Une constante revient néanmoins : si le pont est dans cet état, c'est la faute à la santé du Roi.

Des brumes et des rêves

Dès leur première nuit en Brumelune les joueurs seront la proie de rêves d'archétypes leur permettant d'accéder aux clefs du scénario. Chaque personnage assistera à la cérémonie d'intronisation d'un quelconque des monarques de la dynastie de Brumelune. Le but de ces rêves est d'une part de confirmer les joueurs dans leur sentiment qu'un climat tempéré a existé en Brumelune, et d'autre part d'attirer leur attention sur l'absence actuelle d'une reine et surtout du prince. L'un au moins des personnages devra assister à l'intronisation de Brumalys XII, le Roi actuel. Il y apprendra les noms du prince et de son épouse ainsi que la profession de cette dernière. Ces indices sont capitaux pour la suite du scénario. Si nécessaire, il est tout à fait possible de reprendre ces rêves chaque nuit en les enjolivant un peu plus à chaque fois. Histoire d'enfoncer le clou.

La cérémonie est invariablement la même, seuls changent les noms des protagonistes ainsi que les invités et les costumes. Pour exemple, voici la cérémonie d'intronisation de Brumalys XII.

Les invités (parmi lesquels l'un ou l'autre des personnages) sont massés de part et d'autre d'une immense salle de palais, la salle du trône. Le corps du défunt Roi

repose sur une table de bois précieux, sa tête sur son trône. De part et d'autre du trône, la reine et le chambellan, reconnaissable à son costume de bouffon, particulièrement ridicule.

Un autre trio leur fait face: le fils du Roi, son épouse, et celui de leurs enfants qui sera un jour amené à porter la couronne après son père. Le grand chambellan, tient alors la main du Roi et tout en essayant d'imiter sa voix il énonce les paroles rituelles :

« je te reconnais comme mon fils. Le pouvoir que les dragons ont donné à mon père et qu'il m'a transmis, je te le transmets à mon tour. Aujourd'hui, Anselme devient Brumalys XII.»

Sur quoi, la reine prend la couronne de la tête de son mari et la pose sur celle de son fils. Ce dernier se retourne alors vers son propre fils et prononce la suite des paroles :

«Brusilm, ce pouvoir que les dragons ont transmis à mon père et qu'il m'a transmis, un jour je te le transmettrai. Maintenant, va, prends femme et fais nous un héritier»

Le jeune prince parcourt alors l'assemblée et se choisit une épouse. Celle-ci décline alors son nom et sa qualité :

« Moi Lunédine Sifaine, Meunière en Valboisé serai épouse et matrice d'un futur roi.»

Pour finir les convives soulèvent la table sur laquelle repose la dépouille mortelle, se rendent derrière le trône et jettent sans ménagement le corps par la fenêtre où il tombe dans la Xyst. C'est aussi l'occasion de distinguer la nature du ciel ainsi qu'une autre partie de la ville de l'autre côté de l'eau.

Comme on le verra plus loin, les joueurs ne devront

NB: S'il peut être intéressant en terme de jeu d'introduire des joueurs dans des cérémonies différentes, cela peut aussi s'avérer dangereux en éloignant l'attention générale des joueurs de la plus importante des cérémonies, à savoir celle du Roi en place.

attendre aucune aide de la part des Brumelunais pour décrypter leurs songes. Tout le monde ici est formel : la vie a toujours été ainsi, et le monarque lui-même n'a pas changé depuis des siècles... Mis faces à leur incohérence les villageois réagiront différemment. Certains sur la défensive, d'autres franchement agressifs, d'autres enfin désespérés. Tous sont néanmoins dans l'expectative. Il y a en effet quelque chose qui cloche.

Un roi dans la brume

Qu'ils demandent audience ou non les joueurs ne tarderont pas à rencontrer Brumalys XII. Dans le souci d'égayer leur roi, les conseillers font en effet systématiquement mander les nouveaux voyageurs afin qu'ils viennent présenter leurs hommages au grand Suzerain de Brumelune... Et accessoirement lui narrer leurs trépidants voyages.

Les joueurs seront introduits dans un bâtiment adossé à la Xyst. Ce palais est de loin l'édifice le plus haut et le plus majestueux de la ville. Très vraisemblablement un autre vestige du second âge. L'intérieur de la bâtisse présente un spectacle somptueux et fascinant à plus d'un titre. En particulier la richesse des décors contraste avec le délabrement et l'envahissement végétal dû à l'écoulement de la pluie le long de quelques murs. Le roi lui-même n'est pas sans présenter un spectacle mitigé.

Au milieu d'une salle gigantesque et richement ornementée, cinq conseillers et un chambellan encadrent le suzerain affalé sur son trône. Si les joueurs ont déjà eu le temps de rêver, ils seront frappés de reconnaître les lieux et la vêtue caractéristique du chambellan. Malgré le soin apporté à la propreté et à la solennité, le lieu véhicule une sensation impalpable de non-dit. Emmaillotté dans sa cape, mal fagoté dans ses atours brodés, le vieux roi flétri et presque aveugle gazouille et se bave dessus.

Durant tout l'entretiens les six dignitaires se comporteront comme si de rien n'était, interprétant les propos ostensiblement incohérents du suzerain et y répondant avec empressement. Bien que les joueurs aient toutes les raisons d'en douter, les six hommes appartenant au même rêve que leur roi, le comprennent parfaitement. De son côté, le vieux monarque, bien que gâteux et aphasique n'en garde pas moins une bonne partie de sa raison, il prendra un réel plaisir aux récits des joueurs.

A Brumelune, la perte de mémoire concernant la suzeraineté est généralisée. Personne ne se souvient qu'il y a eu une reine,

et encore moins un prince. Sur ces épineux sujets, seuls les proches des disparus conservent une mémoire résiduelle. En l'occurrence, si le roi est mis face à une de ces incohérences il commencera vaguement à se souvenir, mais son délabrement mental est tel qu'il ne pourra mettre l'esprit sur ce qui le trouble, et encore moins les mots. Il exprimera alors son malheur en pleurant à chaudes larmes.

Il existe néanmoins une autre personne en Brumelune, susceptible de faire progresser les joueurs sur la voie de la compréhension : Lunédine, l'épouse supposée du prince inexistant.



Sommeil profond : Connaissance & Atterrement

Il y a incontestablement quelque chose de pourri en Brumelune. Toutes ces choses incomplètes et qui ne demandent qu'à l'être. Ce voile de brume qu'on voudrait estomper, cette cité déchirée, ce rapt généralisé de la mémoire, cette histoire amputée... Et ces absents.

La seule piste sérieuse que détiennent maintenant les joueurs consiste à trouver Lunédine, la meunière de Valboisé.

La fille du moulin

Dans les rues de Brumelune on trouvera bien quelque quidam pour se souvenir de l'existence du Valboisé et de

la bâtisse étrange (En effet, lorsqu'il n'y a pas de blé, à quoi peut bien servir un moulin ?) qui en surplombe la combe. La vallée dite Valboisé se situe à cinq bonnes heures draconiques de la ville. La route est rendue longue et

fatigante par le crachin incessant et la gadoue argileuse qui alourdit le pas. Sur le chemin, une ou deux fermes à cagouilles offriront heureusement un abri momentané où l'on pourra se réchauffer et se sustenter.

Enfin en vue du Valboisé, les personnages devineront la silhouette d'un moulin se détachant, noire sur fond gris dans le ciel aqueux. La route continue son cours dans la vallée, mais une végétation luxuriante y a repris ses droits et rend le cheminement malaisé. Il sera donc plus approprié de couper par la colline, quitte à se fatiguer un peu plus dans la montée et à faire une croix sur le couvert des arbres.

Arrivé au faite rocheux les personnages auront le spectacle d'un vieux moulin moussu et colonisé par les plantes grimpanes. Inutile de préciser que la roue est immobile et la meule inutilisée.

Lunédine habite le vieux moulin avec son fils Anselme. Dans la vallée on lui prête des talents de haute rêvante. Comment expliquer en effet qu'une jeune femme vive seule dans un endroit isolé et qu'elle y ait accouché d'un enfant alors que jamais personne ne lui a connu d'amant !? Certainement cette femme aux meurs légères aura-t-elle fleureté avec un de ces esprits sylvains. Le fait est que Lunédine passe beaucoup de temps dans la forêt où elle cueille ces plantes qu'elle est seule à connaître et qui se vendent relativement bien à la ville. Un talents précieux légué par sa mère.

A six ans le jeune Anselme est le portrait tout craché du grand père dont il porte le nom. S'ils sont un peu physionomistes les joueurs ne manqueront donc pas de retrouver certains traits du vieux Roi dans la figure angélique du jeune garçon.

Lunédine n'a pas grand-chose à apprendre aux joueurs. Pour commencer, elle se souviendra à peine d'avoir eu un amant, après tout il faut bien le concéder, il n'y a qu'une seule façon de faire un enfant ! Le nom de Brusilm semble toutefois lui rappeler quelque chose. Quelque chose de lointain et de douloureux comme un manque, une absence. Avec un peu de bonne volonté elle pourra fournir aux joueurs, le lieu que lui évoque le nom de Brusilm : un point rocheux sur l'autre versant de la vallée.

Avec la découverte du jeune Anselme, les joueurs ont maintenant la conviction fugace qu'il est possible de réparer les choses en relançant le cycle de la dynastie des Brumalys.

Apasaquavaçerouoteur

TAILLE 32 (poids apparent supérieur à une tonne)
RÊVE 45 Niveau +13

Endurance 40, Vitesse 10/35, +dom +9

Bien qu'elle soit vieille et décrépite Apasaquavaçerouoteur fait office de colosse chez ses pairs. Attirée par les univers aqueux, elle traîne son imposante carcasse entre les rêves humides. Sous le coup de la colère ou de la contrariété elle libère de grandes vagues oniriques et transforme le paysage pour le faire ressembler à un marais.

Rappel : le haut rêve et les potions ne fonctionnent pas dans le voisinage d'une chimère, elle absorbe le fruit de toute tentative.

La chimère acariâtre

Alors qu'ils sont à nouveau en chemin les personnages remarqueront quelques anomalies dans le tissu du rêve. Une odeur marécageuse et plutôt désagréable flattera leurs narines, puis ils pourront remarquer l'étrange fassaillement de l'herbe. Tantôt dans un sens tantôt dans l'autre, comme sujette à la respiration d'un être gigantesque. La brise pourtant continue de souffler dans une direction unique. Dans le paysage tout semble converger vers un point où une masse sombre et lourde attire à elle la substance même des environs. Témoignage indubitable d'une puissance onirique conséquente, à cet endroit la réalité fait des plis comme une orange sur un drap tendu. Un spectacle rare s'il en est, et qui n'est pas sans engendrer un certain malaise chez ceux qui le contemplant. Les moins bons rêveurs pourraient bien aller répandre convulsivement leur estomac sur les pâquerettes.

Dérangée par «tout ce vacarme» la forme sombre se déplie lentement. L'odeur de marais s'amplifie et l'on voit apparaître une longue queue, de grandes ailes membranées... Et une majestueuse tête de lion.

Malgré son pelage fauve tirant au verdâtre, sa fourrure pelée et galeuse par endroits, sa crinière maculée de boue et sa queue cassée à angle droit, Apasaquavaçerouoteur reste impressionnante par sa masse. Son port altier de vieux lion fatigué force l'admiration et son grand âge apparent s'ajoutant à sa nature onirique flagrante lui confèrent une aura de puissance implacable.

L'irascible chimère ne goûte pas vraiment cette rencontre. Suivra éventuellement un échange hargneux dans lequel elle apprendra aux joueurs ce qui pourrait apaiser son courroux : les chansons ? Elle s'en moque ! La musique ? Itou. D'ailleurs elle est sourde ! Les objets magiques ? Ça lui fait mal aux dents et ses vieux reins ne fonctionnent plus assez bien ! Non, ce qu'elle veut, c'est de la giboulitte, de la bonne grosse giboulitte à lécher sans fin ! Bien entendu, la giboulitte de Brumelune est de piètre qualité et la chimère courroucée par ces chenapans remuants qui lui font perdre son temps ne tardera pas à déplier ses ailes et à s'élever lentement en faisant crisser l'air et la réalité, cependant que le paysage alentour change imperceptiblement pour se transformer en marais.

Les joueurs en seront à nouveau tourneboulés et tenteront un jet de rêve pour ne pas tomber dans les pommes. Un autre jet de rêve, à -8 cette fois, sera ensuite nécessaire pour tenter de contrer les effets du voyage onirique dont la chimère va les gratifier sans leur consentement.

Les voyageurs sont en train de vivre le même événement malheureux qui a privé Brumelune de son prince.

Un ailleurs humide

Les ailes perclues de rhumatismes, Apasaquavaçerouoteur rechigne à voler trop longtemps, pour se déplacer entre les rêves, elle se contente généralement de



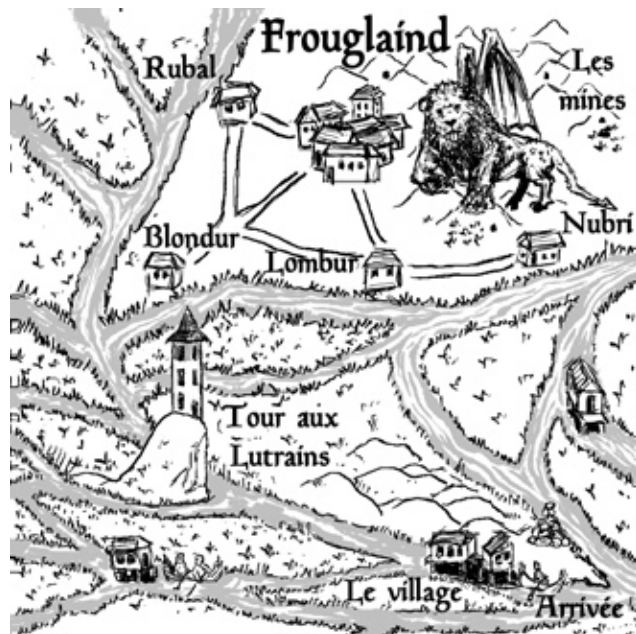
monter un peu dans les airs puis se laisse tomber et profite de sa masse onirique pour crever la surface du réel et apparaître de la même manière de l'autre côté.

S'ils ne sont pas tombés en pamoison, les personnages seront témoin de cette transition spectaculaire. Tout d'abord ils verront la chimère s'élever dans les airs de quelques battements d'aile, puis fondre vers eux dans un grand «J'AI FAIIIIIMMMMM» et rentrer violemment dans le sol, y générant une onde comme s'il se fut agit d'eau. Pris dans les ondulations, les personnages se concentreront sur leur équilibre et reprendront leurs esprits dans un paysage bien différent. Un autre rêve, tout aussi humide que le précédent.

Les personnages se retrouvent alors pelle mêle au beau milieu d'une rivière. En suivant le courant ils pourront prendre pied sur une colline surmontée d'un cairn de pierre, signe d'une présence intelligente dans les environs. De là haut ils auront un beau panorama sur une immense plaine vallonnée, littéralement zébrée de cours d'eau. A quelques sentes en contrebas on distingue les fumées d'un petit village de pêcheurs.

Le hameau est composé d'une vingtaine de maisons sur pilotis, plus pratiques pour l'hygiène et le ménage que les maisons terrestres, du moins au dire des habitants. Frustes mais accueillants, les villageois hébergeront les voyageurs. Le chef de la petite communauté ne manquera pas de faire comprendre à ses hôtes que la rivière est poissonneuse et qu'il est tout à fait possible de se construire sa maison parmi celles-ci. Mais les personnages, toujours aiguillonnés par le mystère du mur de brume ne seront pas tenté par cette vie tranquille et reprendront bien vite la route.

De route d'ailleurs, il n'en existe guère par ici hormis la rivière. Il faudra donc se confectionner une embarcation de roseaux et suivre le cours en prenant les embranchements indiqués par le vieux du village, celui qui a un peu voyagé. Il paraît en effet, que plus au sud en prenant les



embranchements droite, droite, droite, gauche, droite, les rivières «s'ouvrent» pour laisser place à une grande terre. Là, il y a une route, et au bout, des maisons-sur-la-terre.

Mais sur le chemin d'eau au second embranchement, il faut se garder de la grande tour qui se dresse sur la colline. On la dit habitée par de mauvais esprit.

Tout cela, le vieux l'avait aussi dit à Brusilm il y a trois ans de cela... Il se souvient très bien de ce fier jeune homme qui avait aussi choisi le chemin du voyage. Il avait d'ailleurs narré le même genre d'histoire concernant un monstre volant...

Sommeil paradoxal : Connaissance et re-connaissance

Où contre toute attente les joueurs retrouvent le prince, la chimère et la mémoire.

Le prince des Lutrains

Il faudra compter deux bonnes journées pour arriver en vue de la tour prétendument hantée. En passant de nuit les personnages pourront distinguer une faible lueur filtrer du haut de la bâtisse. Juchée tout en haut d'une colline escarpée en forme de pain de sucre, la construction délabrée surplombe le cours d'eau d'une quarantaine de mètres. A l'endroit où la colline juxte la rivière, l'aplomb est rocailleux et particulièrement à-pic. La gigantesque ombre portée sur l'eau et le silence des oiseaux dans les environs renforcent le sentiment de menace. Vu d'en bas, la vieille tour paraît bien délabrée, quoique encore en un seul morceau.

Le bâtiment était autrefois la maison de campagne d'un haut rêvant appréciant particulièrement la sérénité du lieu. Pour parfaire le silence qui lui était nécessaire afin de s'abîmer dans la lecture de ses romans préférés il avait même conçu un sort visant à empêcher les oiseaux de voler à moins de 500 mètre. De fait, toute tentative de vol dans les environs résulte dans une immobilisation en l'air suivi d'une chute verticale parfaite. Le bâtiment peut être accédé par deux entrées. La première, dans le flanc de la tour suppose qu'on gravisse la colline (escalade à -0 de son meilleur côté, et à -6 de son moins bon, le tout pour 10 points de tâche.). La seconde, suppose que l'on se mouille et que l'on ait un peu de chance, une entrée a en effet été immergée un mètre sous l'eau lors de l'appa-

rition de la rivière.

Le premier habitant des lieux a depuis bien longtemps disparu, ne laissant derrière lui que ses meubles d'excellente qualité (à l'époque du moins), et son immense bibliothèque garnie de livres toujours en parfait état. La bâtisse fait maintenant les délices d'une famille de Lutrains.

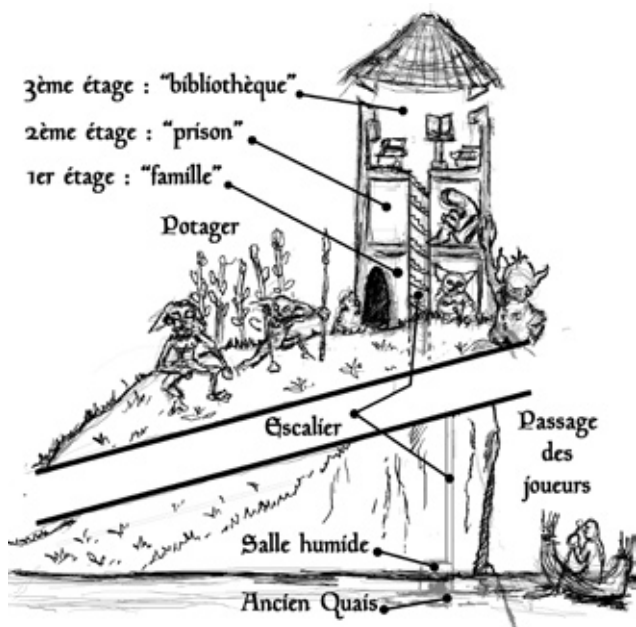
Ne sachant pas lire, les petits êtres ont toujours veillé à prélever des lecteurs sur la rivière. En rejetant systématiquement les analphabètes après mutilation ils ont contribué aux légendes inquiétantes concernant la tour.

Avant les joueurs Brusilm est le dernier voyageur à être passé dans les environs, et heureusement pour lui il savait lire. Prisonnier depuis bientôt trois ans il a

Les lutrains (INT/zoologie -5)

Cousins des Chaffouins, les Lutrains en partagent la majorité des caractéristiques physiques, mis à part la couleur qui est verdâtre. Ils se différencient de leurs turbulents parents par une intelligence accrue (moyenne de 7), une capacité étrange à s'exprimer dans un semblant de commun, et l'utilisation fréquente d'outils rudimentaires ou d'armes succinctes (lancettes de bois et verre Niv:0 +dom:+1).

Friands d'histoires, ils seraient littéralement prêts à tout pour une bonne comptine ou une légende truculente; c'est la raison pour laquelle ils hantent préférentiellement les ruines de lieux culturels.



tout essayé pour se sortir du guêpier, même d'enseigner la lecture à ses geôliers peu doués. Arrivé à saturation, il envisage maintenant de se jeter du haut de la falaise, advenue que pourra.

Entrer dans la tour

On l'aura compris, entrer dans la tour est capital pour la suite du scénario. Comment forcer les joueurs à emprunter ce passage obligé ? Il existe bien des manières, au meneur de connaître son groupe et d'opter pour celle qui lui convient le mieux. Ci-après quelques suggestions.

La solution bateau consisterait à leur faire tomber le prince tout cuit dans le bec : Enfin décidé à faire le grand saut Brusilm se jette du haut de la falaise et tombe à l'eau dans un grand cri, endommageant l'embarcation des joueurs au passage. S'ensuit une fuite ou une lutte contre les Lutrains.

Il se pourrait aussi plus simple et à peine moins grotesque, que le prince ayant vu les voyageurs depuis sa tour tente d'attirer leur attention en jetant un squelette de chat auquel est attaché un message succinct : «A l'aide».

Une autre solution de facilité peut être plus intéressante serait de faire appel à la cupidité des joueurs, de leur faire suspecter la présence de trésors dans la vieille ruine. Ils pourraient par exemple en entendre parler chez les pêcheurs ou bien encore sur les premiers villages terriens, Blondur ou Frouglaind.

Une autre possibilité consisterait à les confronter directement aux lutrains. En assistant à la baignade des petites créatures les joueurs pourront par exemple découvrir l'entrée cachée. Il est néanmoins plus probable que ce soient les lutrains qui observeront les joueurs depuis les hauteurs de leur retraite. Ils pourraient alors vouloir suivre les voyageurs pour prélever un lecteur de secours ou voler des effets... Qui sait si ces bruyants voyageurs ne recellent pas de livres ?! Cela donnera vraisemblablement lieu à une attaque nocturne, ou plus certainement à une attaque surprise du campement si celui-ci est déserté ou laissé au soin d'un unique personnage. La victime aura alors la surprise de voir une dizaine de petites créatures surgir des berges et le menacer de leurs armes de fortune «- toi parler, toi mort ! - toi savoir lire ?» Puis de se faire assommer par derrière. Ne restera alors plus aux joueurs qu'à suivre la piste des attaquants.

La tour comprend **trois étages**. Le **plus haut** fait office de **salle de lecture**. Il comporte essentiellement la collection complète (près de mille volumes) de «*Nonon petite reine*», un roman à l'eau de rose du second âge qui plait énormément aux Lutrains. C'est le soir, autour de la liseuse magique qui s'allume automatiquement que les séances de lecture ont lieu. Les dépouilles d'anciens lecteurs et de chats jonchent les recoins de la pièce, et les Lutrains leurs vouent une sorte de culte respectueux.

S'ils sont libres de déambuler pendant le jour, la nuit les Lutrains enferment leurs prisonniers au **second étage**.

Le **premier étage** est le refuge attitré de la petite famille de Lutrains. Il s'y retrouvent généralement pour dormir ensemble, bien qu'il ne soit pas rare que certains découchent. En journée par contre, la majorité d'entre eux pêchent ou s'amuse dans la rivière.

Le plateau du pain de sucre comporte un **proto-potager** de légumes et autres clopinettes.

Les étages de la tour sont reliés par un **escalier central**. Le même escalier plonge dans les profondeurs de la colline pour aboutir dans une **salle humide** et maintenant quasiment envahie par la rivière.

Une dernière solution, moins amusante consisterait à donner aux joueurs l'information concernant le passage de Brusilm chez les pêcheurs. En arrivant sur terre et en apprenant que Brusilm n'est jamais arrivé là ils devineront certainement que leur Prince est resté dans la tour.

Enfin, la solution de secours consisterait à missionner les joueurs dans la tour. Par exemple pour y chercher une personne disparue et que la famille suspecte de s'être promenée par là bas. Ou bien encore en guise d'expédition punitive après que les pêcheurs aient retrouvé dans l'eau un des leurs affreusement mutilé.

Frouglaind

Maintenant que les joueurs ont retrouvé le prince, il ne leur reste plus qu'à fuir l'ire des Lutrains. L'idéal serait qu'ils se laissent porter par les flots une journée plus loin, jusqu'à Blondur ou un quelconque village côtier. Là ils retrouveront un semblant de civilisation, pas forcément directement dans le village mais au moins via l'existence d'une route menant à Frouglaind, la capitale de Teranno.

Sise aux pieds de petites montagnes, Frouglaind est la seule agglomération conséquente des environs. C'est en outre la seule qui ne soit pas côtière. On y mange pourtant énormément de poisson pêché dans les villages alentours. Les terres jouxtant la cité sont cultivées, et sur les collines paissent quelques troupeaux de vaches et de moutons à quelques mètres à peine des entrées de mines. Car qu'on se le dise, Frouglaind est avant tout ville de mines. Pour tout dire c'est même la capitale inter-onirique de la giboulitte. Un grand quartier de la ville est d'ailleurs dédié au traitement et au commerce de cette pierre semi-précieuse. Il est possible de trouver de la gemme brute de toute les qualités (comptez tout de même une Sol pour une gemme de la taille d'une noisette et de pureté maximale), mais aussi des produits transformés comme des bijoux, de la vaisselle, des lames ou encore de ce fameux verni que les peintres viennent de loin acheter. Fait intéressant : l'ensemble de ces denrées peut facilement être vendue dix fois plus cher ailleurs.

Pour achever leur voyage les joueurs doivent retrouver la trace de la chimère, seule capable de les ramener dans le rêve initial. Apasaquavagerouoteur n'est d'ailleurs pas bien loin. Son besoin de tranquillité l'a naturellement éloignée des lieux d'activité aussi erre t'elle du côté des mines abandonnées où son flair élimé lui indique la pré-

sence enfouie de giboulitte. Un véritable supplice de Tantale qui fait naître bien des marais.

En traînant dans les rues les personnages apprendront le mystère qui tient Frouglaind en haleine depuis quelques jours. Les collines derrière la capitale sont paraît-il en train de se liquéfier lentement... Quand donc et comment cette pandémie finira t-elle ? L'île est-elle condamnée à être engloutie par les eaux ? On prétend que le Grand Mineur lui-même s'est ému de la question et a fait plancher les plus éminents astrologues sur la situation. Tous travaillent d'arrache-pied à l'heure même dans la plus haute tour du palais. Pas de doute on est en de bonnes mains.

Après une petite enquête les joueurs auront appris que depuis leur arrivée dans ce rêve, au moins un marécage est apparu chaque jour sur un ancien site d'extraction de giboulitte. De la disposition de ces puits maintenant embourbés il sera possible d'inférer le déplacement de la bête, et de se faire une bonne idée de sa position actuelle. En chemin, les choix seront confirmés ou infirmés par les témoignages et les on-dit de fermiers ayant aperçu une ombre volant dans la clarté lunaire.

Les voyageurs retrouveront finalement la chimère léchant avidement de vieux résidus miniers à proximité d'un puit désaffecté. Venir à elle sans un petit cadeau ne serait pas une riche idée. A l'inverse une offrande même minime de giboulitte de bonne qualité sera des plus appréciées. Dès lors la discussion deviendra presque cordiale. Il faudra toutefois attendre que l'animal ait fini de lécher son morceau de pierre en ronronnant à tout rompre.

Pour transporter les joueurs sans trop de casse Apasquavaçerouoteur consentira cette fois-ci à un mode de déplacement plus orthodoxe, par exemple en transportant ses passagers dans une barque ou un radeau de fortune. Elle pourrait alors passer à travers un cours d'eau pour apparaître dans les prés au dessus de Brumelune ou dans la rivière de Valboisé. Elle a beau faire, cette chimère n'est décidément pas bien douce.

Le retour du prince

Voilà donc nos voyageurs de retour du bon côté du rêve, et ce ne sont plus que quelques formalités qui les

séparent encore du levé de brume.

Alors que les joueurs pénètrent avec Brusilm dans Brumelune, le garde lève un œil interrogateur et cherche à se souvenir de l'identité de cet étranger. La même scène se répète sans cesse sur le chemin du palais, mais à mesure de la progression le soleil se lève sur Brumelune et les gens commencent à se souvenir. Enfin, ce sont les premières révérences et les premiers signes de déférence. Petit à petit la réalité reprend ses droits en Brumelune.

Arrivée au palais la petite troupe apprend que le vieux Roi est mort. Étrangement, l'entourage attendait le prince, et les préparatifs de la cérémonie de la reconnaissance sont pratiquement terminés. La princesse Lunédine est là en grande robe d'apparat avec son fils, le petit prince Anselme. La mémoire revenue, elle retrouve son époux avec force émotion.

En assistant à la cérémonie les joueurs ressentent une grande sérénité, la béatitude du devoir accompli. Mais ce n'est qu'au paroxysme de la célébration qu'ils recevront leur vraie récompense. Alors qu'on est en train de jeter le corps du vieux Roi par la fenêtre, là bas au loin, sous un ciel d'azur et un soleil implacable la brume a commencé à refluer. Lentement elle se dissipe et l'on commence à distinguer par delà le rempart honni.

Les Gardiens de Rêve qui n'auront pas peur de se faire lyncher pourront conclure cette aventure sur un sibyllin «Et par delà la brume qui lentement se dissipe, c'est avec une joie incontrôlable que vous apercevez... Mais cela est une autre histoire.»

Pour les autres, en se dissipant la brume dévoilera simplement la seconde moitié de la cité. Le spectacle n'a rien de magnifique en soi, mais en vertu des épreuves il revêt un caractère particulièrement solennel. Les personnages se sentent en outre intérieurement rassérénés par cette vision d'une entité trop longtemps séparée et enfin unifiée.

L'aboutissement de ce scénario pourra donner lieu au gain, au choix du maître, d'1D4 point d'expérience en Empathie, d'un point de destinée ou d'une tête de Dragon.

Éveil

Pour conclure, quelques unes des clefs ayant présidées à l'écriture du présent scénario.

L'idée principale de cette histoire était bien entendue de jongler entre les concepts de «Connaissance», «Re-connaissance» et de «Re-connaissance». Dans cette optique, la ville de Brumelune prend la forme bilobée d'un cerveau humain. Petit clin d'œil aux théories cognitives, le dragon a résolu son problème par une réponse analytique quoiqu'erronée à son problème. Une mauvaise utilisation de son cerveau gauche en quelque sorte et qui l'aura, entre autre, amené à nier sa partie droite, généralement associée à la reconnaissance des formes et à la féminité. D'où entre autre l'absence de la reine, occupant le palais en vis-à-vis de celui du roi de l'autre côté de la Xyst.

On a en effet coutume d'associer
- **Cerveau gauche** :
homme / analyse mathématique, logique, etc...
- **Cerveau droit** :
femme / sensibilité, reconnaissance de motifs, etc...

La brume symbolise à la fois l'incohérence mentale, le flou mémoriel et la négation d'une partie de la réflexion. Un flou mémoriel qu'on retrouve dans la maladie du roi.

Pour parfaire la sensation de dualité et de répons, les joueurs sont motivés et aiguillés par deux rêves successifs, tout comme ils sont amenés physiquement à visiter deux rêves différents.

Pour ce qui était de l'intégration du pont comme élément, il eut certainement été plus élégant de s'en tenir au *pont entre les générations* qu'on voit dans les cérémonies de passage de pouvoir, mais la présence du pont majestueux entre les deux cortex de Brumelune semblait un passage obligé. Et puis cela peut donner lieu à quelques fausses pistes intéressantes.

Enfin, le nom du fleuve est un clin d'œil au tempérament du dragon autant qu'un anagramme du styx.

Pour ce qui est des inspirations, il faudra chercher du côté du Roi Lear, ainsi que du recueil des fleurs du mal.