

ARKENSTONE 02



La route, blanche et dure sous mes pieds, s'étire interminablement sous la lumière cruelle d'un jour d'été. Comme un funambule agile, j'avance à pas rapides sur ce fil tendu entre deux Rêves qui me conduit d'hier vers demain

Trois poils de la moustache d'une chamule blanche dans ma poche comme porte bonheur. Pour seule arme mon bâton de pèlerin et une autre vie pour seule destination. Egaré sur le chemin sans fin de mes souvenirs et de mes désirs. Pour toujours, je voyage.

Arkenstone n°2 (Edition 2023) - Février 2023

L'Arkenstone est une production du **G.W.F. – Sauvez les Gobelins**

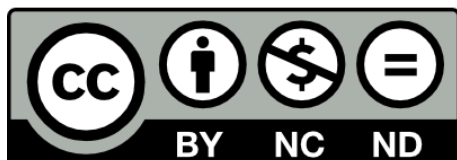
Rédacteur en chef : **Billy Windle**

Textes et mise en page : **Finrod**

Apparences trompeuses est une nouvelle de **Steve Fabry**

Le mail de la rédaction : Arkenzine@yahoo.fr

Les illustrations ont été trouvées sur les sites suivants : ArtStation, Deviantart, Pinterest et le Terrier du Grümph



Passé Nuit

Un voyage pour Rêve de Dragon

Passe Nuit est une aventure qui va entraîner les voyageurs à la découverte d'un Rêve assez particulier. Celui-ci ne suit pas les règles habituelles du Multirêve et il possède une faune et une flore originales.

Les personnages vont découvrir un Rêve où le temps ne s'écoule plus. Celui-ci est divisé en trois régions : Le **pays du jour**, où le soleil reste en permanence au zénith, le **pays de la nuit**, éclairé par une éternelle pleine lune, et l'**Aubrée**, un lieu de passage plongé dans un crépuscule perpétuel qui relie les deux autres provinces et où se trouve l'auberge de **Passé Nuit**.

Les voyageurs vont rapidement se lancer dans l'exploration de cette étrange contrée, sans doute avec l'intention de trouver une possible porte de sortie. Celle-ci existe, mais pour pouvoir s'en approcher, les héros devront commencer par réunifier ce Rêve brisé en y rétablissant la bonne marche des heures.

Le Rêve des trois royaumes

Au début du Troisième Age, le temps cessa de s'écouler de la façon habituelle dans le Rêve du dragon **Ankataramanapa**. Son domaine fut agité de toutes parts et il manqua de peu d'être entièrement détruit. Il se retrouva alors séparé en trois parties, à la fois proches, mais pourtant distinctes : Le royaume de **Solis**, le **pays du jour**, où le soleil reste en permanence immobile au zénith, le royaume de **Noctis**, le **pays de la nuit**, qui n'est éclairé que par une pleine lune tout aussi immuable, et l'**Aubrée**, une clairière située au centre d'une forêt aux dimensions incertaines où le ciel a la couleur violine d'un éternel crépuscule. Cette forêt est une *frontière* qui relie et sépare à la fois les deux royaumes.



☞ Quand les voyageurs vont arriver dans le Rêve de **Passé Nuit**, l'aspect général des trois régions leur paraîtra totalement normal : Ils y trouveront des bois, des collines, des villes et des hameaux, des prairies et des champs traversés par des rivières...

✧ Ce n'est qu'en se déplaçant sur la route qui traverse les trois royaumes qu'ils vont constater *l'immobilité relative* des astres. Le temps lui-même paraîtra avancer à son rythme habituel pour les héros. Ici, les humains, les animaux et les plantes naissent et vieillissent de la même façon que dans les autres Rêves, ils mangent et dorment aux mêmes intervalles, mais ils vivent simplement dans un paysage, un *espace* qui reste inchangé.

☞ Les royaumes de Solis et de Noctis sont entièrement entourés par la forêt de l'Aubrée, et celle-ci s'étend dans toutes les directions. Si les personnages décident d'avancer en ligne droite dans la forêt, en partant de l'importe quel endroit situé sur la lisière d'un des deux pays, ils arriveront toujours dans la trouée où est installée l'auberge de Passé Nuit après une heure de marche.

✧ La description du micro-Rêve qui est faite ici n'est qu'une possibilité parmi d'autres. Vous pouvez décider d'y ajouter quelques détails personnels, par exemple, en remplaçant les dirigeants autoritaires qui dirigent les deux royaumes par des princes et des princesses - qui se montreront favorables aux tentatives de séduction faites par les héros - ou par des assemblées de notables, voir même en faire des démocraties parlementaires.



Vous pouvez décider, par exemple, que la contrée du jour est un désert où se trouvent quelques oasis et que celui de la nuit est formé de vallées séparées par de hautes montagnes, ou que les deux royaumes et la forêt qui les sépare sont situés dans des Rêves différents et qu'ils sont reliés entre eux par des passages de bleu-rêve. Vous pouvez également décider que l'auberge de Passe Nuit n'est pas isolée mais qu'elle se trouve au centre d'un village où résident les personnes qui ont décidé de fuir les pays du jour et de la nuit – qui sont des dictatures dirigées par des autocrates immortels. Les personnages pourront aussi y rencontrer d'autres voyageurs, qui ont décidés de s'installer dans ce lieu *neutre*, faute d'avoir trouvé un moyen de quitter ce Rêve hermétique.

✧ Les deux royaumes sont chacun traversés par une unique route. Ces deux voies trouvent leur origine dans la clairière de l'Aubrée, où elles se croisent devant l'auberge de Passe Nuit. Les routes forment en fait deux boucles. En les suivant sur toute leur longueur, les héros finiront par revenir à leur point de départ. Cet univers est totalement fermé sur lui-même, c'est un véritable *cul-de-sac*.

☞ Vous devrez commencer par choisir où et quand les voyageurs vont arriver à Passe Nuit. Il est supposé ici que le *dérèglement* du temps fait qu'il n'y a pas de véritables saisons dans le micro-Rêve. La température moyenne, qui est d'environ vingt degrés, est la même dans les trois pays, et qu'elle reste constante toute l'année. Elle baisse légèrement quand il pleut, et elle remonte quand le ciel est dégagé.

✧ Vous pouvez décider que l'immobilité temporelle du Rêve a un effet notable sur le climat local : Le royaume du jour est peut être plongé dans une perpétuelle canicule estivale - qui reste supportable uniquement grâce aux pluies d'orage qui rafraichissent l'air, et celui de la nuit est recouvert par la neige et le givre d'un hiver interminable. Dans ce cas, les habitants de Noctis se nourrissent des plantes qu'ils cultivent dans des serres éclairées et chauffées par des zones d'Oniros. Mais vous pouvez partir du principe que les saisons s'écoulent *dans le bon ordre* dans le micro-Rêve, malgré l'immobilité du soleil et de la lune. Ce qui vous permettra de décompter la progression des personnages de jour en jour en utilisant le calendrier habituel. Il est donc possible qu'il y ait du givre et de la neige en hiver au pays du soleil, et des *nuits brulantes* dans celui de la lune au mois de la Couronne. Décidez enfin s'il est possible d'observer les mouvements des astres dans le pays de la nuit, ou si la vive lumière de la lune rend impossible la pratique de l'Astrologie.

De la mesure du temps

Les habitants des trois provinces utilisent différents moyens pour mesurer le passage du temps, mais ceux-ci ne permettent pas de faire des calculs à long terme. Le seul moyen pour eux de déterminer une durée aussi longue qu'une année est de tenir le compte d'une succession *virtuelle* des jours. Les érudits utilisent des calendriers établis sur des parchemins pour fixer les dates des grands événements : Les guerres, les révoltes, les épidémies, la naissance ou la mort de personnages illustres...

✧ La plupart des sujets des deux royaumes utilisent des plantes dont la floraison se produit à des intervalles réguliers pour estimer le passage du temps. Seuls quelques privilégiés possèdent des instruments de mesure mécaniques, le plus souvent des clepsydres, mais les horloges mécaniques existent aussi dans ce Rêve. L'une d'elles est installée sur la façade du palais du roi du jour, un beffroi pourvu de quatre quadrants se dresse au centre de la capitale du pays de la nuit et une autre se trouve dans la grande salle de l'auberge de Passe Nuit. Vous pouvez en faire des machineries spectaculaires en y ajoutant des figurines animées qui viennent frapper un gong toutes les heures.

Quelques haut-révants qui résident au Noctis utilisent aussi la magie pour mesurer des périodes précises - le plus souvent les temps de chauffage ou de macération de préparations alchimiques. La durée des sorts d'Oniros et d'Hypnos - qui est de douze heures - reste elle aussi immuable.

De la géographie des trois royaumes

L'aspect général des royaumes du jour et de la nuit est le même : Les deux contrées sont de forme circulaire, elles mesurent **seize lieues** de diamètre - soit soixante-quatre kilomètres. Leurs frontières sont entièrement entourées par la forêt de l'Aubrée et les cités royales de **Méridienne** et **Ténébreuse** se trouvent précisément à leurs centres. Deux routes permettent d'entrer et de sortir des royaumes de Solis et Noctis. Ces voies les traversent d'est en ouest, d'une lisière de la forêt à l'autre. Elles entrent ensuite dans l'Aubrée, où elles conduisent à la clairière où se trouve l'auberge de Passe Nuit.

☞ Dans ce Rêve où les astres sont immobiles, ce sont les déplacements physiques qui permettent de prendre en compte le passage du temps. Des bornes qui représentent les heures du jour et de la nuit sont disposées à intervalle régulier le long des routes qui traversent les deux pays.



La région qui se trouve entre deux de ces bornes porte le nom de l'heure qui en marque l'entrée depuis sa limite extérieure. La description suivante suppose que les voyageurs empruntent une des deux routes qui se croisent devant l'auberge de Passe Nuit pour se diriger vers le Solis ou le Noctis.

✧ En suivant la **route du jour de l'est** depuis l'Aubrée, les voyageurs vont franchir la lisière de la forêt et entrer dans le royaume du jour. Une demi-heure plus tard, ils vont passer devant un pilier de pierre grise, large de trois pas à sa base et haut de six. Il s'agit de la borne du **Vaisseau**. Des navires sont gravés sur les quatre faces du monolithe. Ils vont voir en même temps le soleil se lever sur l'horizon devant eux. Une heure plus tard, ils vont passer devant la borne de la **Sirène**, puis celle du **Faucon** après une autre heure. Deux lieues plus loin, la borne de la **Couronne** indique la limite de la **province du matin** et l'arrivée dans le **domaine royal**. De l'autre côté de la cité de Méridienne, la borne du **Dragon** indique le passage dans la **province du soir**. Une fois cette borne passée, les héros vont voir l'astre du jour s'abaisser derrière eux. Suivent les bornes qui indiquent les régions des **Epées** et de la **Lyre**.

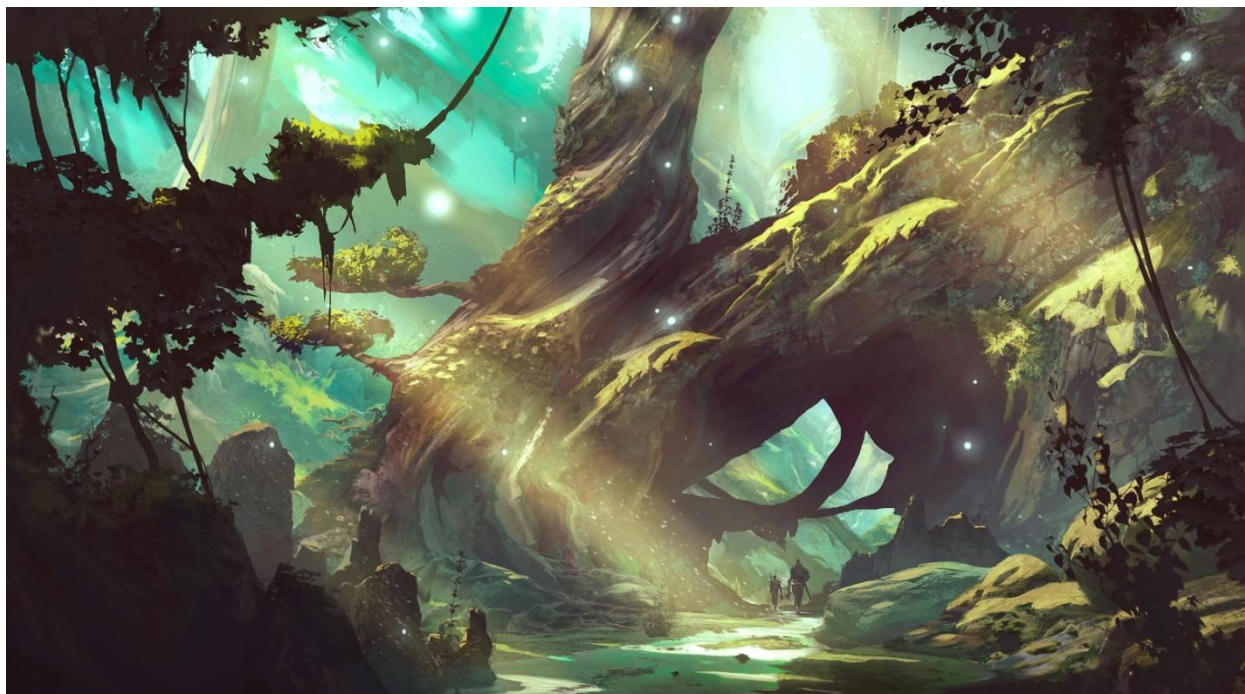
Une fois que celle-ci est franchie, le soleil se couche derrière les marcheurs, alors que la ligne sombre de la forêt apparait devant eux. S'ils continuent à avancer, ils vont passer la lisière de l'Aubrée et, une demi-heure plus tard, ils vont à nouveau se retrouver à la croisée des chemins, dans la clairière où se trouve l'auberge.

✧ S'ils continuent à marcher droit devant eux en restant sur la même route, les voyageurs se retrouvent sur la **route de la nuit de l'est**. Ils vont rapidement arriver à la frontière du pays de la nuit, qu'ils vont traverser dans le sens du passage des heures nocturnes, depuis la borne du **Serpent** jusqu'à celle du **Château Dormant**, avant d'entrer à nouveau dans la forêt et revenir à la clairière de l'Aubrée.

Si les voyageurs décident de tourner à angle droit au carrefour pour suivre une des deux autres routes, ils vont se retrouver sur la **route du jour de l'ouest** - s'ils tournent à gauche, ou sur la **route de la nuit de l'ouest** - s'ils tournent à droite. Ils vont alors entrer dans le royaume du jour à l'heure de la Lyre, ou dans celui de la nuit à l'heure du Vaisseau. Les deux routes en forment en fait une seule. La suivre vers l'est permet d'arriver dans les deux royaumes dans l'ordre du passage des heures, et la suivre vers l'ouest y conduit dans le sens contraire. Cette route forme une *boucle* qui se replie sur elle-même et qui forme un croisement à angle droit dans l'Aubrée, comme ceci : ∞

☞ Il est impossible de se rendre directement du pays du jour au pays de la nuit. Les personnages peuvent entrer dans la forêt de l'Aubrée n'importe où sur la bordure des deux royaumes - s'ils trouvent une ouverture entre les buissons et les ronces - mais, quelle que soit la direction qu'ils vont prendre, ils arriveront *toujours* à la clairière de Passe Nuit. Cela après au moins une heure de marche, ou même plus, si les joueurs décident que les héros changent régulièrement de direction pour *explorer* la forêt.

Note : Le micro-Rêve est bien un univers fermé. Si l'apparition de déchirures d'arrivée y est fréquente, il est impossible d'y trouver - ou d'y créer - des déchirures de départ.



Le pays du jour

L'aspect général du royaume du soleil ressemble à celui des Rêves que les personnages ont déjà explorés. En suivant la route qui le traverse, ils vont découvrir un paysage fait de plaines, traversées par des cours d'eau, de lacs et de collines aux pentes douces recouvertes de bosquets d'arbres de différentes variétés. Des prairies et des champs s'étendent dans toutes les directions jusqu'à la lisière de la forêt.

En chemin, les héros vont croiser des paysans qui font avancer leurs troupeaux de chèvres ou de moutons, et d'autres qui conduisent des charrettes remplies de foin tirées par des chevaux ou des bœufs, et ils seront bien reçus par les habitants des villages - tous les hameaux possèdent une auberge ou une maison des voyageurs. Mais cette amabilité n'est en fait qu'une politesse de façade. La plupart des habitants du pays du jour se montrent méfiants avec les *vagabonds*.

✧ Ce n'est qu'après avoir passé les bornes du Vaisseau et de la Sirène que les personnages vont réaliser que la montée du soleil dans le ciel dépend uniquement de leur vitesse de marche. S'ils font demi-tour et qu'ils reviennent vers la forêt, ils vont le voir redescendre, jusqu'à ce qu'il disparaisse derrière l'horizon.

☞ Méridienne, la cité capitale, occupe le point central de la contrée du jour. Elle s'élève sur les flancs d'une colline à la forme régulière et elle est entourée par un rempart où ne se trouvent que deux portes, celle de **l'aube**, à l'ouest, et celle du **crépuscule**, à l'est. Les rues de la ville forment des cercles concentriques autour du palais royal et de la place d'arme, qui occupent le sommet de la colline. Bien qu'elle ne compte que quelques milliers d'habitants, Méridienne est une véritable ville où les voyageurs pourront trouver les services habituels : Des commerces, des thermes, des forges, et même une bibliothèque publique.

☞ La taxe d'entrée dans la capitale est de **cinq Deniers** pour les piétons, et d'un **Sol** pour les cavaliers et les charrettes. Les gardes vont avertir les nouveaux venus que les haut-révants ne sont pas autorisés à entrer dans la cité. En fait, les magiciens sont *interdits de séjour* dans tout le royaume. Un décret royal autorise les hommes de la milice à fouiller les sacs des personnes qui veulent entrer dans la ville, et à saisir tous les objets qui leurs sembleront suspects - c'est-à-dire ceux qui peuvent avoir une relation avec le haut-rêve : Les livres, les potions, les cristaux alchimiques, les armes décorées de gemmes et les vêtements de couleur verte.

Les personnages ne pourront pas éviter une fouille de leur équipement, à moins qu'ils ne possèdent assez de Sols - au moins une dizaine - pour acheter un *droit de passage* à **Gravière**, le chef de la garde municipale. Les héros magiciens pourront facilement bernier les gardes, mais vous pouvez décider qu'un des agents du roi, dont la mission est de surveiller les *nouveaux venus*, possède le don de détecter les haut-révants.

Les portiers vont aussi déclarer que les *mendiants* ne sont pas autorisés à se déplacer librement dans Méridienne. Le seul endroit où ils sont autorisés à se loger pour dormir est **l'auberge de la cruche percée**. Un établissement douteux qui sert aussi de repère à tous les tire-laines de la ville.

☞ Les habitants de la contrée du soleil mesurent l'écoulement du temps en utilisant des plantes dont les fleurs s'ouvrent et se ferment en suivant des cycles réguliers : **L'unitaire**, dont les fleurs blanches bordées de violet se replient pendant une heure draconique puis se redressent pour une durée équivalente, la **tierce**, un muguet à la croissance rapide dont les clochettes apparaissent, se fanent et tombent toutes les trois heures et la **sixte**, une variété de glycine, dont les feuilles en forme de cœur deviennent alternativement rouges et bleues toutes les six heures.

☞ Les **journaliers** divisent leurs *journées* en trois parties qui durent chacune quatre heures draconiques : La **Matinale**, la **Prème** et la **Dolante**.

✧ La Matinale est la période consacrée aux activités. C'est pendant cette période que les paysans s'occupent de leurs champs et de leurs bêtes, que les marchés se tiennent sur les places des villages et que les boutiquiers ouvrent leurs échoppes. Elle se termine par le déjeuner, qui est le principal repas de la journée.

✧ La période suivante est la Prème. Cette partie de la journée est consacrée aux relations sociales et aux loisirs. Sa dernière heure est consacrée à un dîner qui réunit familles et amis dans des lieux publics - des tavernes, ou des places où des tables et bancs sont dressés à l'ombre des chênes ou des tilleuls. Les participants de ces assemblées vont partager des bouteilles de vin et des plats légers : Des salades, du fromage de brebis et des fruits secs. Après cette collation, les convives vont chanter des chansons à boire ou se lever pour danser au son des flûtes et des vielles.



L'assemblée de la fin de la Prème est le seul moment où les habitants du pays du jour se montreront à peu près aimables avec les voyageurs. Ils accepteront que les héros s'attablent avec eux et ils répondront à leurs questions sans se faire prier.

✧ La Dolante est la période de repos. Les journaliers profitent de ce moment de calme pour fermer les volets de leurs maisons - ou chercher un endroit ombragé - et dormir quelques heures.

✧ Le roi **Jovan** porte le titre de **Grand Monarque**. Il assiste tous les jours à la parade militaire qui se tient sur la place d'arme située devant son palais au début de la période de la Prème. Il apparaît toujours en public vêtu d'une grande robe de soie jaune et noire et il dissimule son visage avec un masque fait d'or et de jais qui ressemble à un papillon aux ailes dentelées.

Après le défilé des soldats, le roi prononce un discours qui peut être entendu sur toute la place - le balcon où il assiste à la parade militaire est situé au centre d'une zone de clameur permanente. Pendant une demi-heure, il va exhorter les habitants de la ville à se méfier des espions envoyés par le pays de la nuit et, d'une façon générale, à éviter d'avoir des rapports trop familiers avec les étrangers, en particulier avec ces êtres malfaisants que sont les haut-révants. Il termine sa harangue en rappelant à ses sujets qu'ils doivent obéir aux ordres et que ceux d'entre eux qui aideront les magiciens à réaliser leurs *actes criminels* seront jugés pour leur complicité, alors que ceux qui les dénonceront aux miliciens seront récompensés.

Faune et flore du pays du jour

La faune et la flore du pays du jour ressemblent à celles des autres Rêves, mais la contrée possède également des variétés de plantes et d'animaux particulières.

Le beccard

Le beccard est une variété de canard au plumage blanc et orange qui vit dans les marais et sur les berges des lacs où se trouvent des roseaux. Son *chant* est encore plus fort et discordant que celui des autres canards.

Le caniste

Le caniste, également appelé *poisson-chien*, est une grosse anguille capable de rester plusieurs heures hors de l'eau. Lors de la saison des amours, les canistes mâles sortent des rivières pour attirer les femelles en poussant des cris qui ressemblent à des aboiements. Sa morsure est venimeuse.

Le mégiste

Certains insectes du pays du jour possèdent des couleurs originales, ou une taille inhabituelle, comme les abeilles vertes et mauves, ou les méga-scolopendres par exemples. Le mégiste, un papillon jaune et noir aux ailes longues d'une coudée est si répandu qu'il est devenu l'emblème du royaume. Les mégistes pullulent dans les prairies, où ils se nourrissent du nectar des **gueules d'azur**, de grandes fleurs aux coroles larges d'un demi-pas. Ils sont attirés par les objets brillants et les odeurs sucrées.

La guermante

Les guermantes sont des grenouilles ailées aussi grosses que des pigeons qui vivent dans les marais et sur les berges des rivières. Ce sont les principales prédatrices des mégistes. Les ailes de peau qui relient leurs pattes ne leur permettent pas de voler, mais elles les étendent quand elles sautent, elles peuvent ainsi parcourir plusieurs dizaines de pas à chaque bond. Les guermantes peuvent changer la couleur de leur peau pour se dissimuler dans la vase ou les hautes herbes. Elles peuvent rester immobiles pendant des heures en attendant le passage d'une proie. Les personnages vont sans doute découvrir l'existence de ces grosses grenouilles en marchant par accident sur une d'elle. Quand elles sont écrasées, les poches de gaz qui se trouvent dans le ventre des guermantes explosent. Le bruit de cette *explosion* peut être entendu à plus de cent pas. Les cadavres des guermantes dégagent une odeur qui est à la fois tenace et très désagréable.

Le kalpied

Les lacs et les marais du pays du jour sont d'une taille assez réduite, ils n'offrent pas assez de ressources pour des créatures de grande taille, comme les libelles, les dongs ou les brochets géants. Le seul prédateur dangereux pour les humains qui réside dans les zones humides est le kalpied. Ce crustacé d'eau douce vit près des berges, où il s'enfouit dans le sable ou dans la vase. Dès qu'une proie passe à sa portée, il la saisit avec ses tentacules - dont la longueur est égale au double de la taille de sa carapace - et il l'attire vers sa bouche, une ouverture circulaire pourvue de centaine de dents pointues. Les carapaces des kalpieds ont la forme de cônes à la pointe coupée en biais. Les plus grands font un pas de long. La chair des kalpieds est délicieuse une fois grillée et ils atteignent rarement leur taille adulte.



Le ricaneur

Les ricaneurs sont des singes de petite taille qui vivent dans le pays du jour et dans la forêt de l'Aubrée. Ils se cachent dans les arbres, mais ils trahissent souvent leur présence en poussant un cri qui ressemble à un rire moqueur. Ils n'ont pas peur d'entrer dans les maisons pour voler de la nourriture ou des petits objets, mais ils ne peuvent pas s'empêcher de ricaner quand ils viennent de s'emparer de leur larcin.

Le lorme

Un des effets de la présence constante du soleil dans le ciel est que les plantes poussent très vite dans le royaume du jour. Des brigades de faucheurs parcourent la lisière de la forêt de l'Aubrée pour éviter que les plantes invasives, comme les ronces, les orties et le lierre, ne recouvrent les cultures. Ces ouvriers sont aidés par les **lormiers**. Les lormes sont des vers herbivores de grande taille qui forment des troupeaux composés par une dizaine de femelles et des jeunes qui suivent un mâle dominant. Les lormes adultes peuvent atteindre dix pas de long et trois pas de haut.

Les hardes sont dirigées par des lormiers, des gardiens qui guident les vers d'un pâturage à un autre. Le maître lormier monte sur le dos du **garne**, le vers mâle qui mène le groupe, et il le dirige en utilisant deux bâtons équipés d'une pointe de métal à un bout, et d'un cadre sur lequel est tenu un carré de tissus ou de cuir à l'autre extrémité. Le cadre sert à masquer les yeux du lorme, celui-ci tourne à l'opposé de son œil recouvert, et il s'immobilise si ses deux yeux sont voilés. La viande des lormes est comestible et leurs déjections, une fois séchées, sont utilisées comme engrais et comme combustible. Des foires aux lornes sont organisées tous les cent jours sur une place qui se trouve près de la porte ouest de la cité de Médiane.

La clochante

La clochante est un hybride de groseillier et de clopinier. Ces baies orange ne sont pas très nutritives, mais elles contiennent une grande quantité d'alcool. Ceux qui en mangent trop sont assurés d'entendre *sonner des cloches* pendant toute la journée suivante.

La trombine

La trombine est une liane qui parasite les plus grands arbres. Toutes les *sept semaines*, elle se couvre de fleurs odorantes qui attirent les abeilles mauves. Elle produit ensuite des fruits, les trombinards, qui arrivent à maturité après sept jours. Ces fruits, qui ressemblent à des poires, sont recherchés par les enfants et par les fabricants d'eau de vie. Le jus acide des trombinards contient un alcaloïde léger. Ceux qui les mangent sont assurés d'avoir des hallucinations pendant quelques minutes. Les muscles de leurs visages vont également être paralysés pendant un quart d'heure. Les bouilleurs de cru utilisent les trombinards pour préparer un alcool sucré au goût relevé qui peut être utilisé dans la préparation des gâteaux.

Le mirasol

Les mirasols sont des tournesols de très grande taille, leurs tiges peuvent monter jusqu'à vingt pas de haut, et leurs fleurs peuvent atteindre un diamètre de trois pas. Les hampes des mirasols sont si solides qu'elles doivent être coupées à la hache par des bucherons. Leurs graines font la taille d'œufs de poule. Elles sont délicieuses une fois pilées et grillées.

L'ombrelier

Les ombreliers sont des palmiers aux troncs duveteux et aux grandes feuilles noires. Leur taille varie entre cinq et quinze pas de haut. Les feuilles des ombreliers, larges d'un pas et longues de deux, sont épaisses et solides comme du cuir. Elles poussent au sommet des troncs et elles s'étendent à l'horizontale en se chevauchant, ce qui donne à cet arbre l'aspect d'un parasol.

Les ombreliers forment des bosquets qui peuvent atteindre une centaine de pas d'envergure. Ces espaces privés de lumière constituent des oasis d'obscurité dans cette contrée où le soleil ne se couche jamais. Dans l'ombre des arbres, l'air est plus frais et plus humide, les herboristes sont assurés d'y trouver en quantité des plantes qui n'aiment pas la lumière, comme l'ortigal et le tanemiel, ainsi que de nombreuses variétés de champignons.

Cependant, les alchimistes et les guérisseurs doivent se montrer prudents lors de leurs expéditions dans les bosquets, il arrive parfois que des créatures *dangereuses* venues de la forêt de l'Aubrée viennent se dissimuler sous les ramures des ombreliers : Des vipères jaunes, des araflates, ou des drakules par exemples.

La quaisselle

La quaisselle est une plante grimpante qui possède de nombreux usages. Ses feuilles peuvent être utilisées fraîches dans des infusions tonifiantes. Une fois séchées et réduites en poudre et elles peuvent être prises comme du tabac ou utilisées comme épice pour relever les plats de viande rouge.



Le pays de la nuit

L'apparence générale du domaine de la **reine Séléne** est identique à celle du royaume du soleil : Le royaume de la nuit s'étend également sur un cercle de seize lieues de large entièrement entouré par la forêt de l'Aubrée et la contrée est traversée en ligne droite par une route qui conduit d'une frontière à l'autre. Des bornes où sont gravés les signes des heures de la nuit sont placées le long de la **Voie Nocturne** - elles sont aussi toutes espacées de deux lieues. De l'heure de la **Lyre** à celle de l'**Araignée** à l'ouest de la cité, et de celle du **Roseau** à celle du **Vaisseau** à l'est. Tout comme dans le pays du jour, les voyageurs verront la lune se lever au-dessus de l'horizon devant eux alors qu'ils vont se diriger vers le centre du pays. Elle va atteindre le zénith quand ils seront arrivés à Ténébreuse. Notez que ce mouvement des astres n'est pas lié à la route. Les personnages verront la lune et le soleil s'abaisser derrière eux quand ils s'éloigneront du centre des deux royaumes, quelle que soit la direction qu'ils vont choisir.

☞ Le royaume de la nuit n'est pas plongé dans une véritable obscurité. D'une part, il est éclairé par une lune trois fois plus grande que celle qui est visible dans les autres Rêves - et celle-ci est un disque blanc, sans aucune tâche à sa surface, qui éclaire la contrée d'une pâle lueur argentée, d'autre part, les plantes et les animaux se sont adaptés à la pénombre ambiante en créant leurs propres sources de lumière : Les buissons qui bordent la route médiane, ainsi que les chemins qui conduisent aux villages et aux fermes, sont recouverts de fleurs lumineuses aux couleurs variées. Des milliers d'insectes ressemblant à des lucioles volent autour des massifs de roses aux pétales brillants de leurs rouge, orange et jaune. Ces roses sont si nombreuses qu'elles sont devenues le symbole du pays. Les lucioles sont chassées par des oiseaux qui ressemblent à des geais, dont les ailes sont phosphorescentes, et par des chauves-souris dont la fourrure scintillante reflète la lumière de la lune.

Les premières personnes que les voyageurs vont rencontrer quand ils vont entrer dans le domaine de la lune seront des **fagotiers**. Ce sont des forestiers qui parcourent la frontière du royaume pour couper les ronces et récupérer du bois. Contrairement aux faucheurs du pays du jour, ce ne sont pas des bagnards, ils appartiennent à une *famille étendue* - qui s'est divisée en plusieurs clans depuis des générations - et ils sont fiers de leur activité. Ce sont eux qui empêchent les *mauvaises herbes* de recouvrir le pays de la nuit.

En échange de quelques Deniers, les fagotiers donneront des indications utiles aux personnages : Ils leur diront de se méfier du seul animal dangereux du pays, la **dyptérine**, et ils leur indiqueront les endroits où ils pourront trouver des plantes médicinales sur la lisière de la forêt.

☞ Les habitants du pays de la nuit, les **noctes** mesurent eux aussi le passage du temps en utilisant des végétaux dont les feuilles changent de couleurs d'une façon cyclique, ou dont les fleurs s'ouvrent et se referment à des intervalles réguliers. La plante la plus utilisée est la **belle de nuit**, une variété de lys dont les fleurs s'ouvrent et se referment toutes les quatre heures et dont la durée de vie est exactement de vingt-huit jours. La seconde est l'**évanescence**, une sorte de glycine dont les petites fleurs bleues restent ouvertes pendant sept jours avant de faner. De nouvelles fleurs apparaissent à l'extrémité des tiges douze heures plus tard.

✧ Quelques habitants de la capitale se servent de méthodes différentes pour mesurer la succession des jours et des mois : Certains élèvent dans des aquariums des poissons scintillants dont les points lumineux changent de couleur toutes les heures, d'autres utilisent des machines dont les mécanismes sont entraînés par la pression d'un réservoir d'eau, quelques membres de la cour de la reine possèdent des horloges à balanciers, ou ils utilisent les possibilités que leur offre la magie.

✧ A l'auberge des **Quatre Mâtins**, l'estaminet où se réunissent les aventuriers et les rares personnes qui osent quitter le royaume de Noctis pour se rendre régulièrement dans l'Aubrée et le Solis, les héros entendront d'étranges rumeurs :

Si certains haut-révants se contentent d'invoquer des Kanaillous pour qu'ils leur disent quelle est la date du jour, d'autres cherchent un moyen de créer des zones d'illusions qui pourront afficher d'une façon fiable le passage des heures. Des alchimistes travaillent à la création de sabliers *plus précis* que ceux qui existent déjà. Et il y aurait dans le palais de la reine une salle où se trouvent des zones d'Oniros qui produisent des notes de musique en suivant toujours le même cycle. La première indique la succession des heures, la seconde celle des jours, la troisième celle des mois et la quatrième celle des années. Une personne qui connaît l'ordre de production des différentes notes peut donc savoir avec précision *quand* il se trouve, simplement en écoutant la musique des sphères.

☞ Les *journées* des habitants du royaume de la lune sont également divisées en trois parties de durée égale : **L'Active**, la **Veillée** et la **Rêverie**.



✧ La première partie est l'Active. C'est la période où les noctes ouvrent leurs boutiques et où ils s'occupent des champs et des animaux. Les élevages de bœufs, de porcs et de moutons sont nombreux dans le pays de la nuit. En plus de la viande, ce bétail fournit la graisse utilisée pour la fabrication des chandelles. C'est aussi la période où les professeurs donnent leurs cours à l'université royale de Ténébreuse.

✧ La seconde partie est la Veillée. De la même façon que dans le royaume du soleil, cette période est consacrée principalement aux activités sociales et aux échanges. C'est à ce moment que se tiennent les marchés et que les éleveurs et les bouchers vont conclure leurs accords dans les tavernes, devant un verre de **lait de lune**.

✧ La troisième partie est la Réverie. C'est la période où les habitants du pays de la nuit vont se réunir pour discuter et pratiquer des jeux de société avec leurs amis avant de prendre quelques heures de repos. Ils vont ensuite s'assoupir dans leurs maisons, ou dans les granges, pour éviter d'attraper un **coup de lune** - qui ne se traduit pas par une brûlure de la peau, mais par un *dérangement* de l'esprit. Si les héros dorment à la belle étoile dans les limites du royaume nocturne, ils devront faire un jet de **Rêve** avec une difficulté de -2 à leur réveil. Ceux qui échouent à ce test doivent tirer une queue de dragon.

✧ Les noctes utilisent de nombreuses méthodes pour combattre le manque de lumière dans leur royaume : Les femmes recouvrent leurs vêtements de pollens lumineux et elles épinglent dans leurs cheveux des fleurs de **luseron**, une variété de liseron dont les fleurs brillent d'une vive lueur mauve. Les hommes font des guirlandes avec ces fleurs et ils les placent sur leurs chapeaux. Des aquariums qui contiennent des **luminaires**, des poissons aux écailles brillantes, servent de source de lumière dans de nombreuses maisons - en plus des lampes à huile et des bougies. Au fil des siècles, des haut-révants ont créés des centaines de zones de lumière permanentes qui éclairent la Voie Nocturne ainsi que les places et les grandes rues de la capitale. La principale concentration de zones de lumière se trouve au centre de la cité de **Ténébreuse**, sur la **place de l'Araignée**.

☞ Tout comme Méridienne, Ténébreuse est une ville d'une taille modeste qui ne compte que quelques milliers d'habitants, mais les voyageurs y trouveront des auberges, des magasins, des bains, des forges, ainsi qu'une **université du Haut Savoir** où se trouve une grande bibliothèque. Et, contrairement à celle du pays du jour où ils sont interdits, celle-ci contient de nombreux ouvrages consacrés à la magie.

✧ Le palais de la reine Séléne est un *reflet* de celui du Grand Monarque. Il se trouve également au centre de la cité et il fait face à une grande place recouverte de carreaux de marbre noirs et blancs qui forme un demi-cercle large de deux cents pas. A chaque période de Veillée, un bal masqué est organisé sur cette place et les seuls défilés que l'on peut y voir sont ceux des chars sur lesquels sont installés des musiciens.

La reine participe à toutes les fêtes qui se déroulent sur la place, c'est le seul moment où il est possible de l'approcher pour lui être présenté, mais pour que cela soit possible, les personnages devront déjà connaître un de ses courtisans, qui se chargera du protocole. Les seules obligations pour les solliciteurs de la dirigeante du pays de la nuit sont de porter des costumes assez *originaux* pour attirer son attention, et de tenir leurs masques avec leurs deux mains - ce qui est une façon de s'assurer qu'ils ne peuvent pas lancer de sortilèges.

✧ Après quatre heures de divertissements et de toasts portés en l'honneur de la dirigeante - les pavanés, gavottes et autres danses sont souvent interrompues par la distribution de nourritures diverses et de coupes de **vin saphir** par des valets - le bal se termine souvent par une partie de **chasse aux lutines**. Les Lutines sont recouvertes de pollen lumineux avant d'être sorties de leurs cages. Dès qu'elles prennent leur envol, des veneurs - qui portent le titre de **filocheurs** - lancent des félorns, eux aussi recouverts de pollens multicolores, à leur poursuite. La foule peut alors suivre la course aérienne des lutines et de leurs prédateurs. Les souris volantes vont tourner autour des dizaines de zones de lumière qui éclairent la place pour tenter d'échapper aux griffes des félorns, jusqu'au moment où elles réussiront à fuir - ou qu'elles se feront capturer. Ce balai aérien va durer quelques minutes, puis une partie des chats ailés vont revenir se percher sur les épaules de leurs maîtres - les autres vont aller se poser sur les toits des maisons voisines de la place pour manger leurs prises.

☞ Le Noctis est un endroit où la vie semble être plus *agréable* que dans le royaume du jour. Le pays ne possède pas d'armée, aucune muraille n'entoure Ténébreuse, et la milice municipale est bien connue pour son indulgence. Mais si les voyageurs y seront bien reçus - surtout les haut-révants - ce n'est pas pour autant un *lieu idéal*. La police secrète de la reine s'assure que les personnes aux *activités douteuses* qui ont fui le Solis ne puissent pas poursuivre leurs mauvaises actions dans le domaine de la nuit. Les agents de la garde rapprochée de Séléne sont si efficaces que les criminels les plus endurcis préfèrent se cacher dans la forêt de l'Aubrée - même s'il est difficile d'y survivre plus de quelques semaines, sans doute en raison de la présence de prédateurs qui n'hésitent pas à s'attaquer aux humains - ou pour une raison plus évidente : Les soldats du Grand monarque y organisent souvent des patrouilles.



✧ La reine Séléne est cependant plus facile à aborder que le roi Jovan. Elle accorde beaucoup d'intérêt à ceux qui affirment venir d'un autre Rêve et elle acceptera de recevoir les héros dans son palais. Elle écoutera leurs demandes avec attention, et elle pourra même en satisfaire certaines, si des gemmes, des livres rares et des objets enchantés lui sont offerts.

Faune et flore du pays de la nuit

Les animaux et les plantes du pays de la nuit se sont adaptés à la pâle lueur de la lune. Soit en développant une vision nocturne, soit en produisant leur propre source de lumière. Vous pouvez décider que les créatures qui vivent dans le royaume des ombres ressemblent à celles qui résident dans les autres Rêves, mais qu'elles possèdent de grands yeux, ainsi que des poils, ou des plumes, phosphorescents. Tout comme pour le Solis, les régions sauvages sont trop petites pour que l'on y trouve des créatures de grande taille, mais, il arrive parfois que des animaux *dangereux* arrivent dans royaume nocturne en traversant une déchirure. Vous pouvez surprendre les personnages en les confrontant à un tigre vert ou un félosaure lors de leur traversée du Noctis.

La dyptérine

Les dyptérines sont des vipères jaunes bicéphales qui possèdent de petites ailes membraneuses à la base de leurs têtes. Elles utilisent ces ailes pour chasser. Elles s'installent sur les branches basses des arbres et elles se laissent tomber en planant sur leurs proies quand celles-ci passent en dessous d'elles.

La lutine

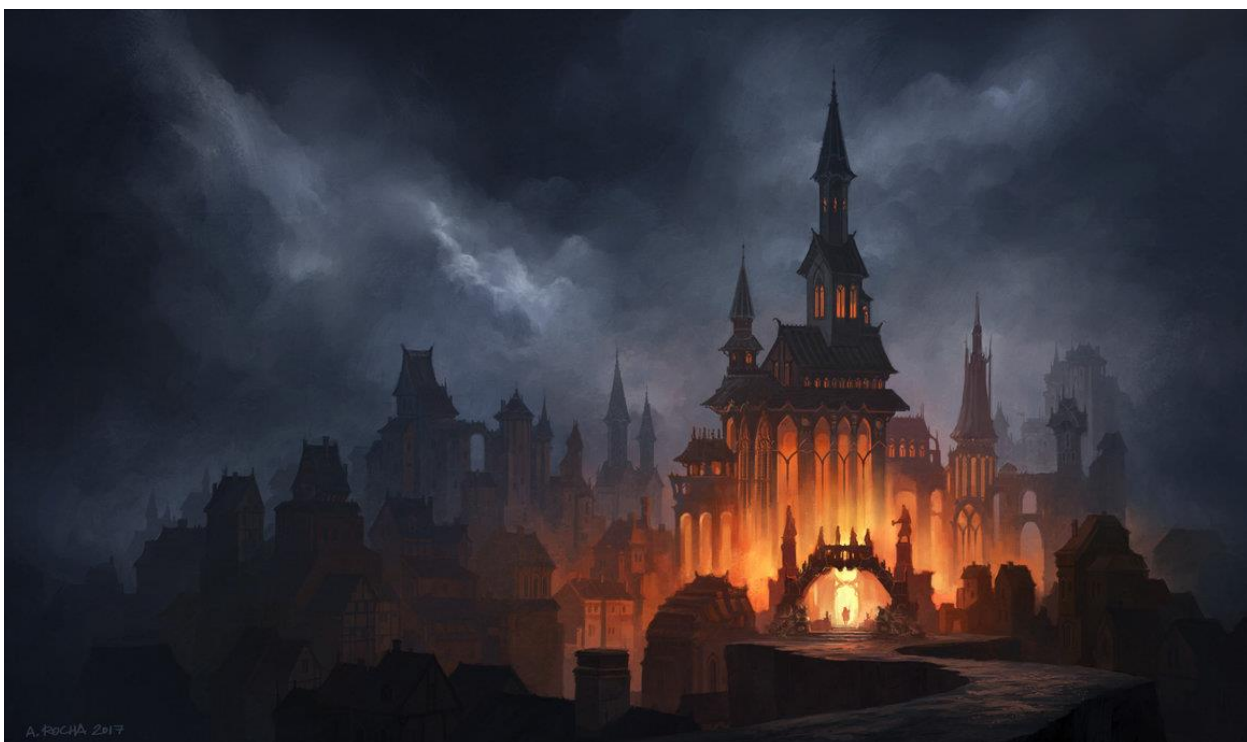
Les lutines sont des souris ailées qui se nourrissent du nectar des fleurs des **arbres rubescents**. Elles sont capturées avec des filets par des chasseurs - qui portent le nom de lutineurs. Leur comportement est celui des autres rongeurs : Elles vivent dans les greniers et il est possible d'en faire des animaux familiers si elles sont *habituées* à la présence des humains dès leur naissance.

L'arbre rubescent

Les arbres rubescents produisent des fruits qui ressemblent à des abricots à la peau rouge sombre. Le jus de ses fruits est appelé *vin saphir*. Ce liquide acidulé est faiblement alcoolisé et il émet une lueur orangée. Il est servi en grande quantité dans les tavernes du pays de la nuit. Il est possible de faire vieillir le vin saphir dans des futs de chêne, il se transforme alors en une liqueur bleutée qui possède une force équivalente à celle du brandevin.

La vigne lactaire

La vigne lactaire produit des grappes de raisins blancs légèrement phosphorescents. Une fois pressé et fermenté, le jus de ces raisins devient la boisson appelée *lait de lune*. C'est un alcool fort - sa force est équivalente à celle d'un vin de qualité - dont la couleur varie en fonction de sa maturation. Le lait de lune jeune possède une couleur laiteuse, avec des reflets verts. Après quelques années passées dans des amphores, il prend une belle couleur ambrée et il développe des saveurs plus subtiles.



L'Aubrée

La forêt de l'Aubrée est un *espace indéfini* qui sépare et relie à la fois les royaumes du jour et de la nuit. C'est une région sauvage, presque entièrement recouverte par une grande forêt dont la taille réelle est difficile à estimer. S'il faut une demi-heure pour en atteindre le centre en suivant la route depuis la limite des deux royaumes, il faut marcher pendant une heure entière si on y entre par n'importe quel autre endroit de sa lisière. Le seul espace dégagé qui existe dans l'Aubrée est une clairière large de trois cent pas qui forme son *point central*, c'est à cet endroit que se croisent la Voie Diurne et la Voie Nocturne. Au *nord* de ce carrefour se trouve une colline peu élevée, sur laquelle est construite une grande maison aux murs de pierre passés à la chaux : L'auberge de **Passe Nuit**. Cette auberge ressemble plus à un manoir qu'à une simple résidence pour les voyageurs. Elle compte trois étages, des tours rondes sont accolées à ses pignons, un chemin de ronde orné de créneaux relie ces deux tours et une douzaine de hautes cheminées surmontent son toit en ardoises.

✧ Rien ne distingue la forêt de l'Aubrée de celles que les personnages ont déjà traversées. Les espèces de feuillus et d'épineux les plus fréquentes y sont présentes à parts égales et le sous-bois est recouvert par des buissons de ronces, d'orties et de fougères. Vous pouvez également y placer quelques massifs d'ossiphages, ou des lianes étrangleuses, si vous ne voulez pas que les voyageurs s'éloignent des deux routes. La seule particularité de cette forêt est le fait que le ciel y est en permanence d'un bleu sombre où n'apparaissent aucun astre, ni le soleil, ni la lune, ni les étoiles. La température locale varie entre quinze et vingt-cinq degrés, suivant la force et la direction du vent, et, s'il ne pleut presque jamais dans l'Aubrée, la contrée est souvent recouverte par un épais brouillard.

✧ Tous comme dans les pays du jour et de la nuit, le temps ne *passé pas* dans l'Aubrée et cette partie du Rêve est plongée dans la lumière bleutée d'un éternel crépuscule. En montant au sommet d'un des plus grands arbres, un des personnages pourra voir une ligne lumineuse blanche - légèrement teinté de jaune et d'orange par endroit - scintiller à l'horizon, comme si le soleil venait juste de se coucher, ou bien s'il allait se lever dans la minute suivante. Cette ligne forme un cercle complet où aucun point ne semble plus brillant qu'un autre. Il est impossible de déterminer la position des points cardinaux dans cette partie du Rêve - les étoiles ne sont pas visibles, et la mousse pousse dans toutes les directions aux pieds des arbres. Les personnes qui possèdent une tête de dragon qui leur permet de toujours savoir où est le nord seront *désorientées*, et l'utilisation de la magie ne va donner aucun résultat fiable. C'est le propriétaire de l'auberge de Passe Nuit qui a décrété que le carrefour se trouvait au *sud* de son établissement, sans doute après avoir invoqué et interrogé un Kanaïllou.

✧ Les deux voies se croisent à angle droit devant la petite colline où est installée l'auberge. Elles semblent être parfaitement droites, mais elles forment en réalité deux *boucles* qui se rejoignent au centre de la forêt. Les routes semblent être de simples pistes larges de trois pas recouvertes d'une couche de sable blanc, mais elles ne sont pas affectées par le passage des charrettes, ni par les intempéries. Elles sont totalement plates sur toute leur longueur, et, bien qu'elles soient très fréquentées dans les deux royaumes, elles ne semblent pas être entretenues. Pourtant, les voyageurs n'y verront jamais une ornière, ni une pierre découverte, ni une herbe folle.

✧ Le relais de l'Aubrée est une grande maison qui compte un vingtaine de chambres, aux tailles et aux tarifs variés, réparties sur trois étages. Il est tenu par un couple de Gnomes, **Maester** et **Lemine Findel** et leurs trois enfants, **Timor**, **Devlin** et **Selva**. Les voyageurs vont découvrir à Passe Nuit un confort qui n'existe pas dans la plupart des autres auberges qu'ils ont déjà fréquentées : Le réfectoire et les couloirs sont éclairés par de petites zones de lumière permanentes, des conduits apportent de l'air chaud dans toutes les chambres et les deux *suites royales* situées aux extrémités du premier étage sont équipées de montes plats et de baignoires de cuivres alimentées en eau chaude par des tuyaux en cuivre. L'eau est chauffée par une chaudière qui se trouve dans la cave de l'établissement. Les membres de la famille Findel passent leurs journées à entretenir et améliorer leurs inventions et le service est assuré par des employés humains. Décidez si les personnages pourront se lier d'amitié avec les propriétaires de l'auberge, ou son personnel - en profitant de leur statut particulier de voyageurs venus d'un autre Rêve - ou s'ils seront traités par les serveurs et les femmes de chambre avec la même indifférence que les clients venus du Noctis et du Solis. En plus de lits confortables, les héros pourront profiter d'une nourriture de qualité et de quelques services. L'auberge possède une salle de bain, une blanchisserie, et une bibliothèque qui contient une bonne centaine d'ouvrages aux thèmes très divers. Si les personnages s'installent pour plusieurs jours à Passe Nuit, ils pourront découvrir certaines des particularités de l'auberge. En descendant à la cave, ils vont découvrir les mécanismes alambiqués de la chaufferie, un atelier où des établis sont recouverts d'outils et de pièces métalliques à la fonction imprécise, un laboratoire d'alchimie, et une grande salle où les Gnomes entassent les objets que certains clients leur ont laissé comme paiement. Ce ne sont que des rebus pour eux, mais, avec un jet de Chance réussit, les héros trouver quelques objets utiles dans ce bric-à-brac, comme un cristal alchimique oublié dans le fond d'un sac à dos, ou une dague à l'aspect neuf dont la garde est décorée par un œil de dragon par exemples.



Note : Vous devrez choisir l'ambiance que vous allez donner à l'auberge, et les services que les voyageurs pourront y trouver : Est-ce que Maester Findel et sa famille se montrent amicaux avec leurs clients, ou est-ce qu'ils gardent une attitude distante dans toutes les circonstances ? L'eau chaude est-elle produite par une machine à vapeur, ou par une zone de magie ? Les personnages vont-ils obtenir des informations *utiles* en interrogeant les autres clients ? Est-t-il possible d'échanger des livres avec ceux du salon de lecture - ou même d'en acheter quelques-uns ? L'aubergiste va-t-il accepter de créer des potions de soin - ou d'autres objets magiques - pour les voyageurs ?

☞ Les héros vont rapidement faire la connaissance des trois résidents permanents de la maison.

- **Le grand-duc Onésime des Baroules Dutoy de Chaumes** est un homme âgé d'une cinquantaine d'années à l'apparence aimable. Il porte des vêtements de qualité : Une chemise à jabot, une veste et des culottes de satin gris décorées de motifs en fils d'or, des bas de soie roses et des escarpins à talons hauts décorés par des boucles d'argent. Ses yeux bleus sont toujours à moitié fermés, et ses manières raffinées sont celles d'une personne qui a reçu une bonne éducation. Après avoir *rembarré* les personnages une ou deux fois, il finira par accepter de leur parler, et même de dîner avec eux - si une bonne quantité de vin des coteaux de Méridienne lui est offerte, Onésime racontera son histoire à ses nouveaux amis. Il leur révélera qu'il est le frère jumeau du roi du pays du jour. Celui-ci l'a fait enfermer dans la plus sombre cellule de la prison du palais, où il a croupi pendant des années, puis, un jour, les anciens serviteurs de son père ont réussi à le délivrer. Ils l'ont ensuite fait sortir du royaume en le cachant dans une charrette remplie de foin. Depuis, il s'est installé à Passe Nuit, où il attend que ses partisans organisent un *coup d'état* qui lui permettra de renverser l'usurpateur et de prendre place sur un trône dont il est le propriétaire légitime. Il conclura son récit par une banalité : L'argent est le nerf de la guerre, et des révolutions.

S'ils prennent le temps d'observer de près les habitudes du grand-duc, les voyageurs vont remarquer que son costume est usé et qu'il a souvent été reprisé, que les serveurs ne lui servent que de maigres portions de nourriture, et qu'il réside dans la plus petite chambre de l'auberge.

Tous les autres habitants de Passe Nuit sont du même avis à son sujet : Maître Findel loge le *prince* gratuitement car il a pitié de lui. Ils sont certains qu'il s'agit d'un ancien voyageur qui a sombré dans la folie.

- **Gregor « œil de tigre » Mornelieu** va aborder les personnages alors qu'ils viennent de s'installer dans le réfectoire. Cet homme, grand et musclé, possède tous les traits du barouleur : Il porte une tunique de cuir rapiécée, des pantalons de toiles et des bottes usées jusqu'à la corde. Le fourreau d'une grande épée est attaché à sa ceinture et une peau de tigre vert est fixée sur ses épaules. Son visage, recouvert par une épaisse barbe noire, est barré par une cicatrice qui remonte du coin de sa bouche jusqu'à sa tempe et l'orbite de son œil gauche est masquée par un bandeau de tissus gris. L'odeur de musc qu'émet Gregor est si tenace qu'elle reste présente dans son sillage pendant un long moment. Il va se présenter comme étant un chasseur et un cueilleur. Il parcourt la forêt de l'Aubrée pour y capturer du gibier, qu'il revend au cuisinier de l'auberge, mais il sait aussi où trouver les plantes rares dont les voyageurs font une grande consommation : Des herbes médicinales, des champignons, et peut-être même, de l'herbe de lune.

Les héros peuvent douter de cette affirmation. Il n'y a aucune montagne dans les trois régions du Rêve, et il est impossible que le coureur de bois ait réussi à trouver une plante qui ne pousse qu'en altitude. A moins qu'il ne connaisse un *passage* qui lui permet de se rendre dans un autre Rêve.

Note : Si cet autre Rêve existe, considérez qu'il est une *intrication*, un *espace fermé* inclus dans celui de Passe Nuit et qui n'est relié qu'à la forêt de l'Aubrée. Ce second micro-Rêve se trouve lui aussi figé dans un crépuscule éternel, mais vous êtes libre de définir sa taille et sa géographie. Vous pouvez y placer des montagnes, des plaines, des déserts, des mers, et de grandes cités. Seuls quelques *initiés*, comme Gregor ou Maester Findel, savent où se trouve le passage de bleu-rêve qui permet de passer d'un Rêve à l'autre.

- **Dame Kataleya** est une femme mystérieuse. Elle s'installe tous les jours à l'heure de la Couronne devant la petite table carrée qui est placée dans l'angle le plus sombre du réfectoire de l'auberge. Elle va y rester jusqu'à la fin de l'heure de la Lyre. Elle occupe son temps en écrivant dans un carnet, ou en réalisant des réussites avec un jeu de cartes. Elle porte une coiffe et une longue robe de velours bleu aux manches longues les jours pairs, et une seconde parure identique, de couleur rouge, les jours impairs. Ses robes, serrées sur son torse, mettent en valeur sa silhouette mince et elles accentuent sa grande taille. Elle semble être âgée d'une trentaine d'année, mais il est difficile de deviner son âge véritable car elle dissimule son visage avec une voilette. Malgré son attitude apparente, qui semble être rêveuse et indifférente, la jeune femme surveille avec vigilance les paroles et les actions des résidents de l'auberge, en particulier ceux d'Onésime et de Gregor - ainsi que les agissements des voyageurs.



Si les personnages viennent lui parler, elle se présentera comme étant une **initiée du septième cercle** - c'est-à-dire, une cartomancienne capable de voir aussi bien le passé que le présent et l'avenir. Elle proposera aux héros de leurs *tirer les cartes* avec un tarot draconique, mais elle va auparavant leur annoncer qu'elle demande un **Dragon d'or** - payable d'avance - à chacun de ses clients. Ce qui explique pourquoi aucun des résidents de l'auberge ne fait jamais appel à ses services.

Si un des voyageurs, ou, plus certainement, une voyageuse, arrive à établir une relation amicale - ou amoureuse - avec elle, Dame Kataleya acceptera de lui faire des confidences. Elle est en fait employée par Maester Findel pour protéger son établissement des agitateurs et des voleurs. Elle pratique la magie d'Oniros et elle sait se servir des dagues qu'elle cache dans les larges manches de ses robes.

✧ Vous êtes libre d'ajouter d'autres personnes à cette courte liste : Des figurants en lien avec l'intrigue que vous avez préparée, des marchands itinérants, un baladin - peut être le détestable **Zébule Marchauvent**. Si les héros ont commis des *actes condamnables* dans le pays du jour, ils seront confrontés à des *chasseurs de prime* qui veulent les ramener à Méridienne - où ils sont attendus pour être jugés par le Grand Monarque en personne.

L'auberge est aussi un lieu idéal pour développer des intrigues secondaires. Par exemple : Onésime et Grégor chercheront à séduire toutes les voyageuses qui possèdent une beauté supérieure à la moyenne. Le prince Onésime va chercher à emprunter de l'argent aux personnages et le chasseur va leur proposer de participer à une chasse au tigre vert dans les **steppes de Mortecendre**. Un endroit qu'il va décrire comme étant une immense plaine désertique, qu'il va situer *au-delà* de la forêt de l'Aubrée.

oOo

Vous devez choisir l'ambiance générale que vous allez donner au Rêve des trois royaumes. Ses habitants peuvent se montrer aimables avec les voyageurs, et ceux-ci seront souvent sollicités pour qu'ils racontent leurs aventures dans les auberges. Mais vous pouvez décider que les particularités du micro-Rêve ont une forte influence sur la *mentalité* des résidents des deux royaumes.

La plupart des journaliers vont se méfier des étrangers, voir même se montrer agressifs avec eux, car ils prennent au sérieux les déclarations paranoïaques du roi Jovan. Les noctes sont souvent pessimistes et fatalistes et la reine Séléne termine toutes les fêtes qui se déroulent sur la place de l'Araignée en chantant une lamentation ou elle se demande quand prendra fin la malédiction qui plonge son royaume dans une nuit éternelle.

✧ Vous pouvez faire de ce Rêve un endroit bien plus grand que celui qui est décrit ici : Le pays de la nuit peut être un vaste désert recouvert de dunes et de mesas, celui du jour un océan parsemé d'îles recouvertes de jungles, et Passe Nuit une ville côtière - qui sera le seul point de jonction entre les deux royaumes. Le désert sera habité uniquement par des tribus de Cyans, et l'archipel par des Cynoférox ou des Hommes-poissons. Les résidents des îles et ceux des oasis se détestent cordialement et même dans la cité, ce sont les humains qui assurent les échanges commerciaux entre les deux nations antagonistes. Quel que soit l'endroit où ils vont apparaître, les personnages seront rapidement découverts et conduits jusqu'à Passe Nuit - où ils vont faire la rencontre de maître Findel. Celui-ci va alors leur raconter une édifiante histoire où il est question d'une horloge et de trois clés perdues.



La clé des songes

Sortir du Rêve des trois royaumes deviendra rapidement l'unique désir des voyageurs. Les différentes résolutions qui sont décrites ci-dessous ne sont que des possibilités parmi d'autres, vous pouvez en choisir une et la développer pour en faire une véritable aventure, ou bien simplement vous en inspirer pour créer votre propre histoire. Dans tous les cas, c'est à l'auberge de Passe Nuit que les personnages trouveront l'unique moyen de quitter le micro-Rêve - en obtenant des informations essentielles de la part de maître Finkel, ou d'un autre de ses résidents.

Le monde est un théâtre

Vous pouvez faire de l'auberge de Passe Nuit la résidence du **prince Issibä**, un garçon âgé d'une dizaine d'années - qui est en fait une **entité du Rêve**. Celui-ci est *interdit de séjour* dans les pays du jour et de la nuit et il va demander l'aide des personnages pour mettre fin à son exil perpétuel. Le seul moyen pour les personnages de quitter le micro-Rêve sera de trouver un moyen de *contraindre* le Grand Monarque - dont le véritable nom est **Ankal** - et la reine Séléne - dont le nom originel était **Minê** - à quitter leurs royaumes pour venir à Passe Nuit pour rencontrer le prince, qui est bien leur fils, et pour qu'il signe un traité de paix. Le roi, la reine et le prince disparaîtront ensuite, pour réapparaître sous la forme d'une chimère - dont je vous laisse deviner le nom - qui pourra emporter les personnages vers un autre Rêve.

Le chant des Rêves

Le temps a été figé dans le micro-Rêve par un sortilège, qui a été réalisé sous la forme d'une *chanson*. Une seconde formule permet d'inverser l'effet de ce sort, mais cette autre incantation doit être interprétée dans le bon ordre, au centre du carrefour où se croisent les deux routes qui traversent la forêt de l'Aubrée. Le roi du jour et la reine de la nuit connaissent chacun une moitié de ce chant. Les deux dirigeants ne sont pas des êtres immortels, mais des habitants du Rêve qui dissimulent leurs visages derrière des masques. Quand ils décident de laisser leur place à un successeur, ils obligent leur remplaçant(e) à apprendre le texte de leur partie de la chanson et à la réciter, ce qui constitue le rituel de la passation du pouvoir d'une génération à une autre.

- Les héros peuvent agir de différentes façons pour obtenir les paroles du rituel. Ils peuvent trouver un moyen de menacer les deux monarques, les empoisonner pour les rendre malades - au point que, se croyant mourants, ils fassent venir les personnes qu'ils ont choisies pour leur succéder à leur chevet. Un magicien peut simplement lancer des sorts de conjurer l'oubli sur les serviteurs qui ont assistés à cette cérémonie. S'il n'y a pas de haut-révants dans l'équipe, les héros devront persuader un des résidents de l'auberge - sans doute Dame Kataléya - de les aider à réaliser leur plan.

- Vous pouvez également *inverser* la proposition ci-dessus. Le roi, la reine et Maître Findel sont en fait les incarnations d'un dragon dont le Rêve s'est fragmenté en trois parties. Le seul moyen de faire repartir l'écoulement du temps dans son univers sera de raconter une légende qui décrit la réunification de l'esprit du dragon aux dirigeants des deux royaumes et au Gnome. Mais le livre où est écrite cette *histoire* est dissimulé dans une bibliothèque qui se trouve dans la cité de **Virtuella**, de l'autre côté du passage de bleu-rêve qui relie Passe Nuit au micro-Rêve qui en est le reflet : Le pays de **l'éternel crépuscule**.

Le maître des horloges

Les personnages vont sans doute s'installer à l'auberge de Passe Nuit pour échapper à l'attention des dirigeants des deux royaumes. Ils ont peut-être été jetés en prison par les gardes du Grand Monarque - et ils en sont sortis avec l'aide des agents secrets de la reine de la nuit. A moins qu'ils n'aient découvert que Séléne fait disparaître les *contre-révants*, les magiciens soupçonnés de pratiquer la voie de Thanatos, en les jetant dans un puits où se trouve une zone de limbes.

Un soir, Maître Findel va s'asseoir à leur table. Il va alors leur faire une étonnante révélation : Il sait pourquoi le temps s'est figé dans le micro-Rêve, et il connaît le moyen de le faire *avancer* à nouveau. Avant de répondre aux questions des voyageurs, l'aubergiste va leur faire le récit suivant : A la fin du Second Age, les trois magiciens qui étaient chargés de protéger le royaume de **Bellissandre** ont cru trouver une solution parfaite pour éviter que le pays ne disparaisse dans les limbes. Ils ont fabriqué un *mécanisme* capable d'influencer la trame du Rêve. Une fois mise en marche, cette machine a arrêté l'écoulement du temps, mais elle a aussi provoqué un effet imprévu : Le royaume a été divisé en quatre parties distinctes. En plus des trois régions que les héros connaissent déjà, il existe une quatrième contrée, qui était autrefois le cœur du pays de Bellissandre.





C'est là que se trouve **l'horloge**, l'assemblage de rouages et de magie dont la fonction est de maintenir le Rêve *hors du temps*. Le seul moyen pour arrêter cette machine est d'utiliser les trois clés qui ont été utilisées pour la mettre en marche. Le Gnome possède une de ces clés, mais les deux autres sont conservées par le Grand Monarque et la Reine de la nuit.

✧ Maester Findel et les dirigeants des deux royaumes sont des survivants du Second Age. Ils étaient des magiciens et des alchimistes les plus doués de leur génération. Ils ont créé l'horloge pour altérer le passage du temps et devenir immortels. Le plan des trois haut-rêvants a fonctionné, mais il a généré un effet secondaire imprévu : Le Rêve où ils se trouvaient s'est retrouvé figé et il s'est divisé en trois - ou plutôt quatre - parties, qui sont à la fois proches et distinctes. Si l'aubergiste est décidé à *libérer* les habitants du Rêve de cet éternel présent, ses *associés* ont toujours refusé d'écouter ses arguments. Ils sont persuadés que le fait d'arrêter le mécanisme provoquera la disparition définitive du micro-Rêve.

✧ Vous devez décider si les actions des personnages vont simplement relancer le cycle du passage des jours dans ce Rêve, ou s'ils vont provoquer un changement radical - qui peut aller jusqu'à sa disparition. Dans ce cas, faites apparaître une chimère après l'arrêt du mécanisme de l'horloge. Elle emportera les voyageurs dans un autre Rêve, et ceux-ci ne sauront jamais si le petit univers de Passe Nuit existe toujours et si le temps y a repris sa marche normale.

Findel va donc demander aux héros s'ils sont volontaires pour récupérer les deux autres clés sans demander l'autorisation de leurs propriétaires. Il admettra que cette mission est difficile. Il a déjà fait cette proposition à des dizaines de voyageurs qui sont eux aussi arrivés par hasard dans la forêt. Certains ont refusés son offre, d'autres n'ont pas réussi à entrer dans les palais du roi et de la reine, et d'autres ont simplement disparus. Mais le Gnome va être formel : Il est impossible de *sortir* du micro-Rêve. Les seules déchirures du Rêve qui y

apparaissent sont des déchirures d'arrivée. Si un haut-rêvant réussit à créer une déchirure de départ, le point d'arrivée de celle-ci se trouvera **toujours** dans la désolation de **Mortecendre**. Dans ce *reflet* de Passe Nuit, toutes les déchirures de départ que vont découvrir les personnages vont les ramener dans la forêt de l'Aubrée.

✧ Même s'il est *totalelement stupide*, le plan qui sera préparé par les voyageurs finira par se réaliser. L'aubergiste va les aider en utilisant sa maîtrise de la magie d'Hypnos - il pourra lancer des sorts d'illusion sur eux pour les faire passer pour des gardes, ou des valets. Il leur indiquera aussi les endroits où il a placé des zones de téléportation qu'il a rendu permanentes. Les héros pourront les utiliser pour entrer ou sortir rapidement des palais des deux dirigeants. La principale difficulté pour eux sera de s'approcher des coffres où le roi et la reine gardent leurs clés respectives. Ceux-ci sont fermés par des serrures très solides - toutes protégées par des griffes de Thanatos. La solution la plus simple sera qu'ils rencontrent les deux monarques et qu'ils leur parlent *les yeux dans les yeux* pour les convaincre de leur donner leurs clés, mais ils devront se montrer déterminés, et avoir de solides arguments.

✧ Une fois les trois clés réunies, Maester Findel, escorté par Gregor et Dame Katalaya, va guider les voyageurs jusqu'à l'entrée du bleu-rêve qui se trouve dans une caverne sous l'auberge. Celui-ci conduit au désert de Mortecendre. Des Cyans résident dans l'oasis voisine. Après quelques palabres, ils vont les conduire aux ruines de la cité de **Brisombre**, où se trouve l'horloge. Mais un autre *effet imprévu* du sortilège temporel est qu'une partie des habitants de l'ancienne cité sont devenus des mort-vivants - ou des E.C.N.I.



Le chevalier à la rose

Un conte des Millevaux

Leowin est un habitant des **Contrées du Rêve**, c'est un chevalier aux cheveux blonds qui réside dans un château sorti d'un conte de fées dans le royaume du **Val Riverain**. Un jour où il s'était lancé à la poursuite d'un troll, il est entré dans la forêt limbique. Il a réussi à tuer la créature monstrueuse qu'il poursuivait juste avant qu'elle ne tue une jeune humaine qui s'était égarée dans l'espace qui s'étend entre les univers.

✧ Leowin et **Seolyne** sont tombés amoureux au premier regard. Le chevalier a invoqué un génie docile et il lui a demandé d'utiliser sa magie pour créer une demeure où ils pourraient vivre indéfiniment. Le manoir où se sont installés les amants se trouve sur la frontière qui sépare les limbes du pays des Rêves. Leowin étant né du songe, il ne peut pas se rendre dans le monde physique, et Seolyne ne pourrait pas rester présente dans les Contrées du Rêve plus de quelques heures avant de se retrouver renvoyée dans le plan matériel. Ils ont vécu longtemps dans un jardin protégé par un sortilège qui leur faisait revivre éternellement la même journée, jusqu'au moment où leur maison a été attaquée par un dieu déchu. L'entité a brisé le sort qui isolait le domaine du chevalier des limbes, ce qui a provoqué sa destruction. Leowin s'est retrouvé brutalement projeté dans le domaine du Rêve et le corps de Seolyne est retourné dans les Millevaux. Mais l'esprit de la jeune femme est resté prisonnier de la forêt limbique.

✧ Le chevalier est revenu dans la forêt en suivant un sentier d'argent, il a retrouvé la *forme éthérée* de Seolyne et il l'a ramenée dans son château - où il a placée dans un cercueil de verre. Etant privé de son âme, le corps de Seolyne reste plongé dans un coma irréversible. Dans l'univers où il est retenu, son esprit semble dormir - ce qui est une forme de mort dans le pays des rêves.

✧ Leowin veut sauver son grand amour et pour cela il a besoin de l'aide de personnes qui résident dans les Millevaux. Il attire les esprits des rêveurs dans son palais, qui ressemble à présent à une sorte de cimetière romantique où des dizaines de statues représentant des anges pleureurs et des stèles funéraires sont recouvertes par les ronces de rosiers grimpants. Il leur demande de l'aider à retrouver le corps de Seolyne. Si celui-ci est ramené dans la forêt limbique, il pourra lui rendre son âme et la ramener à la vie.

✧ Sa seule solution est de parcourir les rêves des habitants du plan matériel pour rechercher des héros qui pourront retrouver sa bienaimée et l'aider à réunir à nouveau son corps et son esprit. C'est aux personnages que le chevalier à la rose a demandé de l'aide. Décidez de la façon dont va réagir Leowin si les personnages refusent de l'aider. Il pourra s'engager à leur donner une récompense, ou les menacer de les tourmenter avec des cauchemars s'ils ne se lancent pas à la recherche de Seolyne dès leur réveil. Il ignore où se trouve l'endroit où elle a traversé le Voile - qui est aussi l'endroit elle est réapparue dans le monde physique. La seule indication qu'elle lui a donnée sur son ancienne vie est qu'elle habitait dans un village qui porte le nom de **Ville-Bane**. Si les vagabonds décident de vérifier si leur rêve commun contenait bien une part de vérité, ils apprendront en interrogeant des voyageurs que la cité de Ville-bane existe bien, elle se trouve dans la vallée du **Frône**, à quelques lieues à l'est de la grande citadelle de **Layon**, et cette bourgade a une très mauvaise réputation depuis quelques mois.

✧ Il y a cinq ans, **Maugreyn**, le fils aîné de **Kassedent**, le chef de la communauté de Ville-bane a été exilé par son père en raison de son comportement. Il a été accusé d'avoir torturé et tué des voyageurs qu'il a abordés dans l'auberge la plus proche du village. Maugreyn a survécu dans les terres sauvages en s'associant avec d'autres criminels et des fugitifs - y compris quelques mutants - avec qui il a construit un campement, à proximité d'une voie déchu. Son intelligence et son désir de vengeance lui ont permis de devenir rapidement le dirigeant d'une véritable petite armée de brigands. Quand il a jugé que sa troupe était assez nombreuse, il a attaqué Ville-bane et il en a pris le contrôle. Les habitants du village ont été réduits en esclavage, et ce sont ses sbires qui ont établi leur loi dans les rues. Maugreyn a décapité son père et, en homme rusé, il a négocié des traités de paix avec les dirigeants des communautés voisines pour être reconnu comme le chef légitime de la petite cité.

✧ La situation actuelle de Ville-Banne est assez tendue. Les marchands évitent de s'en approcher et les quelques personnes qui ont réussi à s'évader du village se sont rendues au château du seigneur de Layon pour lui demander d'agir en envoyant ses soldats pour capturer l'usurpateur. Après avoir ignoré ces demandes pendant des semaines, le prince **Olmen** - qui subit aussi la pression des caravaniers qui doivent passer près de ce *repère de bandits* quand ils arrivent des cités Italiennes - a enfin pris une décision.



Il regroupe ses troupes pour préparer une attaque, qu'il va lancer dans les jours à venir. C'est bien sûr à ce moment que les personnages vont entrer dans la taverne de Ville-Banne et commencer à poser des questions aux quelques clients présents dans la grande salle...

✧ Le corps de Seolyne est réapparu dans les Millevaux à l'extérieur du village, près de l'endroit où elle est entrée dans les limbes. Cette traversée est peut être un effet du hasard, où elle a été provoquée par l'intervention *volontaire* d'un shaman. Elle a été retrouvée par des brigands, qui l'ont ramenée dans la maison de leur dirigeant. Maugreyn était secrètement amoureux de la jeune femme quand il était adolescent, il l'a reconnue et il veille à présent sur elle. Il a demandé à un des hommes de sa bande, un Gnome nommé **Shardoux**, de veiller à ce que la jeune femme reste en vie. Le mutant a installé Seolyne dans une crypte située sous les ruines de l'église qui se trouve au sommet de la colline qui domine Ville-Banne. Il la maintient en vie en utilisant des machines du Temps de l'Avant qu'il a trouvées dans un ancien hôpital.

✧ Peu après leur arrivée dans le village, les personnages vont subir le sort habituel réservé aux étrangers qui se montrent un peu trop curieux : Ils vont être ligotés et bâillonnés par les autres clients présents dans la taverne - qui sont tous des membres de la bande de criminels - avant d'être jetés aux pieds de Maugreyn. Celui-ci va interroger les héros sur la raison de leur présence à Ville-Banne. Il peut se laisser convaincre, mais uniquement par des arguments matériels, comme la promesse du gain d'une importante quantité de Caps en échange de leur libération. Si les vagabonds évoquent leur quête onirique, le roi des voleurs va les confier à son maître des tortures, pour que celui-ci leur fasse avouer qu'ils sont bien des espions.

✧ La suite de cette aventure va dépendre des décisions que vont prendre les joueurs. Les personnages peuvent affirmer qu'ils sont venus pour s'engager dans l'armée de Maugreyn. S'ils réussissent à être convaincants, ils pourront rester en vie et, après avoir reçu une marque au fer rouge, ils pourront circuler librement dans le village. Une fois que le tavernier sera devenu leur ami, il leur fera quelques révélations au sujet des derniers événements survenus à Ville-Banne, ce qui leur permettra d'apprendre que le corps de Seolyne a été retrouvé et que le chef l'a fait porter dans les ruines de l'église.

✧ Le soir qui va suivre l'*adoption* des héros, Maugreyn va organiser un banquet dans sa maison. Il va demander aux héros de parler devant l'assemblée. Il veut connaître la véritable raison de leur présence, et comme ils font à présent partie de sa bande, ils ne risquent pas de subir de représailles, quoi qu'ils disent.

Aussi incroyable que soit le récit des personnages, il va les croire, et il va leur faire l'offre suivante : Il est lui aussi décidé à réunir le corps et l'âme de la jeune femme, mais il veut que cela se fasse dans le monde physique. Il va donc proposer aux héros de se rendre dans les Contrées du Rêve pour y récupérer l'esprit de Seolyne. Il se trouve qu'un des prisonniers qu'il garde dans la fosse qui sert de prison aux bandits prétend être un chamane - ou un magicien, ou un druide - et il devrait pouvoir réaliser la cérémonie qui va réunir les deux parties de la belle endormie. Ce sorcier devait aussi pouvoir les envoyer dans la forêt limbique. Les personnages peuvent suivre ce nouveau plan, feindre d'obéir et chercher une solution pour délivrer le corps de Seolyne une fois qu'ils seront dans les limbes, ou s'évader et revenir le lendemain avec les soldats du duc - si ceux-ci ne leur ont pas coupé la tête...

Les possibilités d'actions des joueurs sont nombreuses et il est impossible d'en faire la liste. Vous devrez décider de quel moment la troupe menée par le prince de Layon va s'inviter dans l'histoire. Vous pouvez décider que leur intervention se fera exactement au moment où les personnages seront dans une situation critique, ou que les soldats vont attaquer le village à un moment précis - à l'aube du second jour - quels que soient les événements qui vont se produire - les héros seront peut-être déjà passés dans la forêt limbique, évadés de la prison avec le shaman, ou morts - au lever du soleil.

✧ Si les personnages arrivent à revenir dans les limbes avec Seolyne, Leowyn va demander à son serviteur de recréer un nouvel espace neutre où il va pouvoir lier l'âme et le corps de la jeune femme. Le chevalier ne peut pas donner une récompense matérielle aux héros, mais il peut demander au génie de leur accorder des dons qui vont perdurer dans le monde matériel. Celui-ci peut les guérir d'une maladie, faire repousser un membre perdu, leur rendre des souvenirs oubliés, ou leur apprendre quelques rituels magiques.

Leowyn peut aussi demander aux personnages de l'aider à reprendre sa chasse au troll. Il a découvert que cette apparence de monstre stupide est un *masque* utilisé par l'entité qui est responsable de la destruction de son premier domaine magique. Il suppose que ce horla a agi pour le compte d'un de ses ennemis.

Est-ce le chevalier noir, ou la sorcière maléfique ? Si les vagabonds acceptent de participer à cette traque, ils vont passer quelques jours dans les Contrées du Rêve. Ils pourront ensuite retourner dans la forêt limbique, ou choisir de se réveiller dans les Millevaux, mais ils vont alors se retrouver dans un endroit qui leur est inconnu.



La vouivre

Un conte des Millevaux

Cette aventure se déroule sur la frontière entre le réel et l'illusion. Les personnages vont peu à peu réaliser qu'ils n'évoluent plus dans les Millevaux, mais qu'ils sont *piégés* dans un univers fictif créé par un horla. Commencer par décrire une journée normale pour les héros : Ils se déplacent en suivant une voie déçue, ils chassent et, le soir venu, ils s'installent autour d'un feu de camp. Rien autour d'eux ne paraît plus étrange, ou dangereux, que d'habitude. Ils vont juste se souvenir le lendemain, à leur réveil, de bribes de rêves étranges où ils ont tous vu la même créature. Celle-ci n'avait rien d'humain, elle leur a parlé sur un ton menaçant - mais ils ont totalement oublié ce qu'elle leur a dit. Ce n'est que d'une façon progressive qu'ils vont se rendre compte que le monde autour d'eux est devenu *différent*. Bientôt, les personnages vont avoir l'impression de tourner en rond. Ils vont repasser plusieurs fois devant le même arbre au tronc noueux et arriver au même carrefour. A partir du second jour ils vont subir les attaques de créatures agressives, comme des lianes étrangleuses, ou des nuées de mouches noires. Ces agressions se produiront chaque jour à la même heure, et au même endroit. A près quatre ou cinq jours, c'est la forêt elle-même qui va sembler prise de folie. Le sentier va soudain onduler sous leurs pieds, leur nourriture va se transformer en serpents ou en araignées, ce n'est pas du sang qui va couler des blessures des animaux qu'ils ont chassés, mais du pétrole, les arbres qui bordent le sentier vont s'agiter au rythme d'un mystérieux son de flûte...

✧ Après sept jours, l'état mental des personnages va commencer à se dégrader. Ils vont oublier ce qu'ils ont dit ou ce qu'ils ont fait cinq minutes plus tôt, le guide ne saura plus trouver son chemin, et ils seront victimes de plus en plus souvent de terrifiantes hallucinations ou de crises de paranoïa.

✧ Le seul *point fixe* dans cet univers délirant est une caravane de marchands que les héros vont rencontrer à plusieurs reprises. Ceux-ci sont d'une normalité rassurante : Leurs marchandises sont solides et la nourriture qu'ils vendent ne veut pas sortir par elle-même des ventres une fois avalée. Le plus remarquable de ces commerçants est un **marchand de rêves**. Il vend des fioles qui contiennent des liquides aux couleurs variées qui, affirme-t-il, son l'essence des rêves et des souvenirs de ses clients précédents. Un des personnages devra boire le contenu d'un de ses flacons au contenu mystérieux pour obtenir des informations au sujet de leur situation. Celui ou celle qui va boire un élixir de rêve va tomber dans une sorte de coma pendant une heure. Il va réaliser un voyage sur la bordure qui sépare le rêve de la réalité. Il va commencer par errer dans un paysage indistinct baigné dans une brume lumineuse, puis il va faire la rencontre d'un vieillard aux cheveux gris et à la barbe blanche qui va s'approcher de lui. Celui-ci qui va lui faire une étrange révélation : Il va affirmer au héros qu'il est en train de mourir. Lui et les autres membres de son groupe sont en fait sous l'emprise d'un horla dont le nom est **la vouivre**. Cette entité se nourrit de l'esprit de ses proies. Elle les plonge dans un profond sommeil où ils croient continuer à vivre dans ce qui n'est en fait qu'une illusion créée par l'esprit de la créature.

✧ La vouivre se nourrit des peurs de ses captifs. Quand elle leur aura pris toute leur énergie vitale, les personnages ne seront plus que des coquilles vides. Le vieil homme représente la volonté de vivre du personnage, il connaît un moyen pour se libérer de l'emprise de la vouivre. Les vagabonds doivent trouver le lieu où s'établit le lien entre l'esprit du horla et le monde virtuel où ils sont enfermés. Un objet facilement reconnaissable, comme un diamant, ou un miroir, est la représentation du lien établi entre la conscience de la vouivre et la leur. Il suffit de détruire cet objet pour mettre fin au sortilège et se libérer de l'emprise mentale de la créature. Mais il reste à trouver cet objet. Le messenger précisera avant de disparaître que le marchand de rêves pourra les aider à trouver où se trouve le *point de passage*. Il est la représentation de la logique et de l'espoir dans leur univers mental.

✧ Le monde virtuel où les personnages sont enfermés est assez petit et trouver l'endroit où se trouve le lien neural sera assez facile, le problème principal sera de réussir à tromper la vigilance de son *gardien*. Celui-ci est une extension de la conscience de la vouivre et il possède la puissance d'un dieu dans son domaine. Les héros devraient réussir à le vaincre en utilisant la ruse. Le *dragon* qui veille sur l'entrée de la tour où se trouve le sceau est invulnérable, sa seule faiblesse est le sommeil. Il sera sensible aux effets d'un somnifère versé dans une coupe de vin - un des marchands de la caravane vend justement du vin et des narcotiques. Il dormira assez longtemps pour que les vagabonds trouvent l'objet qui sert de liaison avec l'esprit du horla - il s'agit peut-être d'une gemme incrustée sur le front du gardien. Quand ils seront réveillés, les héros vont découvrir qu'ils se trouvent *quelque part* à l'intérieur du dédale de cavernes où se cache la vouivre. Celle-ci ne pourra plus dominer leurs consciences, mais elle reste un *monstre* aussi fort qu'intelligent.



Les enfants d'Ayrol

Un conte des Millevaux

Ayrol est une petite ville fortifiée située aux pieds des montagnes, dans la partie sud de la vallée du **Frône**. Tous les trois ou quatre ans, quand un nombre suffisant d'enfants de la communauté, ont atteint l'âge de l'initiation - entre **10** et **12** ans - ils sont regroupés à l'aube du premier jour du **mois du frêne** devant la porte de la cité, puis ils sont expulsés à l'extérieur des remparts. Ils devront survivre deux jours dans la forêt, avec pour seule arme le couteau qui leur est donné au moment de leur départ. Ils ne pourront pas obtenir d'aide de la part de leurs parents ou revenir à Ayrol avant le coucher du soleil du second jour.

Des réserves de vivres ont été cachées dans les bois, mais aucun indice ne leur est donné et ils devront se montrer assez malin pour les trouver, et assez forts pour les garder. Les enfants ont le droit de se battre entre eux - et même de s'entretuer - pour s'emparer de la nourriture et de l'eau.

Les portes de la ville vont s'ouvrir à la fin du deuxième jour. Les enfants seront accueillis par les membres du **conseil des anciens** qui vont les conduire à la maison de la purification, où ils pourront se laver et changer de vêtements avant de rejoindre leurs familles.

Le secret le mieux gardé d'Ayrol est qu'il y a **deux** maisons de la purification. La plupart des enfants seront conduits dans la première, d'où ils vont ressortir avec un statut d'adulte, mais les anciens dirigent les quatre premiers survivants qui sont revenus en ville et les quatre derniers vers la seconde maison, où ils sont tués par des hommes de la milice. Ce rituel sanglant permet de se débarrasser des enfants les moins vifs, mais aussi des plus intelligents. Le but des membres du conseil est de s'assurer qu'aucun citoyen un peu trop malin ne réussisse un jour à prendre le contrôle de la ville par la ruse - et qu'il élimine tous les habitants âgés de plus de cinquante ans.

✧ Vous pouvez impliquer les personnages dans cette pratique rituelle de différentes façons :

- **Joenn**, un berger, craint que son fils ne survive pas à l'épreuve et il s'est rendu dans une auberge voisine de la ville pour recruter des vagabonds - les personnages - pour protéger son fils quand il sera contraint de dormir dans la forêt. Cette action est bien sûr interdite - et il n'y a qu'une seule sanction pour ceux qui osent perturber la cérémonie du passage à l'âge adulte des enfants d'Ayrol : La peine de mort.
- Après avoir bu un élixir de mémoire, un des personnages se souvient qu'il a passé son enfance à Ayrol. Cela lui permet d'ajouter une ligne à son historique, mais le souvenir d'avoir échappé de peu à la mort peut lui procurer une nouvelle marque mentale. Et que peut-il faire pour mettre fin à ce rituel morbide ? Rien ? Vraiment ?
- Pour gagner quelques caps, les personnages sont devenus des suppléants de la garde d'une ville du sud de la vallée du Frône. Une grande fête se prépare et une certaine tension est perceptible dans le comportement des citoyens. Alors que les enfants de la cité arrivent près des portes de la cité à l'aube de l'équinoxe d'automne, précédés par une cohorte de joueurs de tambours et de trompes, un des membres du conseil des anciens va les prendre à part dans un endroit discret pour leur expliquer en quoi consiste exactement le travail pour lequel ils ont été recrutés : Ils devront conduire les huit enfants qui leur seront désignés à l'abattoir, où ils devront les tenir pendant que le bourreau les égorgera.

✧ La cruelle tradition des habitants d'Ayrol peut être l'occasion d'un flachebacque pour les héros. Vos joueurs pourront alors incarner des enfants au moment de leur initiation. Décidez si vous voulez résumer les événements de ces trois journées en quelques mots, ou les faire jouer en *temps réel*. Tout peut arriver dans la forêt des Millevaux, les personnages pourront se battre, s'allier pour survivre, puis se trahir au dernier moment.

Il est aussi possible que des *événements imprévus* obligent les enfants à s'éloigner des environs de la ville - d'une façon définitive. Ils peuvent se retrouver emportés de l'autre côté du **Voile**, dans la **forêt limbique**, ou dans un autre univers, à moins qu'ils ne soient capturés par des esclavagistes, où qu'ils ne découvrent une jarre de terre cuite où est retenu prisonnier l'esprit d'un puissant sorcier. Le spectre promet qu'il les aidera à survivre, mais, en échange, ils doivent le libérer de la jarre où il est enfermé. La procédure qui va annuler le sort de fermeture est très simple : Il suffit de recouvrir le pot avec le sang d'un enfant.



Apparences trompeuses

Cette histoire eut lieu peu après sa rencontre avec Cromwell durant les événements du deuxième livre.

La pluie tombe sans interruption sur ma ville. L'eau s'accumulant le long des trottoirs crée des flaques que les évacués peinent à engloutir. Entre deux nuages, la pleine lune déforme les ombres des habitants qui déambulent dans les rues les rendant grotesques et difformes. Parmi eux se cachent des démons, des succubes, des incubes et bien d'autres créatures envoyées par Lucifer afin de corrompre les pauvres âmes humaines. J'ai pour habitude de les surveiller et de les empêcher de commettre leurs méfaits. Cela fait déjà bien longtemps que j'ai quitté le paradis pour me consacrer à cette mission...

Certaines nuits sont plus mouvementées que d'autres. Ce soir, je reste accroupi sur le bord d'un toit et observe les passants, guettant le moindre signe étrange ou suspect. Je regarde un jeune couple traverser en courant la route, tout en évitant les voitures, afin de se mettre au sec. Les amoureux me fascinent. Ils sont attentionnés l'un envers l'autre. Alors qu'ils s'abritent sous la devanture d'un magasin, la jeune fille repousse les longues mèches blondes mouillées du garçon derrière ses oreilles afin de l'embrasser. Tout le monde passe à côté d'eux sans les voir. Comme s'ils étaient dans leur propre monde. Un homme les bouscule accidentellement et s'excuse à plusieurs reprises. Son costume haute-couture bien protégé par son parapluie, il continue sa route sans se soucier de la météo. L'individu me paraît étrange, c'est pourquoi je décide de le suivre. Mes pas s'enchaînent rapidement, je saute de toit en toit et continue ma filature sans que ma cible ne s'en aperçoive. Ma proie s'approche d'un enfant attendant à la sortie d'un cinéma de quartier. Cette dernière ne doit pas avoir plus de six ans.

_ Tu es toute seule fillette ? demande l'homme.

_ J'attends mes parents. Ils ont dit qu'ils arriveraient vite mais cela fait longtemps que je suis là toute seule. Je crois qu'ils m'ont oubliée.

Ma cible scrute les alentours d'un rapide mouvement de tête pour vérifier qu'ils sont seuls.

_ Viens, poursuit-il. Je vais t'emmener à l'abri. On va retrouver tes parents.

_ On va trouver un policier ?

_ Oui, j'en connais un qui ne travaille pas loin. Je ne vais pas te laisser toute seule.

La petite fille opine de la tête en attrapant la main que son interlocuteur lui tend. D'abord rassuré, l'inquiétude me gagne. Les événements prennent une tournure que je n'apprécie pas... S'éloignant de l'axe principal, ils s'enfoncent de plus en plus loin dans les ruelles sombres et sales de la ville. Tout peut arriver dans ce dédale... Ma marche se transforme en course afin de ne pas les perdre de vue. La police retrouve fréquemment des corps abandonnés dans les poubelles de ce quartier. Inquiet, je fais de plus en plus attention. Mais à l'intersection suivante, je les perds de vue. J'inspecte minutieusement chacune des directions. Où peuvent-ils se cacher ?

M'avait-il repéré ? Après quelques secondes, un cri retentit. Je bondis du toit et atterris sur le bitume. Ce dernier se fissure sous mes pieds dans un bruit sourd. Je me précipite vers l'origine du hurlement. L'enfant tient l'homme fermement à la gorge tandis que celui-ci a le pantalon sur les chevilles.

_ J'ai faim, souffle d'une voix lugubre la fillette dont l'apparence s'est déjà transformée.

Ses petits yeux devinrent écarlates, révélant sa nature démoniaque. Le pauvre humain gémit de peur alors que la bouche de son interlocutrice s'ouvre en grand, dévoilant plusieurs rangées de dents acérées. Tétanisé, l'homme ferme les yeux en tremblant de tout son être.

_ Lâche-le, ordonné-je.

_ Toi... Ici... L'ange protecteur des humains ! Crois-tu sincèrement que je vais laisser partir un mets de choix comme celui-ci ? Il pue le péché, son âme est corrompue. Voleur d'enfant. Meurtrier.

_ Je ne me répéterai pas.





_ Ce serait rendre un service à la population que de le tuer. Des enfants seraient épargnés si tu me laissais le dévorer. Pense aux vies détruites par ses actions. Cette merde ne mérite que l'enfer.

_ Tu ne me laisses pas le choix.

Le démon hurle pour m'impressionner, mais cela ne fonctionne pas... Je fonce sur ma nouvelle cible pour l'affronter sans attendre. Elle jette violemment son « repas » contre le mur avant de dévoiler ses griffes. Fendant l'air de ces dernières, ses attaques sont rapides et précises. J'esquive malgré tout chacune d'elles en attendant l'ouverture qui me permettra de riposter. Sa petite taille et son agilité lui confèrent un avantage sur moi. Après plusieurs assauts infructueux, j'entrevois une faille dans sa défense et m'y engouffre, assénant ainsi un violent coup de poing à mon adversaire. Elle recule de plusieurs pas, déstabilisée et surprise. Elle passe la main sur son visage et y découvre du sang. Son nez est brisé et des rigoles rouges sillonnent son menton. Cela l'énerve encore plus. Je peux en tirer avantage !

Elle se précipite vers moi, les griffes en avant. J'esquive l'attaque en effectuant un pas de côté au bon moment. J'attrape la créature et la frappe de toutes mes forces au niveau de la nuque. Le résultat est immédiat. Assommée, elle tombe au sol dans une flaque d'eau. Je la regarde reprendre les traits d'une enfant. L'homme, témoin de la scène, gémit en bredouillant quelques mots inaudibles. Je m'approche lentement de lui. Il lève ses mains pour se cacher, paniqué. Je ne peux pas le laisser repartir ainsi.

_ Relevez-vous, ordonné-je en serrant les dents. La prochaine fois que je vous croise avec une créature comme elle je la laisse vous dévorer.

_ Pitié, ayez pitié.

_ Des enfants ! Hurlé-je. Vous n'êtes qu'un monstre pervers. Allez-vous rendre à la police et expiez vos péchés sinon je vous traquerai impitoyablement !

Il hoche frénétiquement la tête, paniqué, les yeux gonflés par les larmes qui noient son visage.

_ Qui êtes-vous ? bredouille-t-il.

Prenant une grande inspiration, je sors mes ailes de lumières et éclaire ainsi toute l'impasse. Ébloui, mon interlocuteur se cache derrière ses mains, il hurle et ferme les yeux. Sans un mot, je me retourne, attrape la succube et l'emporte avec moi vers les toits.

Lorsqu'il rouvre les yeux, je m'éloigne déjà le long des corniches, le démon sur l'épaule. L'homme remonte son pantalon, il court à en perdre haleine vers le premier policier qu'il voit et lui avoue ses crimes. C'est avec une certaine satisfaction que je vois l'agent lui passer les menottes et le faire monter dans son véhicule de patrouille...

C'est ici l'une des plus grandes leçons que j'ai apprises depuis que j'erre dans les rues de Natural City. Les apparences sont trompeuses. Nous avons tous tendance à cacher nos plus sombres aspects et à les laisser s'exprimer lorsque nous sommes dissimulés. Un monstre peut se cacher derrière une fillette, mais les humains aussi peuvent être monstrueux...



Miracle sur la treizième avenue

Une aventure dans l'univers du Nightstalker

Cette aventure est prévue pour des personnages qui viennent d'être créés. Si ce sont des créatures surnaturelles ou des sorciers, ils connaissent déjà l'existence du **Nightstalker**, et c'est sans doute lui qui leur a demandé de vérifier la véracité des rumeurs qui parlent de miracles qui auraient lieu dans un temple du quartier de **Charlierstreet**. Si les personnages sont tous des humains lambda, ils peuvent tout ignorer de la lutte entre le bien et le mal qui se déroule dans la ville et être confrontés pour la première fois à des événements irrationnels. Ils peuvent être des journalistes, ou bien des détectives amateurs. Ils peuvent agir seuls, ou être des amis du **sergent Matennen**. Les héros peuvent aussi être des habitants du quartier où se déroulent les événements. Lors d'un office du vendredi soir, ils ont assistés à une des guérisons réalisées par le pasteur et ils veulent s'assurer qu'il n'est pas un charlatan qui cherche à tromper ses fidèles.

✧ Voici les informations dont disposent les personnages au début de l'aventure : Depuis quelques semaines, les sermons du vendredi soir du **père Marcus Olsen** attirent de plus en plus de fidèles dans la petite église de **Saint Lazarus**, située à l'angle de la **rue Drumont** et de la **treizième avenue**. Une rumeur c'est répandue dans tout le quartier : Le pasteur Olsen réaliserait des miracles. Il aurait rendu la vue à un aveugle et il aurait permis à deux personnes clouées dans des fauteuils roulants de marcher à nouveau. Ces événements ne sont-ils qu'une simple mise en scène, ou bien est-ce le signe qu'un démon - ou un ange - est intervenu sur Terre, en violation du décret imposé par le Nightstalker ? L'affluence aux réunions du vendredi est devenue si importante que des personnes se chargent à présent de réguler l'entrée des fidèles à la porte du temple.

Il n'y a presque aucune information au sujet de l'église et du pasteur dans les archives des journaux ou sur la toile. Un seul article parle de la nomination du prêtre et un second, qui date de 1952, montre une photo du bâtiment en construction.

✧ Les *miracles* réalisés par le révérend Olsen sont bien réels. Il a obtenu ce pouvoir en signant un pacte avec une entité venue d'une autre dimension : **Andrafel**. Décidez s'il s'agit d'un ange ou d'un démon. C'est cet être supérieur qui utilise sa magie pour guérir les malades. Il n'a pas pris possession du prêtre, mais il agit à distance par son intermédiaire. Andrafel a créé un **symbarithe**, un *objet magique* qu'il a donné à Marcus Olsen. Quand celui-ci pose une de ses mains sur la tête d'un de ses fidèles en tenant cet objet dans l'autre, la magie de l'entité circule à travers son corps et les cibles du sortilège se retrouvent soudainement guéries. Cet objet peut être un médaillon ou une bague. Le seul indice qui permet de remarquer que le symbarithe est un artefact est sa couleur. Il est fait en **orichalque**, un métal dont les reflets bleu-vert sont très particuliers.

✧ Au moment des offices du vendredi soir, Andrafel se tient près de l'église pour faciliter le transfert de son énergie. Rien ne trahit sa véritable nature, il se contente de marcher sur le trottoir, les mains glissées dans les poches de son imperméable gris. Ses déplacements répétitifs sont cependant significatifs et les personnages devraient rapidement remarquer sa présence. Dès qu'il va réaliser qu'il est observé ou suivi, Andrafel va traverser la rue Drumont et entrer dans une cour située derrière les maisons qui font face à l'entrée de l'église, où il va *disparaître*. Il s'est installé dans la cave de la maison du prêtre et il a dissimulé la porte qui donne sur la cour avec un sort d'illusion - qui la rend invisible aux yeux des humains. En regardant les noms sur les boîtes aux lettres, les personnages vont apprendre que la première maison de la rue est celle du père Olsen.

- L'église se trouve dans le *quartier pauvre* de Natural City, elle est donc réservée à une communauté locale : Des afro-américains, ou des latino-américains. Des policiers ou des journalistes venus du centre-ville seront facilement identifiés et les portiers vont leur interdire d'y entrer, ou de s'approcher du pasteur.

- Le clergyman est protégé depuis quelques semaines, par quatre paroissiens particulièrement efficaces : Son vieil ami **Franc Lemon**, son fils **Dylan** et les frères **James** et **Sid Grim**. Sid Grim est le maillon faible du groupe, c'est un ancien délinquant qui a été remis sur le *droit chemin* par son grand frère. Il acceptera d'ouvrir la porte de la résidence de Marcus Olsen aux héros au milieu de la nuit - et de les conduire jusqu'à la chambre en sous-sol où se cache l'entité - en échange d'un peu d'argent ou d'une dose de drogue.

✧ Si Andrafel est un ange, il est venu sur Terre pour une raison précise, mais il a rapidement décidé d'utiliser ses pouvoirs pour aider les humains. Si c'est un démon, son apparence amicale est un leurre et il cherche uniquement à satisfaire un but personnel - qui peut être simplement d'obliger le Nightstalker à sortir de son repère pour l'affronter, ou pour lui transmettre un message. Il va sans doute lui annoncer qu'un de ses anciens ennemis est à nouveau sorti des enfers.



Nightstalker

NOM - CONCEPT

DESCRIPTION

CLASSE

TRAITS

Mentaux

Physiques

Pouvoirs

Handicaps

SPECIALISATIONS

Motivations

Aspects libres

Equipement fétiche

Résistance

Initiative

Adrénaline

Conditions

BACKGROUND

POUVOIRS

HANDICAPS