

ces rencontres, les nains deviendront plus agressifs et finiront par abandonner l'escalade -dégouté par le peu de sportivité des voyageurs- à quelque distance du sommet...

L'ascension

En cherchant de nouvelles traces de Miriel, les aventuriers découvrent une route qui serpente à flanc de montagne et qui mène jusqu'à la cité perdue. En début de route, un menhir gravé de runes produit un effet spectaculaire sur Morgloboth. Ce dernier commence à trembler et parle de malédiction et de "montagne maudite". La route est abrupte et couverte de neige. Au bout de quelques heures, les personnages arrivent devant un grand porche de pierre décoré de sculptures étranges. Devant ce portail, un grand nid contenant trois gros oeufs est installé. C'est celui d'un aigle géant qui passe à l'attaque dès que les aventuriers font mine de s'approcher de sa progéniture.

L'aigle. CA 7, HD 4, 25 pts de vie, Dégâts 1-6/1-6/2-12.

Une fois le combat contre l'aigle résolu, les aventuriers constatent que Morgloboth, ayant succombé à sa terreur, les a abandonnés. Il les attend au pied de la montagne...

Un peu plus loin sur la route de la montagne, les personnages se retrouvent devant un fragile pont de glace tendu au travers d'une crevasse de 30 pieds de large. Miriel, aidée par son faible poids, n'a eu aucun problème pour traverser comme l'attestent les traces qu'elle a laissées. Mais quiconque pesant plus de quarante kilos provoquera l'effondrement du pont.

Encore quelques efforts et bientôt les aventuriers arrivent à...

La cité pétrifiée

L'ancienne ville où a vécu Miriel est complètement dévastée. Les maisons en ruines sont recouvertes d'une épaisse pellicule de glace. A peine arrivée, la jeune fille a été faite prisonnière par les quatre derniers Trolls des Glaces qui vivent encore ici. Ils l'ont ligotée solidement à une colonne de pierre au centre de la place centrale de la cité (voir plan). Au moment précis où les aventuriers accèdent à cet endroit, ils s'apprêtent à la torturer en lui versant de l'eau sur le corps...

Les Trolls des Glaces (FF p.90). CA 8, HD 2, 16 pts de vie, Dégâts 1-8/1-8, Défenses spéciales : *Régénération*, ne peuvent être touchés que par des armes magiques, insensibilité au froid.

Note : ces créatures se régénèrent de 2 points par round, lorsqu'elles se plongent dans l'eau.

L'autre des Trolls des Glaces est une petite caverne creusée dans le sol à côté de la fontaine.

Il contient quelques ossements, ainsi que des gemmes (3000 PO), 5000 PO, 2500 PA et 1500 PP.

Pour l'emporter sur les trolls, les aventuriers ont intérêt à les éloigner de la fontaine d'eau chaude qui coule sur le côté de la place. S'ils ne le font pas, les monstres l'utiliseront pour leur régénération.

Souvenirs du temps jadis

Une fois libérée, Miriel, grelottante, n'a qu'une hâte : retrouver la maison de ses parents ! Celle-ci existe encore, mais quand la jeune fille découvre les corps gelés de son père et de sa mère, elle éclate en sanglot, comprenant soudain que son enfance appartient au passé. Il faudra la tirer de force hors de la maison, car elle est bien décidée à se laisser mourir sur place. Seul l'aventurier sur lequel elle avait jeté son dévolu au village (ou un autre plus compréhensif) peut la convaincre de continuer à vivre. Peut-être est-ce là le début d'une idylle... Quoiqu'il en soit, Miriel refuse d'entendre parler du village et décide d'accompagner les aventuriers, cela risque de ne pas être facile à expliquer à cette grosse brute de Morgloboth. Peu importe, la jeune fille a bien gagné le droit de choisir sa vie...

Epilogue

Cette aventure ultra-linéaire a été conçue afin de proposer aux joueurs quelques situations typiques des scénarios montagnards. Vous pouvez, si vous le désirez, réutiliser certains de ses éléments (Table de Rencontre, PNJ, etc...) dans des aventures de votre cru. En tout cas, faites attention en la jouant à ne pas vous enrhummer !

Scénario
Denis Beck
& Jean Balczesak
Illustrations
Thierry Ségur
Plans
Stéphane Truffert

- (1) *Religieux contemplatif qui se retire dans la solitude.*
(2) *Relatif aux doctrines mystiques qui visent à la connaissance de Dieu par l'approfondissement de la vie intérieure et à l'action sur l'univers par des moyens surnaturels.*



Le sujet dans ses grandes lignes

Au village de Cherche-Lune où ils viennent d'arriver, les voyageurs vont faire la connaissance, entre autres personnes, d'un certain messire Breman, un "médecin" autant respecté qu'aimé de tous les villageois... Or, par un *rêve souvenir* fait dès la première nuit, le Breman en question va leur apparaître comme ayant été leur *ennemi personnel* dans une "vie précédente". Dans cette autre vie, Breman a finalement été vaincu par eux, mais il a juré qu'il se vengera au-delà de la mort. Les voyageurs ont par ailleurs toutes les raisons de penser que Breman est un nécromancien, un haut-révérant de Thanatos.

Le problème consiste à agir vite et *juste*. Si, grâce au rêve, les voyageurs ont "reconnu" Breman, celui-ci a pu les "reconnaître" de la même façon, et sans doute doit-il préparer sa vengeance. Si c'est bien un nécromancien, il peut envoûter à distance, et fuir ne sert à rien. Il faut donc le détruire. Mais Breman est *adoré* à Cherche-Lune. Si les voyageurs se ruent vers lui, ils peuvent certes le tuer, mais ce *crime* leur mettra aussitôt tout le village à dos, et les villageois, des tailleurs de pierre, savent plutôt bien manier la masse... D'un autre côté, il faut agir, car Breman, lui, ne restera pas inactif. C'est effectivement un nécromancien, et il possède déjà les villageois les plus influents.

Breman a une faiblesse, et grâce au rêve encore, les voyageurs peuvent s'en "souvenir". Le nécromancien est un malade sexuel qui hait les jeunes filles trop belles. Il les viole, les tue, et utilise ensuite leurs restes à des pratiques infâmes. A Cherche-Lune, deux jeunes filles ont précisément disparu sans laisser de traces. Si les voyageurs arrivent à prouver que Breman est le coupable, à le démasquer publiquement et à convaincre le village de sa noirceur, ils auront gagné... Car même en tenant compte des *possédés*, Breman ne fera pas le poids devant la fureur des tailleurs de pierre. Tout repose donc sur la rapidité et la finesse. Cherche-Lune est ainsi nommé car c'est le lieu de rencontre des chercheurs d'herbe de lune, herbe qui abonde dans les montagnes proches. Breman en possède des quantités d'une excellente qualité, c'est-à-dire en termes de jeu, une sur-abondance de points de rêve.

Le village

Cherche-Lune vit de son agriculture (seigle, moutons, porcs, légumes), du bois de la proche forêt, et de l'industrie de la pierre : un beau marbre blanc

veiné de bleu pâle que l'on appelle dans la région marbre de Cherche-Lune. Ce marbre est extrait en blocs irréguliers dans la carrière qui se trouve à 2 kilomètres au nord, et rapporté au village dans des chariots tirés par des boeufs (il n'y a pas un seul cheval au village). Les blocs sont entreposés devant les maisons des tailleurs de pierre, qui leur donnent alors une forme cubique. Tant qu'il y a du travail au village-même, il n'y a personne à la carrière, et *ce sera le cas durant les deux ou trois jours qui suivront l'arrivée des voyageurs*. La population se répartit en 3 groupes, vivant mutuellement en bonne entente : les paysans (40 adultes environ), les forestiers (15) et les tailleurs de pierre (20). Le village est gouverné par un représentant élu. C'est actuellement, et depuis longtemps, maître Finemasse, qui est également le maître d'oeuvre de la carrière. Ce personnage est *possédé de corps et d'esprit* par Breman, de même que les autres personnalités influentes : Koltar le forgeron, Lazlo le meunier, Lutran le charron, et Sirgastin, l'hôte de la maison des voyageurs.

La magie n'est ni bien ni mal vue à Cherche-Lune. De fait, on ne sait pas très bien ce que c'est. Certains soupçonnent Breman d'opérer des guérisons magiques, mais sans preuve, et de toute façon ne vont pas s'en plaindre. Tous ignorent naturellement sa véritable personnalité.

L'Alude est une rivière de 8 à 10 mètres de large, au cours assez vif. A 2 mètres des berges, sa profondeur est déjà de 2 mètres, au centre elle est de 4. Il n'y a qu'un seul pont (en bois) pour la traverser. Au Sud, la route mène à Trois-Clairières, une agglomération de bûcherons à environ trois jours de marche. C'est par là qu'arriveront les voyageurs.

L'arrivée des voyageurs

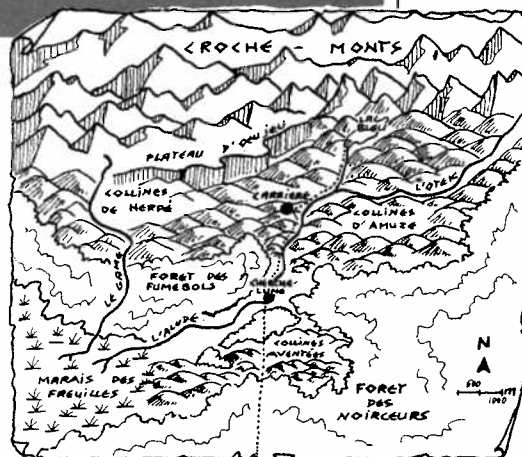
La forêt des Noircœurs aura laissé aux voyageurs une très pénible impression : celle d'un piège constant prêt à se refermer sur eux. A Trois-Clairières, on les aura d'ailleurs prévenus : *"En dehors du chemin, il y a des choses noires qui rôdent, qui vous endorment et vous dévoient, aussi ne vous en écarter pas..."* Bref, leur soulagement sera tel de découvrir Cherche-Lune qu'ils auront tous droit à un jet de moral, situation heureuse (*).

Ils seront cordialement accueillis au village. Selon la coutume en vigueur dans les endroits isolés, ils pourront passer une nuit dans un vrai lit, à la maison des voyageurs, et pourront prendre un solide repas chaud

(* Si par la suite, les voyageurs veulent retourner dans la forêt des Noircœurs, à chaque Gardien d'improviser les entités de cauchemar. Même chose pour les marais, avec tout le bestiaire des marais. Les montagnes sont infestées de Glous.

Cette aventure peut être jouée par 4 ou 5 personnages assez expérimentés : niveau 5 ou 6 dans les meilleures compétences. La présence d'un ou deux hauts-révants est plus que souhaitable ; et celle d'un personnage féminin ayant au moins 14 en apparence corsera agréablement l'affaire.

Cherche



RÉGION DE CHERCHE-LUNE



gratuitement. S'ils veulent rester plus longtemps, ils devront payer le lit (1 PB par nuit), de même que leurs autres repas (2 PB en moyenne). Dans la salle commune de la maison des voyageurs, ils feront connaissance avec Sirgastin l'hôte, Liraine la servante, Noz le serviteur, et Shan, un chercheur d'herbe récemment revenu. Bientôt arriveront Finemasse, le chef du village, et les autres "personnalités", venus boire un coup, les saluer et s'enquérir "des nouvelles". Tout cela dans la plus grande cordialité. Un village très simple et sans mystère.

Liraine montrera leurs chambres aux voyageurs, dans l'aile en bois (8A à 8H sur le plan). Ces pièces sont minuscules et les lits très étroits. On ne peut dormir qu'à un par chambre. Détail important : Liraine préparera chaque lit avec des draps propres. La maison en pierre ayant visiblement un étage, si les voyageurs demandent qui y loge, Liraine répondra avec une certaine fierté : "C'est messire Breman !". Et si on l'interroge encore, elle dira : "Un ancien voyageur... un grand médecin... il est très bon..."

Dans la salle, Shan parlera de ses voyages. Les Croche-Monts sont, dit-il, infestés de Glous. Mais il sait y faire. Il ne va d'ailleurs pas tarder à repartir, et pour cette raison, il aimerait liquider ce qui lui reste d'herbe de lune. (De fait, la plus grosse partie et la meilleure qualité ont été vendues à Breman.) Ses prix sont très modiques. Il demande 5PB pour une dose de qualité 5 (prix normal = 5PA). Il en possède encore 10 doses (70 brins) et est prêt à tout vendre. On peut s'assurer la qualité de son herbe en jouant *Odorat/Botanique* à -3.

Breman descendra dans la salle vers la fin de l'heure de la Lyre, vêtu d'une ample houpelande de laine grise (par dessus une tunique de cuir souple), ganté de fins gants de cuir gris (qu'il n'enlève pas) et coiffé d'un

large chapeau de feutre (qu'il n'enlève pas non plus). Ses manières sont douces, polies, même un peu timides. Il semble avoir peur de déranger. Liraine le regarde avec une adoration visible.

Il saluera gauchement les voyageurs (qu'il n'aura pas encore reconnus non plus à ce stade-là de l'histoire) ; et s'ils lui posent des questions, il leur répondra en substance : "Oui, voilà deux ans que je vis à Cherche-Lune. Autrefois, je voyageais. Puis j'ai fini par m'arrêter. Je suis botaniste et un peu médecin. L'endroit est riche en herbes de toutes sortes... Oui, j'occupe tout le premier étage de la maison. Il me faut de la place pour mes plantes et mes préparations... Oui, je pourrai vous les montrer, avec la plus grande joie ! Mais demain, car tout de suite c'est un peu... en désordre... Tout un étage pour moi ?... Oh ! je ne voulais pas, mais c'est l'hôte qui a insisté... Oui, je l'ai guéri... Il était malade, aveugle...". C'est tout ce que les voyageurs pourront tirer de lui ; et encore faudra-t-il qu'ils posent les bonnes questions. Breman qui, en fait, a fui sa résidence précédente, est toujours sur ses gardes. Par habitude (ça peut toujours servir), il évaluera l'heure de naissance de chacun. Il faut pour cela réussir *Empathie/Astrologie* à -8. Il a donc 90 % de chances. Puis, vers l'heure du Serpent, il saluera la compagnie et remontera chez lui via la cuisine. Une fois dans sa chambre, il s'installera à sa table pour lire. Mais s'il y a une fille très belle parmi les voyageurs (un personnage féminin d'au moins 14 d'apparence), il aura du mal à se concentrer et l'image de cette fille l'obsédera. Il ne devrait normalement se coucher (et ré-

ver) qu'à la fin de Roseau.

En ce début de scénario, le Gardien des Rêves devra mettre l'accent sur l'herbe de lune, sur Shan et les périls des Croche-Monts, comme si c'était là le vrai sujet de l'aventure. Ne pas trop s'étendre sur Breman. Les voyageurs rencontrent ce soir-là de nombreux personnages non joueurs, faire de Breman l'un d'eux sans plus.

Rêves Souvenirs

Les rêves suivants pourront être faits par tous les personnages, à raison d'un rêve par heure complète de sommeil. Il faut pour chacun que le dormeur rêve actuellement dans les Basses Terres du Rêve (c'est-à-dire qu'il soit "à fond" ou plus en points de rêve) et qu'il réussisse un jet de *points actuels de rêve*. Dès qu'un rêve est fait, il permet de passer au suivant dès la prochaine heure.

Rêve n°1. Dans un couloir indéfinissable, le rêveur se retrouve devant Breman armé d'un poignard, et dont les yeux luisent de haine. Le rêveur se sent comme paralysé. Il sait qu'il se trouve confronté à son ennemi mortel. "Maintenant, s'écrie Breman, tu vas payer pour tout ce que tu m'as fait !...". Le rêveur se réveille alors avec un flot de souvenirs confus. La qualité du rêve était telle que ce n'était pas un simple rêve, mais un souvenir d'une vie antérieure. Il a alors la certitude d'avoir déjà, dans une "autre vie", rencontré Breman. Et ce dernier, pour une raison dont le dormeur aurait pu se souvenir si le cauchemar ne l'avait pas réveillé, avait de bonnes raisons d'être son ennemi mortel.

Rêve n°2. Le rêveur est sur une place publique, devant un pilori. Autour de lui, la foule braille et

crie : "A mort Breman !" Ce dernier arrive en effet, pieds et poings liés, encadrés de gardes qui le font monter au pilori où il va être roué. Le regard du condamné croise alors celui du rêveur, débordant de haine ; et Breman s'écrie en le reconnaissant : "Je me vengerai ! Et ma vengeance saura te poursuivre par delà la mort !". Le rêveur se réveille. Il se souvient alors de la poursuite acharnée qui a lieu entre lui et Breman, jeu de cache-cache qui a duré des mois ! Breman était coupable d'un grand crime. Finalement, grâce au rêveur, il a été arrêté et exécuté. Le rêveur se souvient que Breman était un haut-révant de Thanatos, que cela avait un rapport avec son crime, mais il ne se souvient pas de quel crime il s'agissait.

Rêve n°3. Le rêveur n'est pas seul. Il est avec tous les autres voyageurs (personnages des joueurs). Ils sont en train de déposer au procès de Breman. Et les charges qu'ils apportent sont accablantes pour le criminel : il est convaincu d'avoir enlevé, violé et égorgé les trois jeunes sœurs du roi, trois jeunes filles très belles, puis de les avoir décapitées pour utiliser leurs têtes embaumées à des pratiques vicieuses et nécromantiques. Ce sont les voyageurs qui ont découvert ces têtes dans la résidence de Breman, d'où sa haine. Et soudain, dans le rêve, alors qu'on vient de le condamner à être roué, Breman se change en corbeau et s'enfuit par une fenêtre ouverte. Au réveil, le rêveur comprend que ses compagnons sont également concernés par Breman. Il comprend également que cet épisode était, en fait, le premier chronologiquement. Après sa fuite sous forme de corbeau, Breman chercha à se venger d'eux. Mais finalement le sort fut contre lui, il fut arrêté une seconde fois (rêve n°2) et condamné après qu'un sort jeté sur lui l'ait empêché d'utiliser à nouveau sa magie.

L'action

Dès le premier rêve, les personnages peuvent commencer à réagir. La suite du scénario dépendant essentiellement de leurs réactions, on ne trouvera ci-après que la description des principaux personnages non joueurs et leurs actions probables.

Breman

Deux ans plus tôt, Breman est arrivé à Cherche-Lune avec Krr, son Groin à la langue coupée et deux aligates chargés de bagages (les livres et ustensiles du nécromancien). Dans un coffre en bois, verrouillé, contenant un second coffre en bronze doublé de plomb, verrouillé, Breman rangeait deux têtes de jeunes filles embaumées, Azade et Delba, ses deux précédentes victimes. C'est à cause d'elles qu'il était en fuite. A Cherche-Lune, il se fait passer pour médecin et se fait bien voir de la population par ses manières courtoises. Il commence alors à

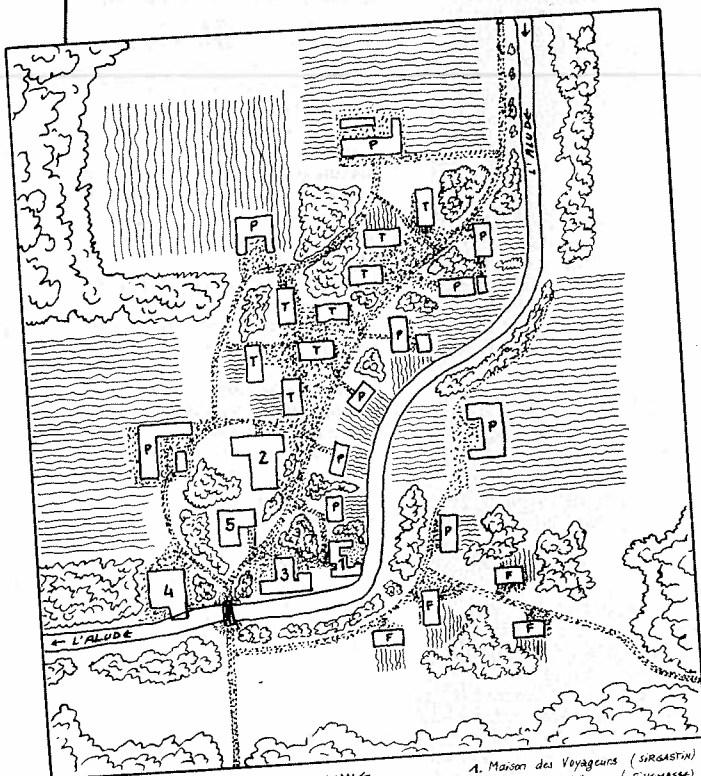
posséder les principaux personnages, Finemasse et Sirgastin. Progressivement, il les envoûte de *cécité*, les rendant presque aveugles. Les deux hommes ont naturellement recours à lui, le "médecin". Breman joue son rôle, leur donne de faux remèdes, puis annule sa propre magie. Les deux hommes guéris lui vouent une solide reconnaissance. Breman n'accepte aucun paiement. Il dit "que c'est normal et que son but est de faire du bien autour de lui". Sa popularité grandit. On l'adore. Il possède alors Sirgastin *d'esprit*, l'envoûte de *tâche* et lui demande de lui signer un papier, devant témoins, comme quoi il lui concède toute la jouissance du premier étage de la maison des voyageurs. Sirgastin ne peut qu'obéir. Il se demande ensuite comment il a pu être aussi généreux ; mais comme tout le monde le félicite de son acte, il finit par se féliciter lui-même et reste encore aujourd'hui persuadé que l'idée était entièrement de lui... Cependant, Breman continue ses envoûtements, en prenant tout son temps et toutes les garanties de succès. Son but est de posséder le village en entier, de corps et d'esprit.

Un an plus tard, il découvre qu'une jeune fille, maintenant âgée de 16 ans, fille de paysan, est vraiment très belle. Elle se nomme Tina. Il n'a aucun mal à gagner sa confiance, l'emmène à la carrière et lui fait subir le même sort qu'aux autres. Il jette le corps décapité dans une crevasse et embaume la tête, qui va grossir sa collection. La manie de Breman est en effet des plus hideuses. Quant il se sent excité, il sort ses têtes du coffre où il les range et accomplit dessus le rituel *Faire parler un crâne*. Il leur demande de répéter les derniers instants de leur vie. Ce ne sont bien entendu que des gémissements, des pleurs et des supplications, qui servent alors de fond sonore aux phantasmes de Breman.

Au village, personne ne comprend où est passé Tina. On n'a pas retrouvé son corps. Six mois plus tard, même chose avec une autre jeune fille, fille de tailleur de pierre, Liseth. Dans son coffre secret, Breman a maintenant quatre têtes. Seules les jeunes filles vraiment très belles lui inspirent cet acte, les autres ne risquent rien.

Cependant à la maison de voyageurs, Liraine est devenue amoureuse de lui. Il s'en rend compte et cela l'agace. Liraine est plutôt laide. Il tente néanmoins de la posséder d'esprit et, pour la première fois, *échoue*. Liraine a une haute caractéristique Rêve et est une des rares personnes au village à réellement aimer fumer de l'herbe de lune. Breman tente alors de posséder Shan, mais c'est encore pire. Il échoue et reçoit un Souffle de Dragon : *phobie de la lumière du soleil*. On en est là à l'arrivée des voyageurs.

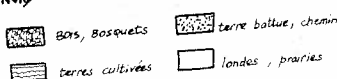
A cause de son Souffle, Breman a pris des habitudes nocturnes.



VILLAGE DE CHERCHE-LUNE



10 20 30 40 50 mètres



1. Maison des Voyageurs (SIRGASTIN)
2. Maître du Village (FINEMASSE)
3. Forgeron (KOLTAR)
4. Moulin (LASZLO)
5. Charron (LUPRAN)
- P. Paysans
- F. Forestiers
- T. Tailleurs de Pierre

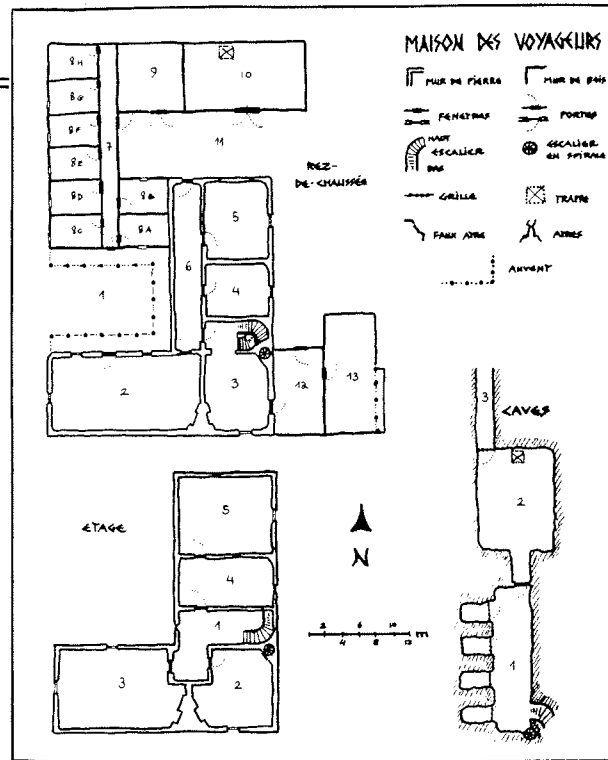
C'est également à cause de cela qu'il ne quitte son manteau, son chapeau et ses gants que dans la pénombre de sa chambre où il se calefeutre durant le jour, volets fermés. Il ne s'endort généralement qu'au Château Dormant pour se réveiller au Dragon. Cette nuit où commence le scénario, il sera sans doute choqué par la beauté de l'une des voyageuses et commencera à échaffauder des plans. Puis s'étant couché comme de coutume, il se réveillera début Vaisseau ayant fait le même cauchemar, inversé, que les joueurs : il aura reconnu ses ennemis. Les voyageurs peuvent cependant avoir 2 heures d'avance sur lui. S'ils l'attaquent aussitôt, il est évident qu'il ne dormira pas. Il les prendra pour des gens qui veulent se venger de ses deux premiers crimes.

Dans l'autre cas, il ne se rendormira pas. Paniquant, en fait, autant que les voyageurs, il cherchera à les éliminer efficacement. Il a grosso modo deux moyens d'action :

Les envoûter. Supposant que certains des voyageurs sont des hauts-révants, peut-être capables d'annuler la magie, Breman n'envoûtera que s'il peut le faire efficacement. Dans ce but, dès le matin, après avoir donné à Liraine l'ordre que personne ne

le dérange au premier étage, il lui demandera également de lui apporter les draps (propres la veille) où ont dormi les voyageurs. Il espère y trouver des cheveux, des traces de sueur, etc, lui permettant d'établir une *relique*. (Faire jouer un jet de chance à chacun, sans préciser pourquoi. Réussi = Breman ne trouve rien. Echec = il possède de quoi faire une relique.) S'il y a une très belle fille parmi les voyageurs, ce sera sa première victime, mais uniquement s'il possède au moins son heure de naissance ou une relique. Dans le cas contraire, il tentera d'abord d'envoûter celui ou celle dont il possède ces avantages et dont la volonté lui semble la plus faible. Il commencera par une *possession d'esprit*. Ensuite il envoûtera de tâche, en fonction des circonstances, probablement de demander à sa victime de tuer un autre des voyageurs. Pour s'aider, il fumera naturellement de son herbe de lune ; et une seconde possession aura lieu dès que possible. Mais attention ! Breman est prudent. Tout en agissant magiquement, il cherchera à se démunir le moins possible de ses points de rêve.

Les faire arrêter ou tuer. Le problème consistera à faire passer cela pour un *acte naturel* de la part des villageois possé-



dés aux yeux des autres villageois. Breman ne veut en aucun cas donner l'éveil, surtout s'il pressent qu'on est en train de l'accuser de Nécromancie. Il n'utilisera donc ce moyen que s'il sent vraiment sa vie en péril. Par *tâche*, il peut également ordonner à un voyageur possédé de tenter une action contre le village, ce qui lui donnerait un bon prétexte pour faire agir ses villageois possédés, même "au-delà de la mesure". Le *Guerrier Sorde* en réserve ne sera utilisé qu'en toute dernière instance, s'il est acculé physiquement. Enfin, si la situation devient franchement désespérée, il tentera de fuir par le passage secret et le souterrain de la cave qui mène à la carrière ; ou bien il s'envolera sous forme de corbeau (sort en réserve), mais cela signifiera tout abandonner, y compris son coffre et ses têtes. Autre alternative : si les voyageurs fuient, il les envoûtera à distance, en prenant bien son temps ; et sa vengeance n'en sera que plus savoureuse.

Au début de l'aventure, au moment où il regagne sa chambre après avoir rencontré les voyageurs, Breman possède encore 10 doses d'herbe de lune de qualité 7.

La maison des voyageurs

La partie en pierre est en marbre, les murs font 50 centimètres d'épaisseur. Les sols du rez-de-chaussée sont carrelés. Les sols de l'étage sont couverts de plancher. L'étage est mansardé, il n'y a pas de grenier. Les deux parties, bois et pierre, sont couvertes de chaume. Toutes les portes sont en bois et verrouillables par des serrures (difficulté -3) sauf celles des chambres 8A à 8H, qui ferment uniquement de l'intérieur par des loquets. Toutes les fenêtres sont tendues de parchemin huilé en guise de vitres, et obturables de l'intérieur par des volets en bois, fermant avec des barres.

REZ-DE-CHAUSSEE

1. Cour intérieure en terre battue. L'auvent est soutenu par des piliers en bois, des troncs, et est lui aussi couvert de chaume.

2. Salle commune. La porte sur le couloir 6 n'est normalement jamais verrouillée. C'est par là que les voyageurs verront entrer et sortir Breman.

3. Cuisine. C'est le royaume de Liraine. C'est là qu'elle dort également, sur une pailleasse près de l'âtre, qui est rangée dans la journée dans la resserre n°12. C'est dans la cuisine que donne l'escalier qui monte au premier. Il donnait autrefois dans un bout de couloir qu'un agrandissement de la cuisine a supprimé. A la droite de l'escalier qui monte, une porte, généralement verrouillée, donne sur l'escalier qui descend à la cave. Cette porte se pousse. Le puits de l'escalier secret n'a pas d'accès dans la cuisine.

4. Salon de Sirgastin.

5. Chambre de Sirgastin. Cette pièce et la précédente étaient autrefois des grandes chambres pour les voyageurs, tandis que l'hôte dormait en haut.

6. Couloir.

7. Couloir au sol de plancher.

8A à 8H. Chambre pour les voyageurs contenant un lit étroit, un tabouret, une petite table et un coffre. Quand elle est libre, Moz, le serviteur, loge en 8A.

9. Grange, hangar.

10. Ecuries. Les deux seuls animaux qui y logent, depuis deux ans, sont les aligates de Breman.

11. Cour de derrière. En terre battue.

12. Resserre. Nourriture, ustensiles, etc.

13. Lavoir, buanderie. C'est là qu'on se lave et qu'on lave le linge, directement dans la rivière. Des braseros sont prévus

BREMAN

Né à l'heure du Roseau. 40 ans. 1m73, 68 k.

TAILLE	10	VOLONTE	15	VIE	10
APPARENCE	10	INTELLECT	15	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	15	Protection	d2
FORCE	12	ELOQUENCE	13		
AGILITE	10	REVE	17		
DEXTERITE	14	CHANCE	10		
VUE	13	Mêlée	11		
OUIE	12	Tir	13		
ODORAT	12	Lancer	12		
GOUT	12	Dérobée	10		

Dague mêlée	niv + 3	init 8	+ dom + 1
Epée courte	niv + 3	init 8	+ dom + 2
Corps-à-corps	niv + 3	init 8	+ dom (d4)
Esquive	niv + 4		

Compétences principales : Discours + 6/ Discrétion + 3/Saut 0/ Se cacher + 3/ Comédie + 6/ Equitation + 3/ Premiers soins + 3/ Srv en collines, montagnes, forêt 0/ Natation + 3/Serrurerie 0/ Astrologie + 10/ Autres connaissances + 6

Draconic : Oniros - 10/ Hypnos + 1 Narcos + 2/ Thanatos 9

Sorts connus

H. SUGGESTION (Désert) R-9 r3 +	+ 10% en C 13
H. NON AGRESSIVITE (Sanctuaire) R-6 r6	+ 10% en D 14
H. INVOQUER GUERRIER SORDE (D13) R-7 r8 +	+ 5% en D 13
H. HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1 +	+ 25% en E 12
H. MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1 +	+ 25% en B 14
N. ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1 +	+ 30% en F 11
N. PERMANENCE (Sanctuaire) R-5 r1 +	+ 2% en D 14
N. DETECTION D'ENCHANTEMENT var	
N. LECTURE D'AURA MAGIQUE var	
N. ANNULATION DE MAGIE var	+ 2% en F 11
T. POSSESSION D'ESPRIT (Lac) R-9 r2 +	+ 25% en C12
T. POSSESSION DE CORPS (Marais) R-9 r2 +	+ 15% en F 10
T. ENV. CECITE (Cité) R-8 r2 +	+ 5% en F 11
T. ENV. TACHE (Forêt) R-8 r var	+ 25% en F 13
T. ENV. INTERDICTION (Désert) R-7 r var	+ 5% en G 14
T. AUTOMETAMORPHOSE EN BETE (Forêt) R-7 r7	+ 50% en C 14
T. FAIRE PARLER UN CRANE (Désert) R-6 r1 +	+ 75% en G 14
T. ANIMER UN ZOMBI (Nécropole) R-7 r var	+ 5% en F 12

Sorts en réserve

H. NON-AGRESSIVITE, Dragon, en D 14
H. GUERRIER SORDE, en D 13
T. AUTOMETAMORPHOSE EN BETE, en corbeau, en C 14

Souffle de Dragon en cours

Phobie de la lumière directe du soleil

Demi-rêve, actuellement en Désert de Sek, G 14.

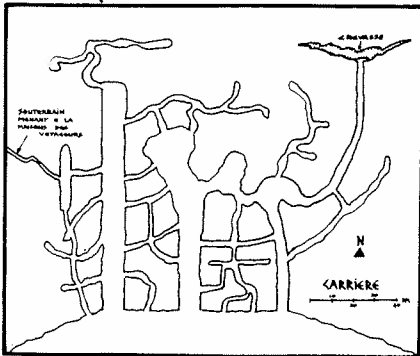
pour faire bouillir des cuves d'eau.

ETAGE

Toutes les fenêtres de l'étage sont fermées, volets clos, jour et nuit. Les barres sont posées une fois pour toutes.

1. Hall. C'est là que Krr, le Groin, réside en permanence. Il a sa pailasse, un tabouret, et un gong à portée de la main. S'il est muet, il n'est pas sourd. Pour appeler Liraine, ou tel ou tel service, un certain code a été convenu. En cas d'alerte, il en sonnerait frénétiquement.

2. Ancienne chambre de Sirgastin, maintenant inoccupée. Mais c'est là que Breman fait sécher les herbes et les plantes qu'il ramasse. Touffes, tresses, bouquets sont accrochés aux solives. Dans l'angle Nord-Est se trouve un âtre apparemment condamné, le foyer en est fermé par une grande planche de chêne, vieille et noircie. Cette planche est mobile et peut basculer sur elle-même, révélant un étroit escalier en spirale. Pour déceler d'emblée la particularité de la planche, réussit *Vue/Charpenterie* à -3. Le passage secret ne



résiste pas à un examen plus approfondi. L'ouvrir ne pose aucun problème. L'escalier mène à la cave n°1.

3. Chambre entièrement inoccupée.

4. Chambre de Breman. C'est là qu'il dort. Mobilier ordinaire de chambre à coucher.

5. Salle d'étude de Breman. C'est là qu'il passe le plus clair de son temps, calfeutré derrière ses volets clos. Sur une grande table sont disposés ses ustensiles alchimiques d'embaumement, ses livres, ses notes. Dans une épaisse reliure de cuir verrouillée par un fermoir (difficulté -5) se trouvent les parchemins des formules de tous les sorts qu'il connaît (voir ses caractéristiques). Tous ont une *difficulté du texte* de -3 et un *malus général* de -5%. Les bonus de Breman ne sont que dus à l'usage et ne figurent pas sur les parchemins. Le coffre aux têtes se trouve sous la table, la première serrure est de difficulté -3, et celle du coffre intérieur en bronze -5. La chambre renferme en outre un grand miroir en pied et une cithare, respectivement destinés à *Miroir d'Hypnos* et *Harpe d'Hypnos*.

CAVES

1. Cave à vin. La maison des voyageurs n'a pas toujours tenu

ce rôle. De toute évidence, la cave est une ancienne geôle. Dans les cellules aux grilles non verrouillées, reposent maintenant des barriques.

2. Seconde cave. La porte de communication entre les deux caves est verrouillée (difficulté -3). Seul Breman en possède actuellement la clé. Des restes de tables et d'instruments étranges peuvent donner à penser (à juste titre) qu'on se trouve dans une ancienne salle de torture. Au nord, une trappe dans le plafond communique avec l'écurie (l'échelle se trouve dans l'écurie). Au fond, à gauche, une grille verrouillée barre l'accès d'un troisième passage, difficulté -3. Breman en possède seul la clé.

3. Souterrain. Ce souterrain creusé dans la terre et le roc, çà et là étayé par des poutres comme une galerie de mine, fait 2 mètres de large sur autant de haut. Il communique avec la carrière, 3 kilomètres plus au nord.

La carrière

C'est un vaste demi-cercle, un amphithéâtre creusé à même le flanc d'une colline. Le centre est jonché de gros blocs irréguliers. De larges galeries s'ouvrent dans les parois de l'amphithéâtre, où les blocs sont peu à peu excavés. Une de ces galeries mène à une profonde crevasse. Cette galerie est désertée, car dangereuse. C'est là, tout au fond, que gisent les deux corps sans tête de Tina et Liseth. La crevasse fait 35 mètres de profondeur. Y descendre sans corde requiert 5 jets de *Mêlée* (= *Force-Agilité*)/*Escalade* à -6 (1 jet tous les 7 mètres). Avec une corde suffisamment longue, 3 jets à -1 (1 jet tous les 12 mètres).

Stress

Le rêve n°1 (et les conclusions qui en découlent) pourra apporter 4 points de stress, puis 2 points pour chacun des deux autres. Si les voyageurs ont soudain la certitude (la preuve) que l'un d'entre eux est maintenant envoûté par Breman, 8 points. Si un combat physique s'engage, contre le Groin, le guerrier Sorde, ou un quelconque possédé, 8 à 12 points selon la tournure. Enfin, si Breman est finalement vaincu, chacun recevra encore 12 points de stress rétrospectif.

Scénario
Denis Gerfaud
Illustrations
Florence Magnin
Plans
Denis Gerfaud



FINEMASSE, maître du village et de la carrière

Né à l'heure du Roseau. 45 ans. 1m82, 80 k.

TAILLE	12	VOLONTE	12	VIÉ	12
APPARENCE	10	INTELLECT	10	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	11	Protection	d3
FORCE	15	ELOQUENCE	11	(cuir souple renforcé)	
AGILITE	13	REVE	10		
DEXTERITE	12	CHANCE	11		
VUE	12	Mêlée	14		
OUIE	09	Tir	12		
ODORAT	08	Lancer	13		
GOUT	07	Dérobée	11		

Masse lourde

1 main	niv + 5	init 12	+ dom + 4
Corps à corps	niv + 5	init 12	+ dom + d4 + 1)
Bouclier moyen	niv + 5		
Esquive	niv + 5		

Compétences principales : *Escalade +5/Saut +5/Commerce +5/Maçonnerie +10/Srv en collines, montagne +5/Natation +3/Lire & écrire +1.*

Généreux et honnête, Finemasse ignore naturellement la véritable personnalité de Breman. S'il le croit victime des voyageurs, il n'hésitera pas à payer de sa personne pour le sauver. Ses tailleurs de pierre le suivront, avec moins d'enthousiasme peut-être, mais lui obéiront. Finemasse, assez évolué, pense que Breman est haut-révant et que sa cécité à été guérie magiquement. Il n'a donc aucun parti pris contre les magiciens. Si les voyageurs trouvent les corps sans tête, les lui montrent et lui expliquent que c'est l'œuvre de Breman « car il était déjà comme ça dans un autre rêve, voyez-vous... », il sera sceptique. Toutefois, si un jet de *Eloquence/Discours* à -6 réussit, il sera ébranlé et demandera une confrontation avec Breman. S'il sent que Breman cache quelque chose, son honnêteté l'obligera à être du côté des voyageurs et à demander davantage d'explications à Breman. Mais il faudra être rapide, car Breman est tout prêt à lui lancer *tâche* ou *interdiction*. Dans tous les cas, dès que Finemasse aura la *preuve formelle* des agissements de Breman, il sera entièrement du côté des voyageurs.

KOLTAR, forgeron

Né à l'heure du Château Dormant. 29 ans. 1m75, 80 k. Mêmes caractéristiques que Finemasse.

De caractère, Koltar est très semblable à Finemasse, en moins mesuré. Pour le convaincre avec de simples présomptions, il faudra jouer *Eloquence/Discours* à -8 (à lieu de -6). Mais s'il est convaincu de la culpabilité de Breman, contrairement à Finemasse qui voudra le *juger*, la colère l'aveuglera et il se ruera sur lui pour le réduire en bouillie. Comme Finemasse, Koltar est possédé de corps et d'esprit par Breman.

LASZLO, meunier

Né à l'heure de l'Araignée. 39 ans. 1m60, 55 k.

Utiliser pour lui les caractéristiques des *villageois moyens*, sauf un niveau + 5 en *Fléau*, init 10, + dom + 2. Son principal trait de caractère est un penchant prononcé pour la *boisson*. Les trois quarts du temps, il est ivre mort à ronfler dans son moulin. Quelque peu lâche par ailleurs, il ne se mêlera de l'histoire de Breman que s'il ne peut faire autrement. Toutefois, si Breman lui lance une *tâche*, il sera bien obligé de s'y contraindre et même de dessoûler pour l'accomplir. Laszlo est possédé de corps et d'esprit par Breman.

LUTRAN, charron

Né à l'heure du Serpent. 30 ans. 1m71, 70 k.

Utilisez pour lui les caractéristiques des *villageois moyens*, sauf un niveau + 5 en *Marteau*, init 10, + dom + 2. Son principal trait de caractère est une *avarice* tournant à une véritable paranoïa. De ce fait, Lutrán se méfie de tous les étrangers. Actuellement, il se méfie encore de Breman; et c'est le seul au village qui ne l'aime pas sincèrement. Toutefois, Lutrán se méfia encore plus des voyageurs. Avec un début de preuve, ces derniers pourront le convaincre s'ils réussissent *Eloquence/Discours* à -4. Mais attention, en cas de conflit ouvert, Lutrán prendra finalement le parti de celui qui semble devoir gagner. Il n'hésitera pas à tourner sa veste, même plusieurs fois de suite. Lutrán est possédé de corps et d'esprit par Breman.

Caractéristiques moyennes, utiles au combat, des villageois

P = paysan. T = tailleur de pierre. F = forestier.

TAILLE	10	VOLONTE	9	VIE	9
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	09	ENDURANCE	20
FORCE	11	ELOQUENCE	08	Protection	P0,Td3,Fd2
AGILITE	09	REVE	10		
DEXTERITE	11	Mêlée	10		
VUE	10	Tir	10		
OUIE	10	Lancer	10		
ODO-GOUT	08	Dérobée	10		

Corps à corps	niv + 3	init 8	+ dom (d4)
Masse à 1 main, T	niv + 3	init 8	+ dom + 2 (masse légère)
Faux à 2 mains, P	niv + 3	init 8	+ dom + 2
Hache à 1 main, F	niv + 3	init 8	+ dom + 2 (cognée)
Esquive, P,T,F	niv + 3		

Tous les villageois, et particulièrement les tailleurs de pierre, suivent les ordres et les idées de Finemasse. Tant que Breman est officiellement le « bon médecin », ils sont prêts à le défendre à la moindre alerte ; mais si la preuve éclate que c'est lui qui a tué (et pire encore) les deux filles, alors la colère les aveuglera. Il est probable qu'il n'y aura pas de jugement, mais un lynchage expéditif. Et ceci même si Finemasse ou d'autres villageois possédés s'interposent.

SHAN, chercheur d'herbe de lune

Né à l'heure du Dragon. 25 ans. 1m75, 68 k.

TAILLE	10	VOLONTE	12	VIE	13
APPARENCE	11	INTELLECT	10	ENDURANCE	25
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	15	Protection	d2
FORCE	13	ELOQUENCE	08		
AGILITE	13	REVE	14		
DEXTERITE	12	CHANCE	13		
VUE	14	Mêlée	13		
OUIE	12	Tir	13		
ODORAT	11	Lancer	13		
GOUT	11	Dérobée	12		

Dague mêlée	niv + 5	init 11	+ dom + 1
Arc	niv + 8	init 14	+ dom + 2
Corps-à-corps	niv + 5	init 11	+ dom (d4)
Esquive	niv + 6		

Compétences principales : *Discrétion + 3/ Escalade + 8/Saut + 8/ Se cacher + 3/ Premiers soins + 3/ Srv en collines, montagne + 8/Natation + 3/ Botanique + 3.*

Shan est si souvent absent du village qu'il n'en fait pas vraiment partie. Et c'est le seul dont le jugement soit assez objectif. Il est persuadé que Breman est haut-rêvant. Sinon, pourquoi tant d'herbe de lune ? De fait, il sera le seul à accepter d'aider les voyageurs dans leur enquête sans aucun parti pris, et à reconnaître l'évidence de certains signes. Sans preuve, il n'ira pas cependant jusqu'à aider au « meurtre » de Breman.

KRR, Groin, serviteur de Breman

Né à l'heure du Poisson Acrobate, 1 m 92, 115 kg.

TAILLE	16	EMPATHIE	09	VIE	15
CONSTITUTION	14	CHANCE	11	ENDURANCE	30
FORCE	16	REVE	10	Protection	d4
AGILITE	14	Mêlée	15		
DEXTERITE	12	Tir	12		
PERCEPTION	12	Lancer	14		
VOLONTE	09	Dérobée	09		

Hache de bataille 1 main	niv + 6	init 13	+ dom + 6
Corps-à-corps	niv + 6	init 13	+ dom (d4 + 3)
Bouclier moyen	niv + 6		
Esquive	niv + 4		(- 1 malus armure)

Krr a été ramassé mourant et mutilé (langue arrachée) par Breman qui l'a soigné et en a fait un serviteur dévoué. Outre sa double possession (de corps et d'esprit), Krr se fera hacher menu pour sauver son maître. Par ailleurs, il adore Liraine, qui est compatissante envers lui. Toujours armé, il ne quitte jamais le hall du premier étage, près de son gong.

SIRGASTIN, hôte de la maison des voyageurs

Né à l'heure du Château Dormant. 35 ans, 1m70, 68 k.

TAILLE	10	VOLONTE	10	VIE	11
APPARENCE	12	INTELLECT	10	ENDURANCE	22
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	Protection	d2
FORCE	12	REVE	09		
AGILITE	12	CHANCE	12		
DEXTERITE	14	Mêlée	12		
VUE	13	Tir	13		
OUIE	13	Lancer	12		
ODORAT	11	Dérobée	11		
GOUT	13				
Dague mêlée	niv + 3	init 9	+ dom + 1		
Dague jet	niv + 3	init 9	+ dom 0		
Corps-à-corps	niv + 3	init 9	+ dom + 2		
Esquive	niv + 4				

Compétences principales : *Discrétion + 5/ Saut + 5/ Se cacher + 5/ Escalade + 5/ Commerce + 5/ Maçonnerie 0/ Premiers soins + 3/Srv en collines, montagne, forêt + 5/ Jeu + 5/Marquinerie 0/Natation + 3/ Lire et Ecrire + 1.*

La position de Sirgastin par rapport à Breman est ambiguë. D'un côté, il sait qu'il *doit* lui être reconnaissant, et pourtant, au fond de lui-même, il le *détaste* - et s'en veut de le détester ! Par moments, il est pris de subits actes de générosité vis à vis de Breman. Comme, par exemple, récemment un don de 20 PA pour acheter de l'herbe de lune à Shan. Pas un prêt, un *don* ! Sirgastin pense que c'est le remords qui le pousse à ces actes non contrôlés, le remords de détester secrètement un homme si bon et si généreux. Vis à vis de Liraine, Sirgastin file tout doux. Il reconnaît ses compétences. Et même s'il se plaint de son « fichu caractère », il n'insiste pas quand elle le vire de sa cuisine. Si les voyageurs tentent de le convaincre avec un début de preuve, il se range de leur côté et leur ouvrira son cœur. Il faut pour cela réussir *Eloquence/Discours* à 0. Sans preuve du tout, le jet est à - 5. Sirgastin est possédé de corps et d'esprit par Breman.

LIRAINÉ, servante de la maison des voyageurs

Née à l'heure des Epées. 22 ans. 1 m 62, 51 kg.

TAILLE	08	VOLONTE	14	VIE	10
APPARENCE	08	INTELLECT	09	ENDURANCE	24
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	11	Protection	0
FORCE	07	ELOQUENCE	09		
AGILITE	10	REVE	17		
DEXTERITE	10	CHANCE	13		
VUE	11	Mêlée	08		
OUIE	15	Tir	10		
ODORAT	14	Lancer	08		
GOUT	13	Dérobée	11		

Dague mêlée	niv - 1	init 3	+ dom - 1 (couteau de cuisine)
Corps-à-corps	niv - 1	init 3	+ dom (d4 - 1)
Esquive	niv + 3		

Compétences principales : *discrétion + 3/ Saut 0/ Se cacher + 3/ Cuisine + 7/ Commerce + 3/ Premiers soins + 4/ Srv en collines, montagnes, forêt 0/ Natation 0.*

Liraine a deux grandes passions : sa cuisine et Breman. Elle est maîtresse incontestée de la première. On ne peut y entrer que si elle le veut bien. Et elle n'accorde pas cet honneur à tout le monde. Même Sirgastin, le maître, n'y est pas toujours autorisé. Avec Breman, elle est la seule à posséder les clés de la cuisine et des trois resserres. Son second amour non partagé, est Breman. Elle en est éprise à la folie, pour elle il incarne TOUT. Son seul réconfort est que pour entrer chez lui, il doit passer par sa cuisine. La cuisine et l'escalier lui servent un peu de « confidentiels ». Et c'est la raison pour laquelle elle y tolère de moins en moins de monde. Elle ne veut pas qu'on marchè où il a marché. Les voyageurs n'ont aucun moyen de la convaincre et de la ranger de leur côté. Si le nécromancien n'a pas réussi à l'envoûter, l'amour a fait le travail à sa place, et c'est cent fois pire et plus efficace. Face à une preuve irréfutable de la noirceur de Breman, Liraine perdra la raison et cherchera à se suicider.

MOZ, serviteur de la maison des voyageurs

Né à l'heure de la Lyre, 24 ans, 1m70, 61 kg.

Les caractéristiques du serviteur sont médiocres, de même que ses compétences. 8-10 en moyenne. Niveau 0 en Dague, Corps-à-corps et Esquive. Niveau de base ailleurs. C'est un personnage nul et de second plan, un imbécile qui ne comprend jamais rien à rien. Liraine le rudoie et le mène à la baguette. La cuisine lui est rigoureusement interdite. Quant il sert, il attend que Liraine lui passe les plats dans le couloir. Les voyageurs peuvent aisément le ranger de leur côté, de toute façon *il ne comprend rien.*