

LA CLOCHE DE VERRE

Ce scénario nécessite un Haut-Révant possédant les sorts de Bois en X, Détection, lecture d'Aura et annulation de la magie ainsi que Guerrier Turme. Il faut aussi un musicien qui possède un tambourin muni de clochettes. Ce scénario est prévu pour des voyageurs aguerris, préférant la négociation à la bagarre.

Introduction

Il neige. Un vent glacé siffle rageusement à vos oreilles gelées, pauvres voyageurs qui avancez péniblement dans la neige poudreuse jusqu'aux genoux. Il vous faut un abri. De la chaleur. De la nourriture. Du réconfort. Harassés, vous ne pouvez qu'avancer. Vous ne savez pas depuis combien de temps vous marchez, ni ce qui vous a amené là, quel chemin, quelle déchirure du Rêve, quel hasard du Voyage...

« C'est le mois du Roseau, le plein milieu de l'hiver. C'est probablement la combinaison du froid, de la faim et de la fatigue qui vous a fait sortir du Gris-Rêve. Vos sacs sont vides de toute nourriture. Vous êtes très insuffisamment habillés. Vous ne sentez plus vos pieds ni vos mains. Votre visage est comme du bois, tellement la peau en est tirée.

« Pourquoi êtes-vous soudainement redevenus conscients, alors que vous auriez dû lentement vous enfoncer dans le sommeil et mourir en marchant ? Cela fait partie du mystère du Rêve des Dragons.

« Vous vous arrêtez, soudain.

« Quelque chose a changé.

« La neige tombe toujours, le vent hurle toujours, le froid est toujours le même. Rien que du blanc. Vous vous regardez, conscients de partager la même impression. Vous vous tournez vers la droite du chemin. C'est le versant d'une butte, d'une colline, d'une montagne, qui monte abruptement. Qu'importe. D'un même mouvement, vous vous mettez à courir, quittant le chemin

pour vous précipiter dans la neige encore plus profonde. Une nouvelle force semble avoir rempli vos membres. Sautant, nageant dans la neige, vous agrippant aux branches des sapins, vous escaladez cette pente qui paraît interminable, pour arriver enfin en haut.

« Là-bas, brillent des lumières. »

Le Rêve

Comme souvent, l'aventure commence par un rêve. Mais il ne s'agira pas cette fois-ci d'un rêve d'archétype. Le rêveur est un oiseau, peut-être un aigle, qui survole des montagnes. Un village surplombe une colline, un autre, quelques kilomètres plus loin occupe le croisement de deux vallées. Puis, s'en éloignant, le rêveur survole la chaîne de pics acérés. De l'autre côté, c'est un gouffre à



AVENTURE
1
AVENTURE

Utiliser des planches à neige

La compétence à utiliser sera Acrobatie à -4 et cela pour tenir debout et descendre doucement. Pour tourner ou s'arrêter, ajouter -1. Ajouter -1 au fur et à mesure de la vitesse et de la pente. Cela pourra progresser avec de l'entraînement. Les PJs pourront facilement trouver d'excellents professeurs dans le village.

pic. Au fond, règne un brouillard verdâtre sombre et effrayant. Ce sont les Limbes, un endroit où rien n'existe, puisque rien n'y est rêvé. Tout ce qui y tombe cesse d'exister. Le rêve s'achève sur ce sentiment d'effroi.

Le Réveil

Les voyageurs se réveillent dans des lits blancs, propres, douillet. Ils sont tous dans la même chambre. Un feu crépite dans la cheminée. Le sol et les murs sont du même bois ciré. Sur des chaises ont été disposés leurs vêtements. Par les fenêtres, ils peuvent voir doucement tomber la neige en rang serrés. Il fait jour.

Ils peuvent, s'ils le veulent, se lever maintenant. Ils sont nus sous les draps. Leurs pieds et leurs mains sont recouverts de bandages récents. Ils sentent qu'ils peuvent bouger leurs membres. S'ils essaient d'enlever leurs pansements, ils découvrent que leur peau est enduite d'une sorte de pommade grasse. Ils sont intacts, de même que leur visage, même s'ils conservent des traces de brûlures qui restent assez sensibles. On s'est occupé d'eux. On les a soignés, certainement nourris. Et cela fait probablement plusieurs jours qu'ils sont là sans connaissance. On ne guérit pas de telles engelures en quelques heures, même avec le meilleur des onguents, à moins qu'il ne soit enchanté. Mais si c'était le cas, ils n'auraient plus de trace du tout. Ils n'ont aucun moyen de savoir quelle heure il est. La neige qui tombe est tout ce que l'on puisse voir, à part l'ombre fantomatique de quelques maisons et le sol, deux étages plus bas.

Ils peuvent sortir de la chambre. Ils arrivent sur un balcon en mezzanine, surplombant une grande salle d'auberge. Beaucoup de gens discutent. Soudain, un homme, derrière un bar, lève la tête. Son visage s'éclaire. « Ils sont debout ! » Tout le monde regarde en l'air. Une ovation générale et des applaudissements les saluent. Ils sont chaleureusement invités à descendre et manger un morceau. Une femme monte l'escalier, apparemment inquiète. « Tout va bien, vous êtes sûrs ? Allez-y doucement, surtout. D'autres hommes se précipitent pour soutenir les voyageurs. Mais ils n'en ont pas besoin. S'ils se sentent effectivement un

peu faibles, ils peuvent marcher seuls. Ils sont bientôt installés à une table. On pose devant eux de grandes assiettes de soupe fumante, du pain, du jambon, des oeufs, des fruits secs, du vin. Les gens se pressent pour les voir et les questionner sur leur santé. La femme, probablement celle de l'aubergiste, sermonne les curieux, les repousse, sous prétexte qu'ils doivent être encore fatigués, qu'il leur faut du calme. Mais les voyageurs se sentent bien, maintenant. Ils vont probablement se mettre à leur tour à interroger les gens sur ce qui s'est passé et sur l'endroit où ils sont. C'est ainsi qu'ils apprendront qu'ils sont arrivés il y a 5 jours. Personne ne comprend comment ils ont pu arriver là, avec la tempête de neige qui sévissait depuis des semaines. Ils se sont écroulés dans la première maison du village, celle de la mère Pamard. Celle-ci a couru chercher du secours et les mystérieux miraculés ont été installés dans la plus grande chambre de l'auberge. Tout le monde venait chaque jour prendre de leurs nouvelles.

Ils sont dans le village de Caldesnaud, au milieu des montagnes des Tessons.

Caldesnaud

Petit village de montagne, isolé par l'hiver, il rassemble 300 habitants. Il est impossible de partir pour l'instant. Après la fonte des neiges, ils pourront redescendre dans la vallée, il y a là-bas une grande ville, Laergorn. Les voyageurs vont devoir rester là jusqu'au printemps, c'est-à-dire dans au moins six semaines. Il y a malheureusement très peu à faire à Caldesnaud, surtout quand il neige. Quand il fait un peu meilleur, on peut faire des promenades dans les bois de sapins environnants. Les gens se déplacent avec de curieuses bottes, dont les semelles, d'une cinquantaine de centimètres de diamètre, dépassent très largement du pied. Cela leur permet de marcher sur la neige sans s'enfoncer en s'aidant d'un long bâton pourvu à son extrémité inférieure d'un disque de bois et d'une pointe qui en dépasse. On peut utiliser aussi des « planches à neige » (voir explication en haut de page). Il s'agit de très longues planches étroites, à l'extrémité avant recourbée vers le haut, au milieu desquelles on vient attacher la chaussure. On ne marche pas avec cela, on glisse plutôt. En acquérant une certaine pratique, on peut se déplacer beaucoup plus facilement et plus loin. Cela pourrait même permettre aux voyageurs de quitter ce lieu. Mais il leur faudrait un guide et personne n'est disposé à quitter le village.

Tout le monde est un peu artisan, Mais c'est Tirion le spécialiste de la fabrication des planches à neige. On acceptera de leur en prêter.



Chaque habitant de Caldesnaud possède quelques bêtes : vaches, moutons, ainsi que volaille ou porcs qui procurent lait et viande. Ils ne manquent pas de victuailles, même s'ils doivent faire attention. Chaque maison possède une étable au rez-de-chaussée où sont enfermées les bêtes pendant l'hiver. L'habitation proprement dite est au premier étage auquel on accède soit par un escalier externe et un balcon, soit par l'étable et une échelle. Ce système, courant, permet de profiter de la chaleur animale qui monte et de ne pas être enfermé par la neige.

Il n'y a que la mère Pamard qui soit haut-révante dans le village. Et encore, elle ne pratique pas beaucoup. Le village ignore cette particularité et apprécie son savoir. Comme tout le monde, ils sont très méfiants vis à vis des hauts-révants, mais sans aller jusqu'au lynchage.

Si on essaie d'interroger un villageois sur l'autre village vu en rêve, celui-ci répondra froidement et sèchement qu'effectivement, il y a un autre village, Glenmonad, mais que ce sont des gens peu recommandables qu'il vaut mieux éviter.

La Cloche

Ils vont donc pouvoir faire connaissance avec le village et ses alentours. Ils font beau et les villageois disent qu'il devrait faire beau pendant plusieurs jours, après cette longue période de mauvais temps.

Ils pourront remarquer qu'au-dessus du bar de l'auberge, une petite cloche est suspendue. Mais, curieusement, le marteau en est enveloppé de tissu, comme pour éviter qu'elle ne puisse tinter. Si on le questionne, l'aubergiste répond très simplement qu'il ne supportait plus le son de cette cloche fêlée qui est particulièrement irritant. Et comme une certaine superstition prétend que cela porte malheur de déplacer une cloche, quelle qu'elle soit, elle est restée là. Un examen minutieux ne révélera pas la moindre fêlure. Si l'un des personnages possède une cloche ou des clochettes et qu'il essaie de s'en servir, le silence se fera instantanément dans la salle. On lui demandera gentiment de ne pas en jouer. On ne supporte pas ce genre de bruit, ici. Pourquoi ? C'est comme ça. S'ils insistent plusieurs fois, c'est Maître Briontin, l'aubergiste, l'air visiblement gêné, qui finit par accepter de leur donner la raison de cette phobie des cloches. Le soir, un grand repas est organisé en leur honneur, avec de la musique et des danses. A vous d'improviser la fête. C'est à ce moment, s'il ne l'a déjà fait, que Maître Briontin les prendra à part,

Maître Briontin l'aubergiste de Caldesnaud

Né à l'heure du Roseau, 42 ans, 85 kg, 1m65, Beauté 10

TAILLE	13		
VOLONTÉ	10		
APPARENCE	12		
INTELLECT	12		
CONSTITUTION	15		
EMPATHIE	14		
FORCE	15		
RÈVE	10		
AGILITÉ	13		
CHANCE	12		
DEXTÉRITÉ	15	Mêlée	14
VUE	10	Tir	12
OUÏE	10	Lancer	13
ODO-GOÛT	15	Dérobée	10

Vie 14 Endurance 28

Corps à Corps	niv +5	init 12	+dom +2
Bâton	niv +5	init 12	+dom +3
Esquive	niv 0		

Cuisine +7 \ Discrétion 0 \ Vigilance 0 \ Commerce +3

Maître Briontin est le fils de la mère Pamard, qui tenait l'auberge avant lui. Elle a une grande influence sur lui. C'est même sur ses conseils qu'il s'est marié avec Eilda, une femme de 10 ans plus jeune que lui. Energique sans être trop autoritaire, elle est la parfaite femme d'un aubergiste, la vieille ne s'y est pas trompée. C'est elle qui s'est occupé des voyageurs durant leur sommeil, avec la mère Pamard, naturellement. Bon vivant, Briontin est un aubergiste jovial, apprécié des villageois. Il n'hésite pas à offrir à boire. Il se moque de l'argent et accepte facilement le troc ou le paiement en nature (nourriture, objets, ...).

dehors, avec un air de conspirateur, leur grand malheur.

«Voilà. Il y a quelque temps, nous avons tous fait le même rêve. Nous avons tous rêvé que nous étions sur la place d'une grande ville, en l'attente d'un grand événement. Une cloche s'est mise à sonner, sept fois. Le son en était pur, cristallin. Il s'agissait d'une cloche de verre qui, du haut de son clocher, brillait de mille feux. Le rêve s'est arrêté là. Nous n'avons jamais su en quoi consistait cet événement, mais nous en sommes tous obsédés depuis. Nous savons que si nous parvenions à entendre à nouveau cette cloche, nous reprendrions notre rêve là où il s'est arrêté et pourrions en connaître la fin. Nous savons aussi que nous sortirions grandis de cette expérience. Mais ce n'est



AVENTURE
3
AVENTURE

Un villageois moyen de Caldesnaud ou de Glenmonad

TAILLE	12	VOLONTÉ	12
APPARENCE	10	INTELLECT	10
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11
FORCE	14	RÊVE	10
AGILITÉ	13	Mêlée	13
DEXTÉRITÉ	13	Tir	12
VUE	12	Lancer	13
OUÏE	11	Dérobée	11
Vie 13		Endurance 26	

Corps à Corps	niv +3	init 09	+dom +1
Esquive	niv +4		
Dague	niv +1	init 07	+dom +2
Épée bâtarde (<i>Glenmonad</i>)	niv +3	init 09	+dom +5\+6
Fourche (<i>armes d'hast</i>)	niv +5	init 11	+dom +4
Bâton	niv +4	init 10	+dom +2
Arc (<i>1 homme sur 5</i>)	niv +3	init 09	+dom +1

Discrétion -1 \ Vigilance 0 \ Survie en Extérieur +2 \ en Montagnes +5 \ Escalade +3 \ Planches à Neige +7 \ Équitation +3 \ Botanique, Médecine, Zoologie (bétail, basse-cour et chevaux) +2 \ Danse de village +3

Seuls une dizaine d'habitants de Glenmonad possèdent et savent manier l'épée, encouragés par Monsieur. Les autres manient le fourche. Ils s'entraînent régulièrement. Un homme sur 5 sait tirer à l'arc, dans les deux villages.

Quelques noms de villageois : Matrak, Lusitre, Gonertin, Trophin, Balbine, Sébalde, Rébecque...

Caractéristiques de la cloche

1 m de diamètre, 1 m de haut,
500 kg, encombrement = 250 (!)

pas tout. Car nous savons où il existe une telle cloche. Nous ne sommes pas le seul village de la région. Il y a aussi Glenmonad. Nous savons qu'ils ont la cloche de verre. Ils l'ont toujours eue. Nous leur avons déjà demandé qu'ils nous la prêtent ou encore qu'ils la fassent sonner en notre présence, mais ils refusent. Nous ne savons pas pourquoi. Ils ont toujours été particulièrement chatouilleux dès qu'on aborde ce sujet. Autrefois, cela n'avait pas d'importance, et nous avions des rapports qui, sans être amicaux, n'étaient pas hostiles. Mais depuis que nous sommes allés leur faire cette demande, ils ont construit une barricade autour de leur village et en interdisent l'accès à quiconque. En fait, vous seriez peut-être les seuls qui pourriez nous aider. Ils ne vous connaissent pas. Vous pourriez arriver chez eux comme vous êtes arrivés chez nous, en prenant un chemin détourné pour ne pas qu'ils croient que vous venez d'ici. Et vous pourriez nous rapporter la cloche. Naturellement, nous comprendrions tout à fait que vous refusiez. D'autant plus que nous n'avons aucun moyen de vous payer, comme vous le savez. Nous n'avons que notre hospitalité et

nos maigres possessions qui, bien entendu, sont à votre disposition. Et de toute façon, que vous acceptiez ou non n'y changera rien. Vous serez toujours les bienvenus. Nous comprenons tout-à-fait que ce que je vous demande n'est pas simple. La cloche est grande, grosse et lourde. Nous ne savons pas comment vous pourrez faire. Mais nous avons confiance. Vous avez pu venir jusqu'ici. Vous pourrez y arriver. »

Les joueurs ne devraient pas pouvoir y résister. On ne fait appel qu'à leur bon cœur, mais après toute l'amitié, l'hospitalité et les secours qui leur ont été offerts, ils ne devraient qu'accepter. Et puis, le rêve d'archétype, ils connaissent, ils devraient compatir.

Lorsqu'ils rentrent dans l'auberge, le silence s'est fait. Tous attendent de savoir ce qu'ils ont décidé. Car, naturellement, tout le monde était au courant de la tentative de persuasion de l'aubergiste. Et lorsque celui-ci, triomphant, annonce : «*Ils ont accepté !*», c'est une ovation générale et la fête reprend de plus belle... On se promet d'en reparler demain, pour l'instant, dansons.

On leur explique que la cloche est remise sous la maison du chef du village qui se fait pompeusement appeler Monsieur de Glenmonad. C'est quelqu'un de cruel et de particulièrement maléfique. Il est immanquable qu'ils le rencontrent, s'ils choisissent d'entrer dans le village de jour. Il faudra se méfier de lui... Et surtout, surtout, ne pas parler de la cloche aux habitants du village. Ils risqueraient de très mal le prendre. En effet, ils ont la réputation d'être en majorité de grands hauts-révants capables d'envoûter et de convaincre n'importe qui à l'aide de leurs chants et de leurs instruments de musique ensorcelés. Nombreux sont ceux qui les ont entendus et n'en sont jamais revenus...

Oui, mais...

Les villageois de Caldesnaud sont bien sympathiques, n'est-ce pas ? Ils sont accueillants, prévenants, et tout et tout... Mais comme cela arrive bien souvent, ils ne supportent pas leurs voisins du village d'à-côté. Cette haine remonte à bien longtemps, à tel point qu'on en a oublié la raison. Le rêve en question existe bel et bien. Mais en fait, seule la vieille Pamard l'a fait. Elle a rêvé que tout un village devait fêter le mariage d'une princesse, dans un village de montagne. À cette occasion, avait été fabriquée cette cloche de verre. Sept coups ont retenti, cristallins, puissants. Ils ont vibré dans toute la vallée. Et ils ont déclenché une avalanche qui a englouti le village. Caldesnaud est situé sur une hauteur, il ne risque rien. Mais Glenmonad est au fond d'une vallée et qui plus est sur la trajectoire d'un



ancien glacier. Si l'on fait retentir la cloche, la neige du sommet devrait tout droit se précipiter vers le village et l'ensevelir. C'est pourquoi ils cachent la cloche. Celle-ci est effectivement faite de verre et est extrêmement solide. Elle date probablement du Second Âge et a toujours appartenu à Glenmonad, pour leur plus grand malheur. Personne n'a jamais réussi à la détruire. D'ailleurs le seul moyen serait de la briser et les coups répétés pour y parvenir ne feraient que provoquer la catastrophe. Comme les sommets sont recouverts de neiges éternelles, on ne peut même pas attendre l'été. Il faudrait la jeter loin de là, dans les limbes, dans un gouffre, mais dès qu'on la sortirait, il y a fort à parier que les voisins se rueraient sur la cloche pour taper dessus de toutes leurs forces et il serait bien difficile de les en empêcher. Donc, impossible de s'en débarrasser. Mais la question n'est pas là pour l'instant. Les voyageurs sont persuadés du bien-fondé de leur mission et ils devraient tout tenter pour la mener à bien. Niark, niark...

Glenmonad

Effectivement, le village est entouré d'une palissade de quatre mètres de haut. Une grande double porte permet d'entrer.

Si l'approche est faite de jour, un garde crie : «*Qui va là ?*». Si, comme c'est probable, les voyageurs expliquent qu'ils sont des voyageurs perdus, le garde les fait entrer. Ne reconnaissant pas en eux des habitants du village voisin, il ne se méfie pas. Il est équipé d'un arc, d'une dague et d'une fourche. La porte s'ouvre et les voyageurs sont admis à l'intérieur. Le garde leur demande d'un air méfiant qui ils sont, d'où ils viennent, etc... Puis il les emmène vers la maison de Monsieur de Glenmonad, à travers le village qui ressemble fort à Caldesnaud, en un peu plus grand.

Monsieur de Glenmonad est un homme d'une quarantaine d'années, grand et fort. Ce sont ses ancêtres qui ont fondé le village. On ne sait plus si c'est le village qui a pris le nom de son fondateur ou l'inverse. Mais cela remonte à la nuit des temps. D'un ton supérieur, il accepte d'offrir l'hospitalité, si les voyageurs ont été suffisamment convaincants et ont eu l'air d'avoir effectivement fait un long voyage. Il leur propose aussi de leur désigner un guide qui pourra les accompagner demain jusque dans la vallée, à Laergorn, avec un «chariot à neige». Ils pourront ainsi continuer leur voyage. En attendant, ils pourront dormir dans une grange, avec les bêtes.

Ils pourront prendre leurs repas (*celui de la Couronne, selon l'heure à laquelle ils sont arrivés, et*

celui du soir) avec Monsieur, à sa table. Il vit avec sa femme et ses deux garçons qu'il mène à la baguette. La conversation ne traite que des travaux des champs, de l'élevage des bêtes, du temps, etc. Si les voyageurs se sont montrés sympathiques, il leur demandera de raconter leurs voyages. À la fin du repas, les deux enfants vont jouer un air de flûte, bientôt accompagnés par leur père au violon, puis par leur mère à la harpe. Le morceau est magnifique, nostalgique. Rien de maléfique là-dedans, mais cela devrait inquiéter les voyageurs. Toute allusion à la cloche le laisse froid : il ne connaît pas de cloche, et encore moins qui soit en verre. Chaque villageois se comporte de la même façon.

Le soir, ils sont logés dans une étable, à deux maisons de celle de Monsieur de Glenmonad.

Approche de nuit

Evidemment, la nuit, la porte de la palissade est fermée. Une seule personne est de garde. De plus, comme il fait vraiment froid, l'homme est parti boire un coup dans la maison la plus proche. Il peut surveiller de la fenêtre, ce qu'il ne fait que de temps en temps. On peut voir sa fenêtre allumée. Naturellement, impossible d'ouvrir la porte de l'extérieur, s'ils ne sont pas déjà dans la place. Il faut soit escalader le mur, soit faire un trou dedans (*Transmutation Bois en X*). Si le trou est fait dans la porte ou à proximité, le garde le verra rapidement et donnera l'alarme. S'il est fait à au moins une cinquantaine de mètres, il ne sera pas vu avant l'aube.

La cloche est donc dans l'étable sous la maison de Monsieur de Glenmonad, le seigneur de la ville. De même qu'à Caldesnaud, les habitations sont toutes à l'étage, avec des étables au rez-de-chaussée. En l'occurrence, il s'agit plutôt d'une écurie. Comme partout, la porte est bloquée par au moins 1m50 de neige qui s'est amoncelée devant. Elle est fermée de l'intérieur par une grosse barre posée sur deux crochets de bois. Il est facile de la soulever de l'extérieur en glissant une lame par l'interstice, bien qu'elle soit assez lourde. Elle fera du bruit en tombant. On peut aussi y accéder par le haut. Une échelle descend depuis une trappe (*non dissimulée*) dans la cuisine. La porte d'entrée n'est pas fermée à clé, Monsieur de Glenmonad ne craint pas les voleurs. Tous les sols à l'étage sont en parquet : cela craque. Réussir au moins *Dérobée/Discretion* à -2. De toute façon, Monsieur dort profondément (*OUIE* à -6).

L'écurie est juste éclairée par le clair de lune qui passe par deux fenêtres. Des lanternes sont



AVENTURE

5

AVENTURE

Monsieur Arnelier de Glenmonad

Né à l'heure du Dragon, 38 ans, 92 kg, 1m85 Beauté 14

TAILLE	14	VOLONTÉ	15
APPARENCE	15	INTELLECT	15
CONSTITUTION	16	EMPATHIE	14
FORCE	17	RÊVE	12
AGILITÉ	13	CHANCE	13
DEXTÉRITÉ	15	Mêlée	15
VUE	13	Tir	14
OUÏE	12	Lancer	15
ODO-GOÛT	12	Dérobée	10

Vie 15 Endurance 30

Corps à Corps	niv +5	init 12	+dom +2
Bâton	niv +5	init 12	+dom +3
Esquive	niv +4		
Dague	niv +3	init 10	+dom +2
Épée bâtarde	niv +6	init 12	+dom +6\+7
Arc	niv +7	init 14	+dom +1

Cuisine +3 \ Discretion -3 \ Vigilance +3 \ Commerce +4 \ Séduction +4 \ Équitation +6 \ Musique (*flûte, violon*) +5 \ Métallurgie +2 \ Orfèvrerie +3 \ Écriture +4

Autoritaire, d'un grand charisme et d'une grande noblesse d'âme, Monsieur de Glenmonad est un meneur d'hommes. Il se comporte comme un seigneur. Tout son village l'adore. Il ne possède pas de bétail, mais adore les chevaux. Il a d'ailleurs construit derrière sa maison un manège couvert pour pouvoir les exercer, même pendant l'hiver. Il possède une auberge luxueuse à Laergorn, qui entretient sa fortune. Il ne s'y rend que très peu, aux beaux jours, pour examiner les comptes et prendre ses dividendes. Il n'aime pas la ville et préfère vivre dans sa montagne. Il aime la chasse, principalement à cheval. Sportif, il s'entraîne régulièrement au maniement des armes. Il lui arrive parfois de prendre des cours auprès d'un maître d'armes à Laergorn. Sa femme, relativement effacée, lui a donné deux garçons : Gamaliel, 15 ans et Ennemond, 10 ans, qui sont sa fierté. L'aîné est bien sûr destiné à lui succéder. Vis à vis

des voyageurs, il sera au départ assez distant. Mais si ceux-ci savent se montrer aimables et montrent une certaine culture, il aura plaisir à discuter avec eux, leur demandant de raconter leurs voyages. Comme tous ceux de Glenmonad, la cloche de verre est sa hantise. Il n'en parlera pas le premier et jurera qu'elle n'existe que dans les légendes. Sa maison comporte une salle à manger sur laquelle donne la porte d'entrée, une cuisine séparée (rare), une chambre pour chaque enfant et celle du couple. On connaît déjà son écurie. Le manège lui sert aussi de salle d'armes. Des rateliers en ornent les murs. Il donne sur un petit pré dans lequel il laisse ses chevaux aux beaux jours.



AVENTURE
6
AVENTURE

suspendues aux poutres. Il faut détacher une ficelle qui court le long des parois pour les faire descendre. Une grande porte donne sur un manège couvert, derrière la maison. Le manège a une autre issue, une grande double porte. Le sol est en sable fin et les murs sont ornés d'armes diverses.

L'écurie renferme six chevaux magnifiques, plus deux poulains d'un an, une carriole à deux roues à laquelle on peut atteler un cheval et une voiture couverte à quatre roues pour deux bêtes. On trouvera aussi quatre selles de toute beauté, dont une pour femme, ainsi que des harnais. L'ensemble est très propre et montre un entretien très fréquent. Il y a une réserve de fourrage, du matériel de maréchal-ferrant, des brosses à étriller, de nombreuses cordes.

Il y a aussi un drôle de chariot, sans roue, mais sur des planches longues et recourbées à l'avant vers le haut, comme celles qui servent aux habitants de Caldesnaud à glisser. La place du conducteur est équipée de deux grands bâtons, comme des freins qui serviraient à bloquer des roues. En les actionnant, cela fait dépasser des morceaux de bois sous le chariot, comme s'ils venaient se planter en terre. Naturellement, cela sert en fait à tourner et freiner lorsque l'engin glisse sur la neige. Par contre, c'est assez dangereux sur la glace... La «carriole» est équipée pour être attelée. Mais il vaut mieux qu'elle ne le soit pas quand elle descend. Elle peut éventuellement être utilisée pour faire sortir la cloche. Pour retourner à Caldesnaud, cela monte tout le temps.

Dans le coin le plus sombre, une grosse armoire en chêne renforcée de ferrures est posée sur le sol en terre battue (pour en forcer les parois: DEXTÉRITÉ/Charpenterie à -5, puis FORCE/Charpenterie à -5). Elle est munie d'une magnifique serrure (DEXTÉRITÉ/Serrurerie à -4).

La cloche est posée sur une sorte d'autel de pierre, enveloppée dans des tissus entourés de cordages. On en devine les contours. Le simple fait de les enlever fait frotter les tissus sur le verre et la fait «chanter». Le moindre petit choc la fait résonner. Si elle tombe, le bruit sera épouvantable même si elle est enveloppée de tissus. Elle ne cassera pas, mais fera exploser tout objet en verre à moins de 20 mètres (*y compris les fioles des personnages...*)

Utiliser la magie semble assez difficile pour déplacer la cloche. Pour mémoire, rappelons qu'une Bulle de Rêve ne peut transporter qu'une créature consciente. Et il serait assez difficile pour une seule personne de prendre à bras le corps un objet de ce poids. Elle est pourvue à son sommet d'un anneau, lui aussi en verre. Il pourrait éventuellement être possible d'y fixer une corde, qu'on fera passer par une poutre du plafond, pour la soulever. Mais les seules cordes disponibles dans l'étable ne seront pas assez résistantes. Elles se rompent après quelques secondes. Un jet de VUE ou INTELLECT/Bricolage permettra de le deviner. Par contre, en tressant trois cordes ensemble, cela devrait marcher.

Le seul moyen de la déplacer sera de la mettre sur une carriole. Il faut se mettre à au moins trois et réussir un jet de FORCE à -3 chacun pour arriver à la soulever et un autre pour la placer sur la carriole.

- Echec au premier jet, on n'y arrive pas.
- Echec au second, il faut la poser rapidement.
- Echec total: elle tombe.

A chaque échec, augmenter la difficulté de -1. Chaque jet de Force, réussi ou non, coûte 3 points de fatigue.

Il faut réussir un jet d'INTELLECT/Équitation pour atteler les chevaux et un autre de DEXTÉRITÉ/Équitation pour les conduire dehors. Réussir encore EMPATHIE/Équitation pour réussir à les diriger. En cas d'échec, les chevaux refusent d'avancer ; Echec total : ils se cabrent, s'affolent et font suffisamment de bruit pour attirer du monde. S'ils font du bruit dans l'écurie, les voisins mettront cela sur le compte des bêtes seules. Mais Monsieur de Glenmonad descendra voir ce qui arrive à ses chers chevaux, s'il les entend s'affoler. Par contre, s'il y a du bruit à l'extérieur (*échec total en Dérobée/Discretion ou en EMPATHIE/Équitation*), des gens sortiront voir.

Note au Gardien : Attention, s'ils ont utilisé une zone de Transmutation de Bois en X pour traverser la palissade, ne pas oublier que le chariot, lui aussi fait de bois, sera également transmuté en passant dedans, pour peu que la zone soit toujours active...

Pris !

S'ils se sont fait prendre, les gardes les emmènent chez Monsieur de Glenmonad. Réveillé en pleine nuit, il est d'assez mauvaise humeur. Il commence à les menacer du châtement des voleurs : la bastonnade et l'abandon tout nu dans la neige. Il les somme de s'expliquer. Ont-ils été envoyés par « les autres » ? Il faudra que les joueurs réussissent à avoir l'air suffisamment sincères pour le convaincre de leur histoire. Si c'est le cas, il finit par éclater de rire. Il leur explique qu'ils ont été bernés et leur donne la véritable version. Mais ce sera cette fois à lui d'arriver à convaincre les voyageurs qu'il a raison.

Cela peut en finir là. Les voyageurs seront effectivement raccompagnés en luge jusqu'à la vallée. Le voyage sera assez impressionnant, à toute vitesse dans les descentes.

Les voyageurs peuvent aussi proposer de détruire la cloche. Mais aucune transmutation ne fonctionne dessus. Elle est protégée par une puissante magie. Le seul moyen, s'ils y pensent, est de l'emmener au-delà de la chaîne de montagne et de l'envoyer dans les Limbes. Cela promet aussi un voyage mouvementé, pimenté par une attaque de ceux de Caldesnaud. Ceux-ci peuvent encercler le convoi, le bloquant, hésitant longtemps avant de donner l'assaut, poussés par la mère Pamard. Ce sera l'occasion pour les voyageurs de tenter de jouer les négociateurs entre les deux villages. Seule la vieille est intraitable, il faudra l'enfermer, la faire taire ou convaincre son fils de s'en occuper. S'ils ne font rien, ce sera le massacre et rien ne viendra empêcher la vieille de taper de toutes ses forces sur la cloche, pour déclencher l'avalanche.

Retour de cloche

Si tout se passe sans problème, ils réussissent à sortir avec la cloche, soit par un trou qu'ils ont pratiqué dans le mur, soit par la grande porte. Dans ce dernier cas, le garde donne l'alarme et ils sont rapidement rattrapés par six hommes dont trois sont équipés d'épées et trois de fourches. Il leur est facile de suivre les traces dans la neige. Sinon, ils reviennent à Caldesnaud tranquillement avec la cloche. S'ils y parviennent avec ceux de Glenmonad à leurs trousses, ces derniers abandonnent la poursuite. Ils vont faire le siège du village.

Les villageois les attendent et les reçoivent dans l'allégresse. On leur dit qu'on ne fera la fête que demain, qu'ils doivent être fatigués et que tout le monde devrait monter se coucher. On a déjà tellement attendu qu'on n'est plus à



AVENTURE

7

AVENTURE

La Mère Pamard

Née à l'heure du Faucon, 65 ans, 45 kg, 1m45, cheveux blancs Beauté 08

TAILLE	07	VOLONTÉ	15
APPARENCE	10	INTELLECT	15
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	14
FORCE	08	RÊVE	15
AGILITÉ	12	CHANCE	12
DEXTÉRITÉ	15	Mêlée	10
VUE	11	Tir	13
OUÏE	08	Lancer	10
ODO-GOÛT	15	Dérobée	13

Vie 10 Endurance 25

Cuisine +3 \ Discretion +5 \ Vigilance +2 \ Comédie +3 \ Chirurgie +7 \ Astrologie +6 \ Botanique +7 \ Écriture +3 \ Médecine +5 \ Zoologie (*bétail, basse-cour, chevaux et animaux de montagne*) +7 \ Oniros +3 \ Hypnos +2

Sorts connus :

Oniros : Croissance Végétale (*Forêt*) R-6 r5 \ Quiétude (*Nécropole*) R-3 r4

Hypnos : Non-Agressivité (*Sanctuaire*) R-4 r3 \ Repos (*Cité*) R-3 r2+ \ Sérénité (*Collines*) R-3 r3+

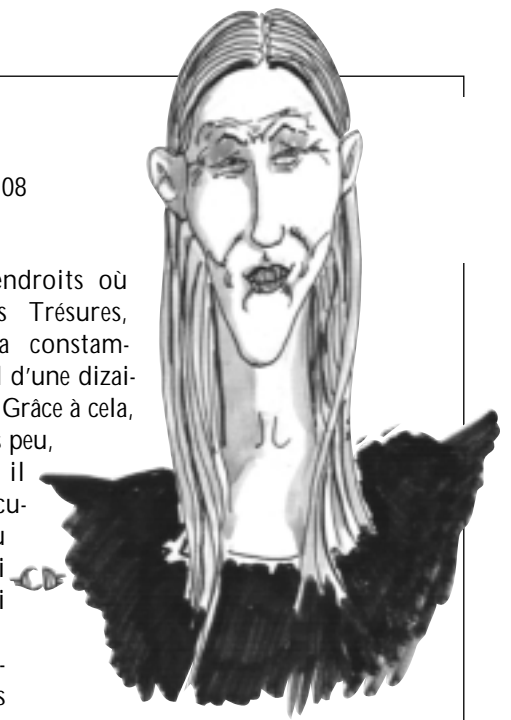
Herbes possédées (*nb de brins*) : Fausse Suppure (30); Suppure (26); Méritoine (20); Faux Murus (20); Murus (12); Endorlote (10); Trésures; Herbe de Lune (7 doses à 10; 5 doses à 6; 20 doses à 4)

Petite et rabougrie, toujours vêtue de noir, elle est l'archétype de la petite vieille campagnarde. Elle est particulièrement douée pour les soins des hommes et des bêtes, bien qu'elle ne sache pas enchanter de potions. Elle utilise sa magie principalement pour calmer, ou pour faire pousser ses plantes. Elle part tous les jours au lever du soleil faire sa collecte de plantes, sauf quand il fait trop mauvais. Elle connaît notamment de

très bons endroits où trouver des Trésures, dont elle a constamment un bol d'une dizaine de fruits. Grâce à cela, elle dort très peu, sauf quand il lui faut récupérer du Rêve. Il lui arrive aussi fréquemment de sortir, les nuits claires, collecter de l'Herbe de Lune. Elle possède un véritable trésor de plantes qui pourrait bien tenter certains voyageurs. Elle approvisionne Maître Briontin en Tshai, en Mignote, en champignons (V. p23-24 du Livre des Mondes) et en herbes aromatiques. Elle ne possède pas de poisons.

Bienveillante pour quiconque de son village, elle déteste ceux de Glenmonad. C'est elle qui pousse les autres à cette haine qu'elle a hérité de ses parents qui la tenaient eux-mêmes de leurs ancêtres, etc. Les voyageurs étant des étrangers, elle ne les aime pas non plus. Elle a simplement vu en eux des gens que le village pourrait utiliser.

Elle vit dans une petite maison à l'entrée du village. L'habitation proprement dite n'est constituée que d'une seule pièce principalement remplie d'étagères de bocaux. Ceux-ci ne sont pas étiquetés, elle en connaît le contenu par coeur. Il y a également un lit, une table encombrée d'herbes séchées et de vaisselle, des tabourets, un fauteuil à bascule, une cheminée.



AVENTURE

8

AVENTURE

quelques heures près. On boira juste le coup de la victoire. Les verres sont déjà prêts. Qu'on ne s'inquiète pas de ceux qui les ont poursuivis, ils n'oseront pas attaquer. Les cinq chopes des voyageurs sont légèrement à part des autres. Un somnifère y a été versé. Sur un jet d'ODO/GOÛT à -2 (*fait par le Gardien, pour ne pas éveiller les soupçons*), on détecte un drôle de goût dans la bière. Une petite gorgée ne suffit pas à faire suffisamment d'effet. En fait, deux heures après qu'ils sont couchés, dix hommes armés montent dans la chambre pour les dépouiller, les entraver et les enfermer, à moins qu'ils n'aient pris certaines dispositions (*garde, barricade, Guerrier Turme*). Le somnifère est léger et avec un jet d'OUÏE à -4, ils entendront le fracas que l'on fait en poussant leur barricade. Un jet de VOLONTÉ à -4 leur permettra de se lever. Mais il leur manque à tous 6 segments de Fatigue.

Les villageois ne veulent pas les assassiner, les voyageurs les ont tout de même aidés. Ceux-ci pourront assister de leur fenêtre, s'ils arrivent à se débarrasser de leurs liens, à l'effervescence du village. La vieille Pamard exorte les autres à sortir la cloche pour la frapper en altitude. L'auberge est désertée, mais toutes les portes sont fermées à clef (DEXTÉRITÉ/Serrurerie à 0).

En interrogeant par la force un villageois, quel qu'il soit, il n'est pas long à avouer la véritable raison de l'utilisation de la cloche. Évidemment, tout villageois les apercevant donne l'alarme.

Toutefois, quoiqu'il arrive, le vol de la cloche est découvert au plus tard à l'aube. Ceux de Glenmonad ne pourront rester sans rien faire. Ils savent ce qu'ils risquent. Ils arrivent au plus tard au milieu du Faucon, faire le siège de Caldesnaud et réclamer la cloche sous la menace d'un massacre.

À la Couronne, Caldesnaud va tenter de sortir la cloche. Mais ils sont encerclés. La situation restera bloquée jusqu'au milieu du Dragon, si les voyageurs ne font rien. Toute tentative de conciliation ne mènera nulle part. Chacun à peur qu'en lâchant du terrain, les autres ne les massacrent. Et ils n'ont pas tort. Sortir la cloche du village ne sera pas facile, elle est gardée par au moins trois hommes plus la mère Pamard.

Le cataclysme

Kidnapper la vieille pourra faire fléchir ceux de Caldesnaud. Tout le monde y tient et c'est elle qui les pousse. Sans elle, ils ne savent plus quoi faire. Ils accepteront de l'échanger contre la cloche. Tout autre kidnapping ne fera qu'augmenter la rage.

Si rien n'est fait, ceux de Caldesnaud vont tenter une attaque, mais ils seront repoussés et laisseront quelques morts. À l'heure des Épées, n'y tenant plus, la vieille Pamard ira voler une masse pour frapper la cloche de toutes ses maigres forces. C'est un bruit cataclysmique. Toutes les vitres à proximité explosent, ainsi que tous les récipients en verre et en terre. Tout le monde devient sourd, certains saignent des oreilles, beaucoup tombent évanouis. La vieille succombe. Dix minutes plus tard, Glenmonad est ensevelie sous une avalanche. La majorité de ses habitants en était sortie. Caldesnaud est alors attaqué. Mieux armés, mieux entraînés, plus nombreux, ceux de Glenmonad l'emportent, mais les morts sont

nombreux de part et d'autre. A la fin, Caldesnaud est brûlé et tous ses survivants adultes massacrés dans une folie meurtrière. Il n'existe plus une seule maison habitable. Ceux de Glenmonad n'ont plus qu'à retourner chez eux pour tenter de déneiger leur village. Ils n'en sortent que des ruines. Beaucoup mourront de froid jusqu'à l'arrivée du printemps.

Conclusion

Il serait évidemment souhaitable que les joueurs parviennent à éviter ce massacre. Si c'est le cas, les deux villages, qui ont eu très peur, se rendent compte de leur folie et acceptent de se réconcilier. On décide de se débarrasser de la cloche. Seule la vieille Pamard continue à vociférer. Mais cette fois, c'est son fils qui lui conseille fermement de se calmer, qu'il y en a assez. Surprise de cette soudaine autorité, c'est ce qu'elle fait.

Monsieur de Glenmonad offre à chaque voyageur l'une des ses plus belles armes, Maître Briontin, des vivres et des plantes qu'il est allé chercher chez sa mère.

Puis ils sont emmenés en traîneau vers Laergorn, pour la suite de leur voyage...

Texte Philippe Bonneyrat
Illustrations Christophe Demartis
Mise en page Pierre Lejoyeux



AVENTURE
9
AVENTURE