

Un Séjour en Lyrie

Où les voyageurs découvrent que n'importe quelle région du Rêve comporte toujours son lot de surprises et possède bien souvent plus d'une facette. Attention, ce scénario s'adresse plutôt à des gardiens des rêves expérimentés. Ce scénario est un peu particulier, en ce sens qu'il ne propose à priori pas de ligne directrice à l'aventure. En effet, une fois les voyageurs arrivés dans la région décrite, ils sont libres de la découvrir comme ils l'entendent et d'en affronter dangers et mystères à leur gré. C'est la raison pour laquelle le gardien des rêves devra être prêt à improviser si nécessaire. En contrepartie, cette aventure peut s'insérer sans problèmes dans n'importe quelle campagne.

Pour le gardien, l'autre alternative est de développer une intrigue à partir des éléments présentés ci-dessous. À ce titre, on trouvera plus bas une proposition d'aventure librement adaptable par chaque meneur de jeu.

Les pages qui suivent présentent le cadre non pas d'une histoire, mais d'une multitude d'histoires possibles. En effet, il a paru intéressant de donner aux meneurs de jeu une suite d'éléments d'intrigues de diverses portées et ampleurs, susceptibles d'être agencés selon son bon vouloir et ses besoins. Ces divers renseignements doivent donc être considérés comme autant de chemins possibles qui, mis les uns à la suite des autres au gré du gardien, lui permettront de créer son propre voyage.

Chaque élément d'intrigue est accompagné de quelques conseils de mise en scène et de variantes possibles. Enfin, vous trouverez page 14 un exemple d'utilisation de ces éléments, sous forme d'un véritable scénario.

SEJOUR
1
LYRIE

beauté était réputée extraordinaire. La plus haute de ces collines, un véritable petit mont, est appelée le Sein des Seins. La région est riche en une espèce de champignons nommés Chypres et en autres plantes diverses (on peut y trouver certaines herbes de soin). Le Sein des Seins est toutefois un lieu dangereux ...

Au nord des Seins d'Olafis s'étendent les **Plaines Vides**, ainsi nommées parce qu'elles se poursuivent à perte de vue, immensité verdâtre d'herbes hautes qui ondulent mollement sous le vent. De mémoire d'homme, tous ceux qui y ont pénétré n'en sont jamais revenus, et personne n'est jamais arrivé depuis les Plaines Vides. Ce n'est pas pour rien qu'on leur a donné ce nom !

Au sud des Seins d'Olafis moutonnent les **Collines des Gougnas**. Comme les voyageurs ne tarderont pas à s'en rendre compte, les Gougnas sont le nom que l'on donne aux Groins dans la région. Ces derniers se tiennent généralement tranquilles et ne dépassent que rarement les limites de la **Mark**, qui sépare les Collines et les Seins du reste du Royaume. La Mark est constituée d'une série de tours de

garde toutes plus ou moins en ruines, qui servaient autrefois à garder les frontières. Elles sont aujourd'hui complètement abandonnées.

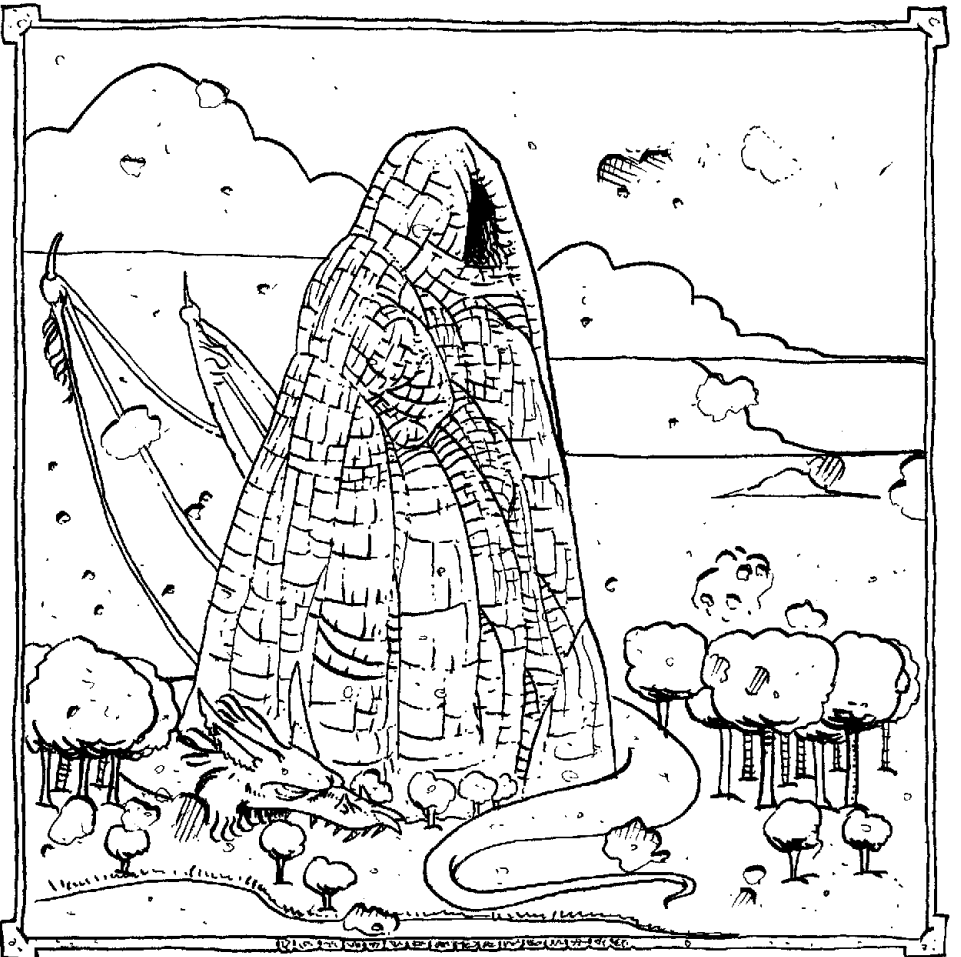
Au sud-est du Royaume commence la forêt de **Thanebranche**. Les villageois qui vivent à proximité ne s'aventurent sous ses sombres frondaisons que pour se procurer quelque bois d'œuvre ou de chauffage, mais ils prennent garde à ne pas s'éloigner de sa lisière et à toujours rester groupés. Nombre d'histoires courent en effet sur des malheureux qui disparurent étrangement dans la forêt ...

Le reste du pays est composé de plaines fertiles. On y trouve beaucoup de fleurs des landes (des plantes aromatiques pouvant être utilisées en infusion) et on peut y voir nombre de troupeaux de moutons et de chèvres, gardés par des bergers.

Les chemins

Vous trouverez ci-dessous une liste d'éléments de scénario utilisables en Lyrie (et pouvant être librement transposés dans un autre rêve moyennant une légère adaptation). Le gardien est naturellement libre de les modifier à sa guise ; toutefois, il convient de prendre garde à conserver la cohérence de l'ensemble, certains « chemins » étant liés directement à d'autres.

Bonne route ! ...



Yinglë

La légende de Yinglë compte parmi les plus importantes de la Lyrie, et les voyageurs peuvent en prendre connaissance auprès de quasiment n'importe quel habitant.

La voici, telle qu'on pourrait la leur conter assis à une table devant un verre de bière :

« Yinglë arriva un jour en provenance des grands étangs de l'Ouest, monté sur son cheval blanc mouette. C'était un garçon séduisant, un chevalier musicien qui jouait du luth et de la flûte. Olafis, la fille du Roy de Deuze, tomba rapidement sous son charme, et Yinglë s'aperçut bien vite qu'il partageait ses sentiments. Malheureusement, le roi n'approuvait pas leur idylle, et il interdit à Yinglë d'approcher sa fille.

Or un beau jour, alors que la tranquillité régnait depuis fort longtemps, des paysans horrifiés venant de tous les villages avoisinants se présentèrent au roi pour lui demander sa protection. Ils avaient en effet aperçu les chairs putrides des Pâles-sans-rire de Lamemort qui arrivaient par milliers. Leurs beaux villages avaient été réduits en petits tas de cendre... Les Pâles-sans-rire ne tardèrent pas à atteindre Deuze et ils assiégèrent la ville. Lamemort, leur chef impie, ordonna au Roy de capituler, menaçant de laisser la population mourir de faim ou d'en nourrir ses créatures.

C'est alors que, devant les citadins étonnés, Yinglë sortit son luth et se mit à jouer. Au son de sa mélodieuse

LORSQUE LA NOIRE LYRE EST JOUEE
 ET QUE LA CELESTE EST LEVEE
 SURTOUT NE FIES POINT HORS DU TOIT
 CAR LETTROI GOSTERA POUR TOI.

SI TO ENTENDS LES PALES SANS RIRE
 ALORS SUPPOSES LE PIRE

SI TO VOIS LEURS YEUX PLEINS DE TERRE
 ET SI TON REVE N'EST PAS DE PIERRE
 APPELES YINGLE LE CHEVALIER
 SI TU NE L'AS POINT OUBLIE.

VOICI YINGLE, PARCOURANT
 LES REVES DU LEVANT

AIMANT PAR LA FLUTE
 POUF DE PETITES TURLOTES
 CHATIAINT PAR LE LOTI
 L'ESPAIR DAMANTS EN ROT

AINSI VA YINGLEE PARCOURANT
 LES REVES DU LEVANT

JE PAR LES MOTS
 JE PAR LES VAUX
 DES TEMPLES EN VAL.

musique, tous les Pâles-sans-rire prirent la fuite en direction de l'Ouest, en proie à une intense frayeur. Ils ne revinrent jamais plus. Les Deuzagounas (les habitants de Deuze) décidèrent alors d'ériger une haute statue au centre de la grand place, sculptée par les meilleurs artisans de la région, en l'honneur d'Yinglé. Devant un tel exploit, le Roy ne put refuser d'offrir la main de sa fille

au preux chevalier. Des années de prospérité suivirent l'heureux événement. Olafis donna naissance à quatre beaux enfants. Mais les hauts faits d'Yinglé n'étaient pas terminés ...

Une année, les Gougnas attaquèrent la cité de Deuze. La guerre dura longtemps, aucun des deux camps ne parvenant à prendre le dessus. Mais Yinglé, dont la sagesse était devenue légendaire, proposa au chef des Gougnas, Groink, de signer un traité de paix entre Deuzagounas et Gougnas.

Yinglé sut employer de tels trésors de diplomatie, utilisant à la fois la flatterie, la flagornerie et un bonne dose de culot, que Groink finit par accepter. Une frontière, la Mark, fut établie et sépara le territoire des humains de celui des Gougnas. On construisit par sûreté des tours tout du long afin de prévenir toute invasion, même improbable. Et depuis lors, le royaume vit dans la paix ... »

Il est intéressant de constater que, malgré l'ancienneté des événements, Yinglé soit encore aujourd'hui considéré comme un héros par le peuple. De fait, les Joutes de Yinglé, qui se déroulent chaque année à Deuze, en sont une parfaite illustration.

Pour le gardien des rêves, l'intérêt d'une telle légende est d'accentuer le poids du passé de la région aux yeux des joueurs. Ainsi, selon l'importance qu'il donnera aux Pâles-sans-rire et/ou à Lamemort, il pourra faire de ce récit le texte quasi-fondateur du royaume ou un simple conte de bonnes femmes.

Deuze

Deuze est une très vieille cité dont la fondation remonte au début du Second Âge. La pierre de ses remparts, crénelés et de bonne taille, porte la marque des millénaires mais c'est sans importance : le coin est tranquille. La ville abrite environ 3 000 habitants. L'immense majorité des maisons de Deuze sont à colombages, et les bâtiments de pierre son assez rares. Les habitations possèdent généralement deux étages et leurs toits sont couverts de tuiles rouges.

La ville est assez sûre, en partie grâce aux patrouilles régulières. Chaque entrée de la ville est gardée par une dizaine de gardes qui

En haut : «Le chant de la Lune» début 2ème Âge
 En bas : «Yinglé, l'amant du Levant» fin 2ème Âge

jugent de la mine des arrivants, leur demandent la raison de leur présence et les taxent d'une pièce de bronze par arme. Des prostituées travaillent non loin des portes et tentent de vendre leurs charmes aux « touristes » (la prostitution est à Deuze un métier légal et réglementé). En ce qui concerne l'équipement, considérez que l'on peut trouver à Deuze tous les objets de la page XX du livret I des règles de RdD, au prix indiqué.

Le plus souvent, les rues de Deuze sont vivantes et encombrées. Animaux, chariots et vendeurs ambulants tentent de se frayer un passage dans une marée humaine jacassante, mouvante et puante (considérer la difficulté moyenne de survie à Deuze de -4). Les rues n'étant pas pavées, la pluie rajoute une boue glissante au tableau et accentue encore le désordre, et il n'est pas rare que les gardes doivent intervenir pour régler un différent ou déplacer un véhicule embourbé.

En outre, de nombreux habitants de la ville sont très gros. C'est devenu une mode, engendrée par le roi Lyre qui n'a pas quitté son fauteuil depuis plusieurs mois suite à son excès de charge pondérale. Le roi Lyre étant aimé de son peuple, beaucoup ont souhaité faire comme lui. Ce qui n'arrange rien étant donné l'étroitesse des nombreux passages et venelles, et de l'encombrement général des rues.

Le palais du roi Lyre, adossé à la muraille nord de la cité, est un bâtiment massif aux parois constituées de gros moellons. Il possède un donjon principal, des remparts, quelques bâtiments administratifs et une garnison (qui caserne les gardes de toute la ville). Devant ses doubles portes s'étend la Grand Place, seul endroit pavé de Deuze, où se déroulent chaque année les Joutes.

Les Joutes de Yinglë

Les Joutes de Yinglë ont lieu chaque année à Deuze. Depuis le sauvetage du royaume par Yinglë au Second Âge, c'est une tradition respectée par les habitants. Elles consistent en un concours de flûte et un concours de luth, et chacun est en droit d'y participer après s'être acquitté des frais d'inscription (symbolique) d'une pièce d'étain.

Les Joutes ont lieu sur la Grand Place de Deuze, devant le palais du roi Lyre, et commencent le huitième jour du mois de la Couronne. Or, dès le début du mois, la coutume veut qu'une certaine agitation festive s'empare de la ville. En effet, le premier Couronne, le roi Lyre tient un discours sur la Grand Place et des spectacles de rue ont lieu un peu partout, pendant deux jours. Le troisième jour, les gardes défilent dans la ville, sous les acclamations de la foule. Les deux jours suivants sont passés à ériger l'estrade et les gradins (réservés aux notables). Le sixième jour du mois de la Couronne est consacré à un grand marché, toujours sur la Grand Place, jusqu'au soir du septième jour ; après quoi les inscriptions au concours sont enregistrées par les scribes.



Les Joutes débutent au soir du huitième jour par le concours de flûte (à l'heure de la Lyre) et se poursuivent jusqu'aux environs de l'heure du Poisson Acrobate. Le neuvième jour a lieu le concours de luth. Enfin, le dixième jour est employé à départager les trois meilleurs de chaque concours, pour finalement déterminer le vainqueur.

À chaque concours, un jury composé de nobles de la ville connus pour leurs compétences musicales rend son jugement et effectue un classement.

Le prix décerné au vainqueur est fixé par le roi Lyre et varie chaque année.

Le rôle des Joutes peut être d'une part de donner un cachet poétique à l'aventure et d'autre part de constituer un obstacle devant être surmonté par les voyageurs ou un PNJ les accompagnant. Ainsi, si les personnages sont en possession d'une partition particulière (pour une raison ou pour une autre), ils peuvent très bien remporter le concours ; avec un PNJ, la victoire peut même être décidée arbitrairement par le gardien. L'intérêt des Joutes réside en outre dans le fait que le prix décerné au vainqueur varie chaque année, ce qui permet de l'ajuster aux besoins de n'importe quel scénario.

Il est également possible d'utiliser les joutes de façon plus dramatique. Pour cela, un élément supplémentaire est indispensable : le premier jour du mois de la Couronne, une odeur nauséabonde, véhiculée par une légère brise soufflant



Ce détail remplit surtout une fonction comique : d'une part, les gardes sont ridicules avec cette fausse crête sur le crâne, et d'autre part, le gardien des rêves dispose ici de quoi générer de jolis quiproquos (« Comment, un groupe de quatre Quauquemaires se promène dans les rues ? ! ? ». Si le meneur souhaite exploiter au maximum ce genre de malentendus, il est également possible de faire en sorte que « Groin » soit le nom que l'on donne aux cochons dans la ville (se souvenir que les véritables Groins sont appelés « Gougnas » dans la région).

La Mark

La Mark est la frontière établie autrefois par Yinglè et Groink, qui détermine la limite occidentale de la Lyrie. Au-delà se trouvent les Collines des Gougnas et les Seins d'Olafis.

La Mark est constituée de tours de gardes en ruines, espacées d'une centaine de mètres les unes des autres. Certaines sont plus en l'état que leurs voisines, et il est possible d'estimer (éventuellement au moyen d'un jet réussi d'Intellect/Maçonnerie) qu'elles devaient mesurer quelques 25 mètres de haut pour une dizaine de mètres de large.

À priori, les tours de la Mark sont aujourd'hui abandonnées ... et c'est là que réside tout leur intérêt ! En effet, qui sait quelles créatures ont pu y élire leur repaire (selon les besoins de votre histoire) ? À l'inverse, elles peuvent fournir aux voyageurs un abri salutaire ou même une cachette en cas de difficultés.

de l'ouest, investit la ville. Or, de mémoire de Lyrien, cette odeur a toujours précédé un déferlement de Pâles-sans-rire. Fort heureusement, si les joutes ont bien lieu, l'odeur disparaît et la menace est écartée. On voit donc que, sous ce nouveau jour, les joutes prennent une toute autre importance : si elles devaient pour une raison ou pour une autre ne pas avoir lieu, la Lyrie devrait faire face à un déferlement destructeur de Pâles-sans-rire ...

Le roi Lyre

Monarque de la Lyrie, le roi Lyre règne sur son pays avec fermeté et bienveillance. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, de petite taille et à la forte corpulence, que la surcharge pondérale empêche de quitter son fauteuil. Personne ne sait exactement à quoi est dû cet excès de poids ; mais le roi est certainement bon vivant, voilà tout. D'ailleurs, de nombreux Lyriens ont décidé de prendre eux aussi du poids, afin de ressembler à leur roi et de lui rendre hommage. Une marque d'affection que le gros homme sait apprécier.

Ainsi, les Lyriens aiment leur roi Lyre, qui le leur rend bien. Il fait appliquer les lois qu'il rédige, avec l'aide de ses conseillers, sans discrimination aucune et s'arrange pour que ses sujets ne manquent de rien.

Dans toute aventure se déroulant dans un pays précis, la figure du roi est importante. Au gardien de lui accorder le poids (!) de son choix. Mais s'il décide de compliquer un peu le rôle du monarque, il peut choisir de lui donner une facette plus sombre, inconnue du public. Ainsi, le roi a assassiné la reine, la belle Similiridi ! Le meurtre a

Les Quauquemaires

Les gardes de Deuze sont appelés « quauquemaires », du fait de leur casque qui possède la forme d'une crête de coq. La raison d'un tel choix de vêture est aussi floue qu'incertaine : si on le leur demande, les habitants de Deuze répondent que c'est pour se donner l'air menaçant (raison qui, on s'en doute, paraîtra d'autant plus ridicule aux personnages). Pour accentuer leur ressemblance avec l'entité du même nom, les quauquemaires ont pris l'habitude de ponctuer leur discours de petits « cot cot codeeet ! » qu'ils poussent désormais sans s'en rendre compte. Ils se déplacent par groupes de 3 ou 4 et sont armés d'une épée courte, d'une lance et d'un bouclier.

eu lieu il y a trente ans de cela : jaloux d'un jeune nobliau qui avait su gagner le cœur de Similiridi, le roi Lyre a préféré lui ôter la vie plutôt que de voir son cœur battre pour quelqu'un d'autre ... Ce sombre secret peut naturellement jouer un rôle de premier plan dans votre aventure.

Lamemort

Ce nom aux consonances morbides est, en Lyrie, associé aux forces du cauchemar. Comme l'évoque la légende de Yinglè, Lamemort était un haut-rêvant thanataire du Second Âge qui tenta de renverser la ville de Deuze (et donc toute la Lyrie) au moyen de créatures abominables connues sous le nom de Pâles-sans-rire, qu'il avait spécialement créées.

Que cherchait-il exactement ? Nul ne le sait vraiment. Sans doute n'était-il poussé que par la soif de pouvoir. Il y a fort à parier qu'il utilisait Thanatos, la Voie du Cauchemar, et n'était donc motivé que par le simple plaisir de répandre douleur et destruction autour de lui. Son repaire existe encore, dissimulé au creux d'une des collines des Seins d'Olafis.

Même si Lamemort a aujourd'hui disparu, son ombre plane encore sur la Lyrie. Dans quelle mesure ? Au gardien d'en décider. Une chose est sûre, le haut-rêvant est mort. Pour le reste, qui sait si quelques Pâles-sans-rire ne rôdent pas encore dans les collines de l'ouest, ou si une sombre malédiction n'est pas encore à l'œuvre en Lyrie ? ...

De fait, les voyageurs peuvent très bien (selon les besoins de l'histoire) découvrir et explorer son repaire. Ce dernier est dissimulé dans un grand pic rocheux des Seins d'Olafis, nommé le Sein des Seins par les Lyriens. Son entrée peut, au besoin, être découverte par hasard, par le biais d'un rêve ou au moyen d'un PNJ.

Imaginez le « complexe » situé à l'intérieur du pic comme une tour. L'accès utilisé par les personnages donne ainsi dans ce qui en serait le sous-sol, un escalier en colimaçon menant aux niveaux supérieurs. De manière générale, considérez que de nombreuses créatures (comme par exemple des Sharks de Dionose) ont pu s'installer dans les salles du repaire de Lamemort : la visite des lieux ne doit pas être une partie de plaisir !

Outre les habituelles salles destinées à la vie quotidienne (séjour, chambre avec cheminée, etc), on trouvera une bibliothèque (dont les livres sont tous tombés en poussière, à moins que le gardien ne souhaite donner un coup de pouce aux érudits du groupe et les laisser découvrir quelque ouvrage ancien) et un laboratoire. C'est ce dernier qui devra davantage retenir l'attention des personnages, puisque c'est là que Lamemort créait ses Pâles-sans-rire. Le procédé ne pourra naturellement pas être déterminé, mais à la vue des grandes cuves cylindriques remplies d'un liquide blanchâtre et poisseux, dont certains contiennent encore les restes de quelque créature de race indéterminée, il ne devait pas être des plus plaisants !



On trouvera également nombre d'ustensiles alchimiques tout autour (éprouvettes, alambics, etc) dont certains pourront le cas échéant être emportés par les personnages.

En résumé, l'exploration du repaire de Lamemort doit être un moment éprouvant, une plongée dans le rêve noirci d'un terrible Thanatosien du Second Âge, dont les sombres agissements se font encore sentir aujourd'hui.

Les Pâles-sans-rire

Les Pâles-sans-rire sont le nom donné aux créatures de Lamemort qui, du temps de Yinglè, ont menacé la sécurité du royaume. Ces événements s'étant déroulés en des temps très reculés, ils peuvent être considérés au gré du gardien comme une simple légende sans fondement (auquel cas les Pâles-sans-rire ne seront qu'un sombre souvenir) ou comme historiquement avérés (et les Pâles-sans-rire pourraient bien revenir un jour, qui sait ?).

Dans le second cas, considérer tout simplement les Pâles-sans-rire comme des zombies : il s'agit de cadavres ramenés à la vie, par un procédé alchimique (oublié depuis longtemps) et non par une manipulation thanataire (mais y a-t-il vraiment une différence ?). Certains peuvent attendre patiemment quelque part, menaçant de sortir un beau jour de leur cachette pour partir à l'assaut de la Lyrie. Ils peuvent également rester confinés au repaire de Lamemort, n'attaquant que les intrus.

La Forêt de Thanebranche

La forêt de Thanebranche constitue la frontière sud-est de la Lyrie. Elle se caractérise par une végétation abondante et inhospitalière (sous-bois épais, ronces), et par une faune tout aussi hostile. En outre, de bien étranges bruits courent à son sujet. Les paysans qui vivent non loin de sa lisière racontent parfois que la forêt est le résultat d'une magie thanatosienne du Second Âge, peut-être même d'un sortilège du terrible Lamemort. Certains bûcherons ont aperçu de ténébreuses silhouettes rôder sous les frondaisons, et les mystérieuses disparitions qui se produisent régulièrement sous les arbres semblent corroborer leurs récits ...

On l'aura compris, la forêt de Thanebranche est un lieu de dangers plus ou moins cauchemardesques dont le gardien peut se servir pour épicer le voyage des personnages. Là encore, tout est une question de dosage en fonction de votre histoire et de vos joueurs. Selon vos besoins, la forêt peut effectivement être hantée d'horreurs thanatosiennes ou n'être qu'une forêt particulièrement sauvage.

La Pierre Merveilleuse

Cette pierre plus mythique que physique peut être utilisée dans n'importe quelle campagne. Depuis des millénaires, de nombreux alchimistes ont tenté de la découvrir : en effet, elle permet de changer tout ce qu'elle touche en rêve ! En Lyrie, on peut supposer que

Lamemort était à sa recherche et que son laboratoire contient encore ses notes et ses découvertes.

Une des possibilités d'emploi les plus intéressantes de la Pierre Merveilleuse pour les gardiens des rêves est toutefois d'en faire un peu le but ultime de toute quête, une sorte de Saint-Grâal à la Rêve de Dragon. La recherche de la Pierre Merveilleuse, qui transforme tout ce qu'elle touche en rêve, peut être considérée comme la recherche de ce qu'il y a de plus important, de plus essentiel pour chaque individu. La trouver devient alors une affaire de motivations, de courage et de valeur, et pas la simple application de quelque formule alchimique.

En termes de scénario, la Pierre Merveilleuse peut donc être utilisée pour donner un but aux voyageurs, et les (éventuelles) récompenses qui l'accompagnent se doivent d'être de nature onirique et non matérielle.

Répétition

Un hasard capricieux, ou bien le rêve pervers des dragons, veut que les voyageurs soient déjà passés par ici ... dans une autre vie. Or, ce passage est très récent. Enfin, à l'échelle des dragons s'entend. En effet, leur présence en Lyrie remonte à quelques dizaines d'années, et ils étaient tous habitants du pays, fidèles sujets du roi.

Nul besoin de préciser que ce « chemin » a pour but de donner son impulsion à l'histoire : ayant déjà vécu là, les PJ peuvent se retrouver en rêve-quête, avoir à payer quelque dette passée (en monnaie ou par le sang), se voir rattraper par les actes de leur vie antérieure, etc ...



Faune et Flore

Le gardien trouvera ci-dessous une liste non exhaustive des divers spécimens de faune et de flore que l'on peut trouver en Lyrie. Ces derniers sont avant tout destinés à donner à cette contrée un peu plus de « corps » et à agrémenter le voyage des personnages joueurs. Bien entendu, vous êtes libre de compléter et de modifier cette liste à votre convenance.

Le Dompe

Le dompe est une créature mi-reptilienne mi-humain : son torse, pourvu de deux bras musclés, est rattaché à une large queue de serpent. Il possède un visage aux traits grossiers et des mains puissantes, mais une intelligence animale. Sa peau est en outre d'un beau rose pâle.

Les mœurs du dompe sont tranquilles. On le trouve dans les endroits humides et clairs, comme le bord de certaines rivières ou des marais suffisamment ensoleillés. Il se nourrit de poissons et de petits batraciens, et même d'insectes.

S'il est dérangé, il préfère généralement prendre la fuite. En revanche, si on le provoque, il peut devenir violent. Gare alors au malheureux que l'eau ou la boue gênerait dans ses mouvements : le dompe y est lui parfaitement à l'aise et ses attaques sont foudroyantes !

La chair du dompe est comestible.

Dompe

TAILLE	09	Vie	12
CONSTITUTION	15	Endurance	26
FORCE	09	+dom	0
PERCEPTION	08	Protection	0
VOLONTÉ	14	Vitesse	10/24
RÊVE	10		

Coup de queue	12	+3	init	09	+dom	0
Etranglement	14	+4	init	11	+dom	+2
Esquive	09	+6				
Vigilance	08	+5				

Le dompe attaque en projetant sa queue avec force sur son adversaire, dans le but de l'assommer ou de l'étourdir. Il ne peut effectuer une attaque d'étranglement (dans le même round) qu'en cas de particulière en finesse non parée/esquivée. Après quoi, il peut porter une attaque d'étranglement à chaque round à sa cible, tant que celle-ci ne parvient pas à se libérer (utiliser les règles de lutte en considérant que le dompe possède un point d'empoignade ; quand il n'en possède plus, la cible est libérée).

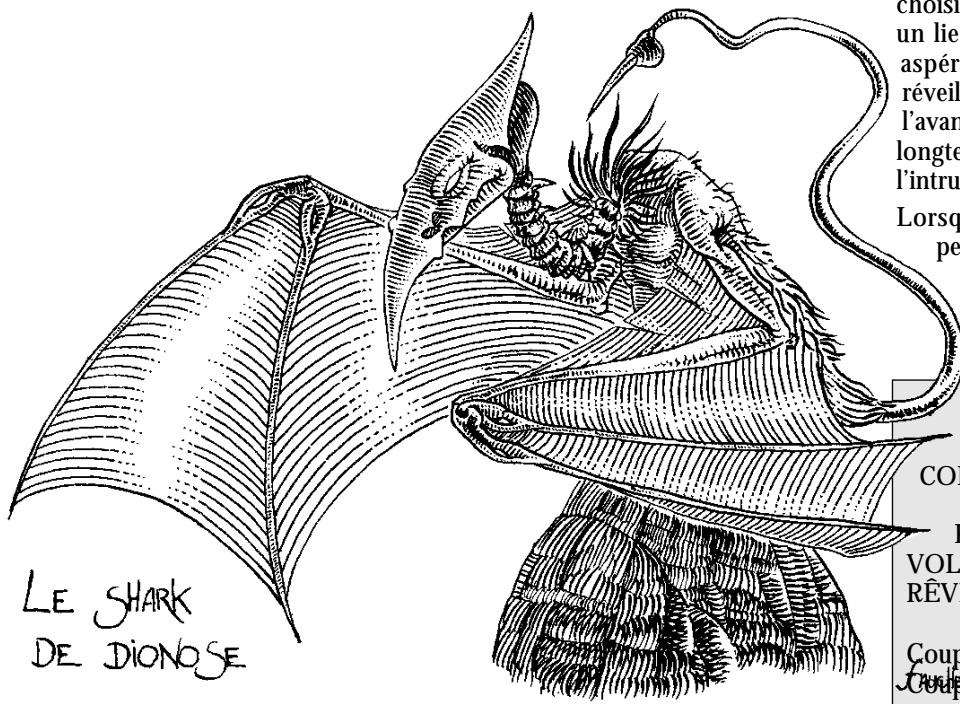
Shark de Dionose

Les Sharks de Dionose, nommés d'après le courageux zoologue qui les étudia le premier et auquel nous devons tous notre savoir actuel à leur sujet, sont des créatures d'apparence semblable aux pterodactyles. Ils possèdent un corps reptilien et des serres d'oiseau, une tête allongée se terminant par un bec dur comme l'acier, des ailes membraneuses et une queue terminée par un dard. Leur peau cuireuse est très résistante et d'un gris pierreux. Ils mesurent 1,70 m à 2 m d'envergure.

Les Sharks vivent par groupe de 2 à 10 individus, dans les lieux caverneux et sombres et suffisamment spacieux. Parasites par nature, ils infestent les lieux abandonnés ou inconnus de l'Homme. Leur régime alimentaire leur permet de se nourrir d'à peu près n'importe quel organisme, mais ils marquent une préférence certaine pour la chair, si possible légèrement putréfiée.

Lorsque leur environnement ne leur offre pas suffisamment à manger, ils peuvent se plonger dans une sorte de transe semblable à un profond sommeil. Il est alors très facile de les





LE SHARK
DE DIONOSE

confondre avec des statues, d'autant qu'ils choisissent généralement pour « s'endormir » un lieu surélevé, tel qu'une corniche ou une aspérité. Toutefois, un bruit suffit à les réveiller et, s'ils estiment qu'ils peuvent avoir l'avantage ou si la faim les tenaille depuis trop longtemps, ils n'hésitent pas à s'en prendre à l'intrus (qu'ils dévorent alors « frais »).

Lorsqu'ils attaquent, les Sharks de Dionose peuvent donner un coup de bec ou utiliser le dard qui termine leur queue. Celui-ci secrète un venin tétanisant.

Leur chair n'est pas comestible.

Shark de Dionose

TAILLE	04	Vie	07
CONSTITUTION	10	Endurance	17
FORCE	05	+dom	-1
PERCEPTION	10	Protection	1
VOLONTÉ	10	Vitesse	12/36
RÊVE	15		

Coup de bec	14	+5	init 12 +dom +1
Coup de dard	13	+4	init 09 +dom +2
Esquive	10	+4	
Vigilance	10	+3	

Un shark ne peut porter qu'une attaque par round (bec ou dard).

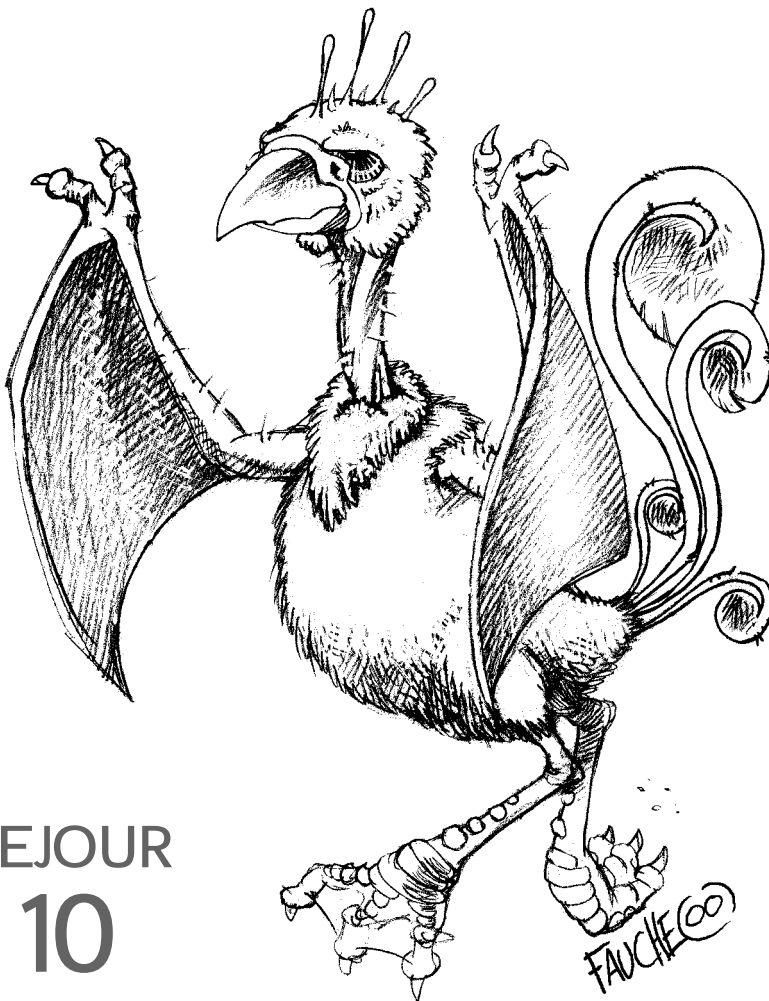
Venin des sharks :

Malignité : 5

Périodicité : 2 rounds

Dommages : prise de 7 cases de fatigue, crampes, raideur des muscles.

Remèdes : -4/ Gelée royale +16, Tanemiel +8, Perle de Bjwal +4



SEJOUR
10
LYRIE

La Meuleuse

La meuleuse est un volatile ressemblant vaguement à une poule, doté d'ailes membraneuses, d'un cou plutôt long et d'une belle queue emplumée. Incapable de voler, elle est plutôt appréciée pour ses plumes. Son chant est en revanche des plus crispants (une sorte de raclement de gorge chargée, crissement, bruit de casseroles (notez bien le « s »). En matière de bruit, la meuleuse n'est pas sans ressources ...

La meuleuse est principalement élevée pour sa chair et pour ses belles plumes encolorées. Pourtant, certains déploient des trésors d'imagination dans le seul but de les apprivoiser (un véritable supplice pour les nerfs, étant donnés les cris qu'elle pousse sans cesse). Dans quel but ? On est en droit de se le demander. Se pourrait-il que, tout gonflant qu'il soit, l'animal possède quelque vertu cachée ? De fait, certains prétendent qu'un haut-révant accompagné d'une meuleuse apprivoisée verrait ses pouvoirs décaplés ...

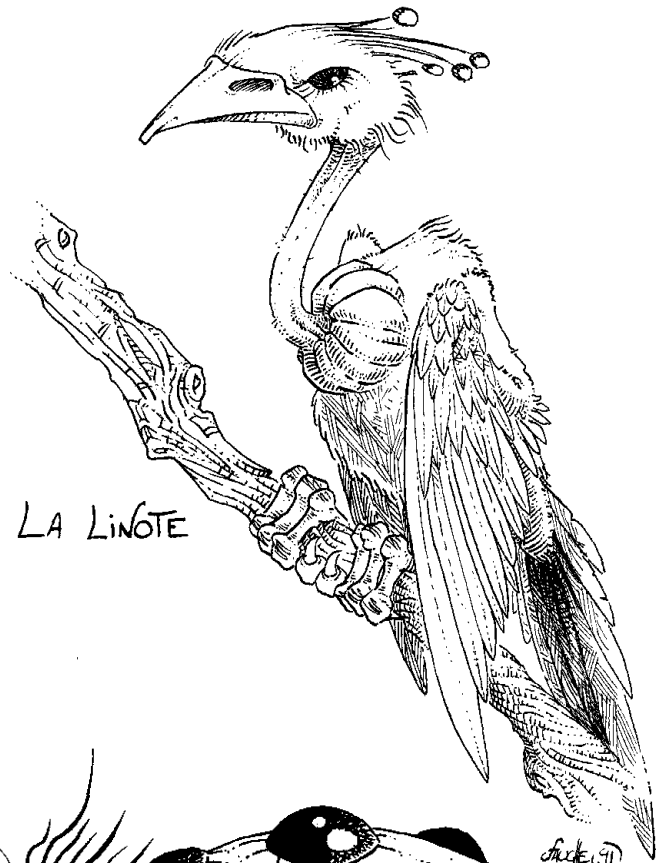
FAUCHECOO

En termes de jeu, la meuleuse et ses pouvoirs sont laissés à l'entière discrétion de chaque gardien des rêves, selon l'ambiance et l'orthodoxie qui règnent dans ses campagnes de *Rêve de Dragon*. Ainsi, la meuleuse peut très bien posséder la faculté de « retrouver » la nouvelle incarnation d'un personnage après sa mort, d'apparaître dans ses rêves et de lui prodiguer des conseils à la manière d'un oiseau oracle, de faciliter la concentration d'un haut-rêvant cherchant à monter en TMR, etc.

La Linotte

La linotte est un bel oiseau au plumage bleu ciel (hormis tête et ailes, qui sont d'un violet bleuté), dont le seul intérêt est d'être comestible. Plutôt rare, il constitue un plat réservé aux gourmets disposant d'une certaine aisance.

LA LINOTE

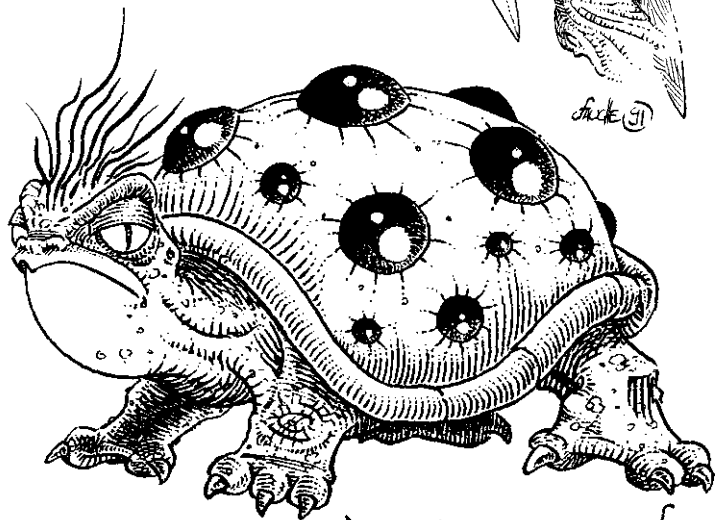


La Vergogne

La Vergogne est un petit batracien dont l'apparence rappelle celle d'une tortue, à la différence que son épaisse carapace est mouchetée de larges protubérances noires, lisses et dures comme la pierre. On la trouve dans les marais et au bord des rivières, où elle se nourrit principalement d'insectes.

La Vergogne doit son nom à son comportement étrange vis-à-vis de sa carapace. En effet, les protubérances que l'on trouve sur sa surface possèdent un cycle de vie de sept mois, au cours duquel elles apparaissent, grossissent et finalement tombent. Or, plus la vergogne en possède, moins elle se sent à l'aise : elle rentre alors dans sa carapace jusqu'à ce que suffisamment de protubérances soient tombées. Elle ressort alors timidement et vit sa vie, jusqu'à ce que la honte la pousse à nouveau à se cacher.

Pour les alchimistes, la vergogne est un animal très précieux. En effet, ses pierres entrent dans la confection de plusieurs préparations alchimiques.

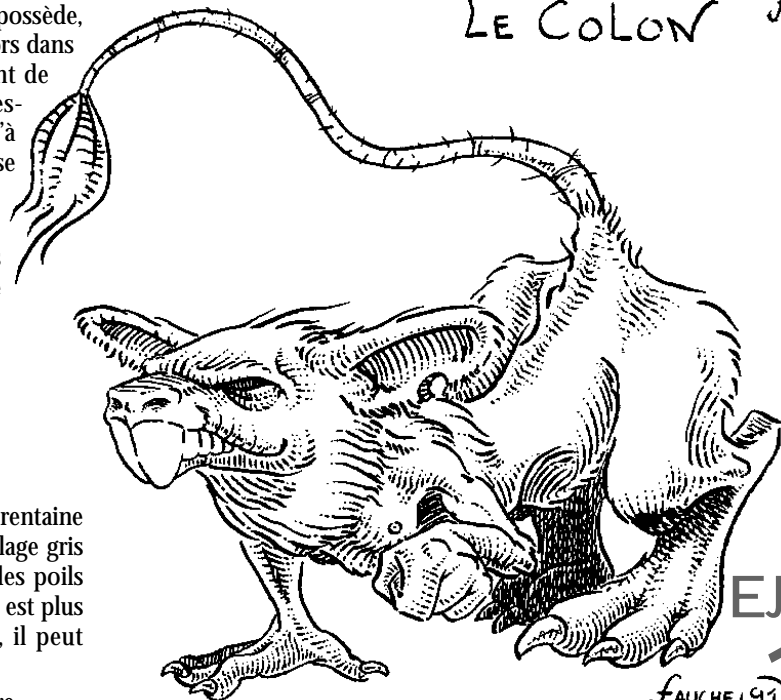


LE COLON FAUCHE (91)

Le Colon

Le colon est un rongeur d'une trentaine de centimètres de long, au pelage gris à reflets bleus et à la touffe des poils de la queue noire. Farceur et très agile, il est plus intelligent qu'il n'y paraît. Apprivoisé, il peut être dressé à dérober de petits objets.

Le colon adore les fruits du pommier lyre.



EJOUR

11

LYRIE

FAUCHE (91)

Quelques curiosités végétales

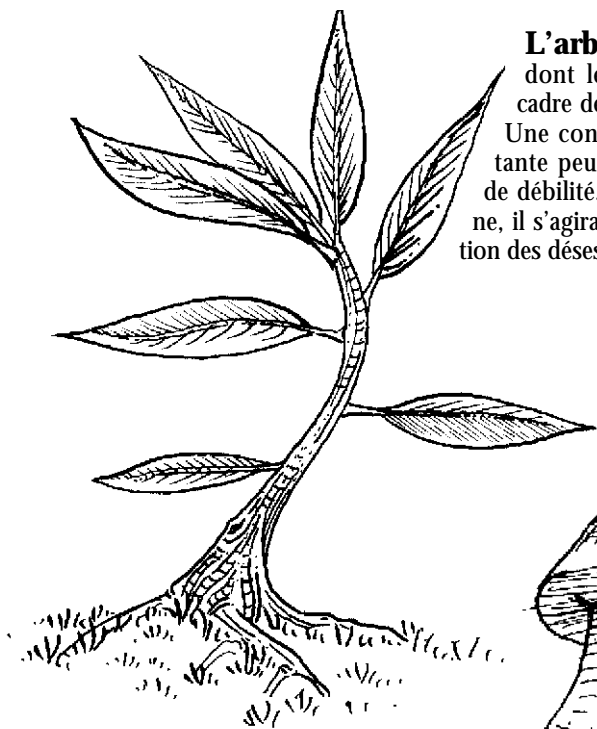


LA MANTA ARGENTEE
(50 ONGLETS)



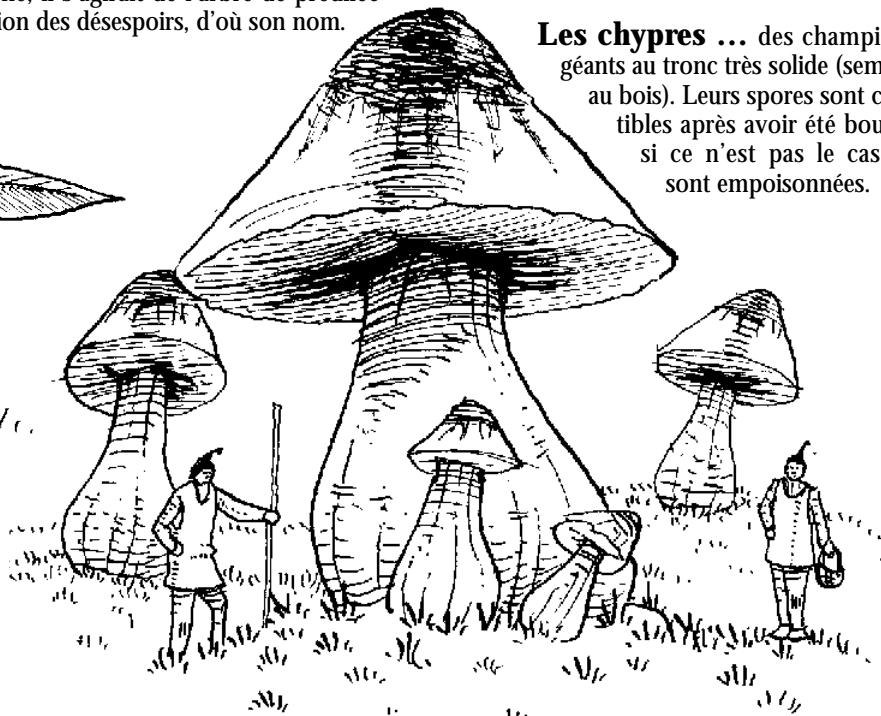
L'arbre à la Mielle ... qui porte des fruits contenant un liquide sucré très goûteux et très riche en vitamines. Il se conserve une semaine. L'arbre n'a aucune autre propriété.

L'ARBRE A LA MIELLE
(3 ENVERGURES)



L'arbre larmoyant ... dont le suc est utilisé dans le cadre de cures d'amaigrissement. Une consommation trop importante peut provoquer des risques de débilité. Selon la légende lyrienne, il s'agirait de l'arbre de prédilection des désespérés, d'où son nom.

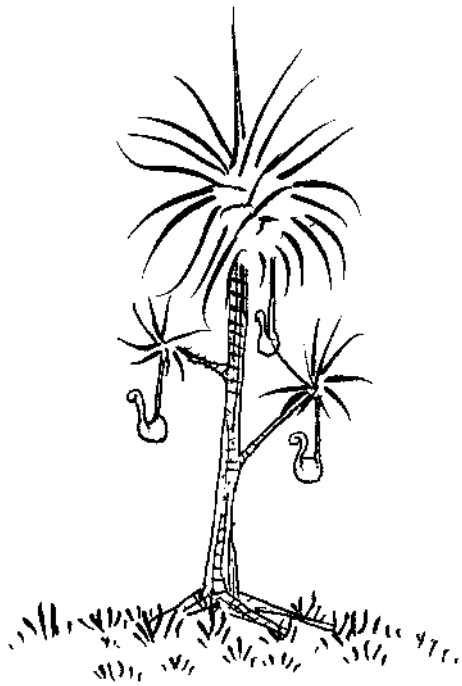
Les chypres ... des champignons géants au tronc très solide (semblable au bois). Leurs spores sont comestibles après avoir été bouillies ; si ce n'est pas le cas, elles sont empoisonnées.



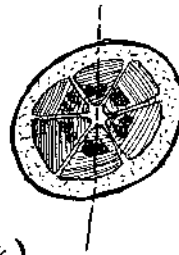
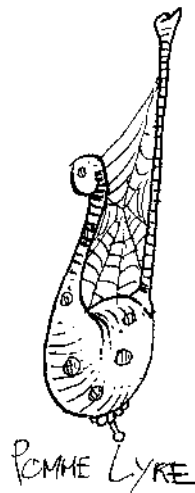
L'ARBRE LARMOYANT

SEJOUR
12
LYRIE

LE CHYPRE
(5 ENVERGURES ET 60 ONGLETS)

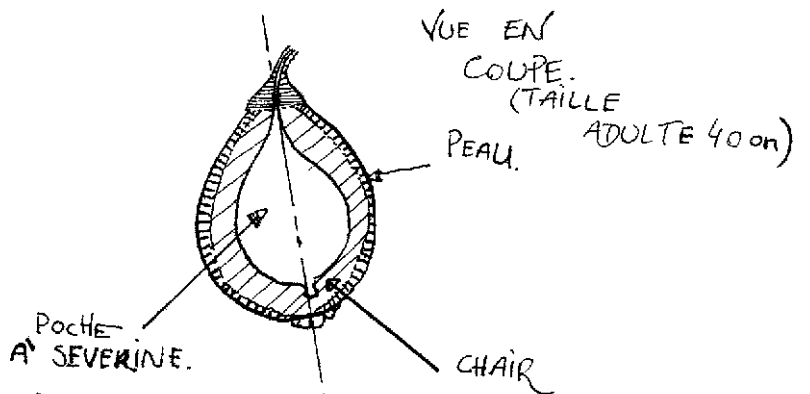


POMMIER LYRE
(1 ENVERGURE ET 70 ONGLETS)



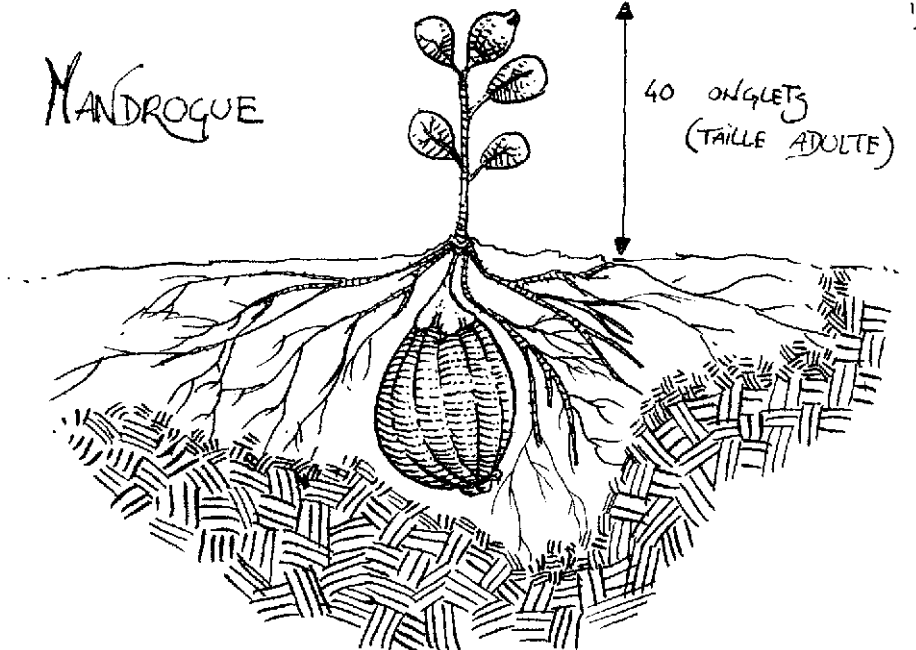
Le pommier lyre ... dont les filasses possèdent des propriétés curatives (pour les plaies). Son fruit, très acide, peut se conserver 1 mois ou 2 avant de pourrir. Son jus est efficace contre les infections de l'épiderme.

La mandroque ... un tubercule dont la chair, extrêmement nutritive, est utilisée en Lyrie pour la consommation courante (soupes, tartes, frites...). Un bulbe de mandroque peut fournir 4 points de sustentation. Il peut se conserver trois mois, après quoi il dégage une puanteur infecte. Lors, il est encore possible de le replanter pendant deux semaines, auquel cas il germe (si les conditions le permettent) au bout d'une semaine.



MANDROQUE

40 ONGLETS
(TAILLE ADULTE)



La Partition de Polyphraste

Cette aventure, qui utilise certains des chemins présentés ci-dessus, se veut autant une invitation au jeu qu'un exemple des possibilités offertes par la Lyrie et ses ressorts scénaristiques. Son intrigue plutôt simple peut être facilement compliquée au moyen des idées présentées aux pages précédentes, et le gardien des rêves est invité à la lire et à la modifier s'il en ressent le besoin.

Entrée en matière

Cette aventure commence par un rêve, dans lequel chaque personnage se trouve dans un beau jardin orné de statues et de fleurs odorantes, aux allées de gravier bordées de pelouses d'un vert éclatant. Soudain, le rêveur perçoit le son d'un luth : quelqu'un joue non loin un air magnifique, d'une grande mélancolie. Le rêveur se dirige vers la source de la mélodie et découvre une très belle femme assise près d'une fontaine, ses doigts grattant doucement les cordes de l'instrument. Elle cesse alors de jouer, relève la tête et lance vers le rêveur un regard chargé de tristesse. Sans dire un mot, elle plonge alors la main dans l'eau du bassin et en ressort une grosse gemme de couleur mauve, dont l'intérieur semble luire faiblement. Le rêveur plonge le regard dans le mauve de la gemme ... et s'éveille.

C'est le matin du 2^{ème} jour du mois de la Couronne, et les personnages prennent conscience qu'ils sortent du gris rêve. Ils ont dormi dans la maison des voyageurs (une simple grange) du petit village d'Orane, tout près de la Mark. Ils n'ont que peu de souvenirs de leur voyage des derniers jours (à préciser en fonction des aventures précédentes des personnages).

Une fois sortis de la grange, les voyageurs peuvent faire connaissance avec le village et ses habitants, qui vivent surtout de la culture céréalière. Les Oranois sont des gens simples et accueillants, qui ne feront pas mystère des divers renseignements à glaner sur les environs (à commencer par le nom de leur pays). Orane vit surtout de la culture de la *mandrogue* (un légume dont la graine contient une substance, la *severine*, dont on peut tirer une huile de grande qualité) et de l'élevage des *meuleuses*, sortes de volailles aux ailes reptiliennes et à la longue queue plumée). Le plan du village est fourni à titre indicatif et devrait vous permettre de donner à Orane un petit cachet des plus sympathiques. Dans ce but, ne brusquez pas les choses et prenez les temps de jouer les discussions avec les villageois, les inévitables questions qu'ils poseront aux voyageurs, etc. Les PJ ont ainsi la possibilité de glaner de nombreux renseigne-

ments sur la Lyrie et apprendre (entre autres) qu'un concours de musique aura lieu dans quelques jours dans la capitale de Deuze. En toute logique, et n'ayant à priori rien de précis à faire en Lyrie, les personnages devraient décider de s'y rendre.

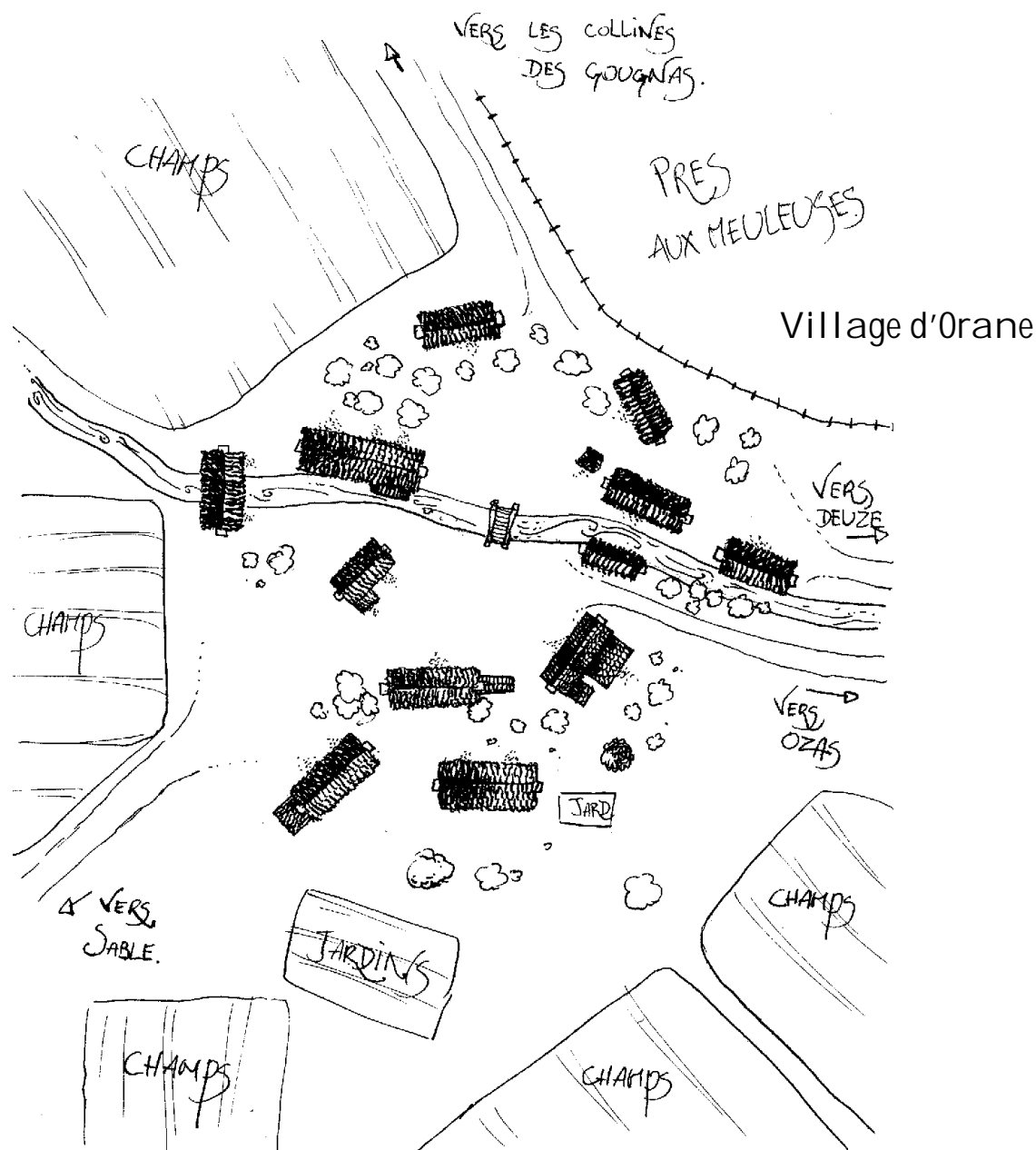
Note : Les dates indiquées dans ce scénario le sont de manière indicative et peuvent être agencées librement par le gardien. Ce dernier doit toutefois veiller à ce que Polyphraste puisse participer aux joutes de Yinglé (voir plus bas).

Les rues de Deuze

Le trajet jusqu'à Deuze se déroule sans histoire. Vous pouvez vous reporter à la section consacrée à la cité située plus haut pour décrire aux joueurs toutes les particularités de la grande ville : « Quauquumaires », « Groins » et autres passants à la forte bedaine. De fait, les rues de la ville sont encore plus agitées que d'habitude à cause de l'imminence des joutes. Encore une fois, prenez le temps de faire jouer le rôle de chaque personnage, sans presser les choses. À ce stade de l'histoire, vous pouvez même introduire quelques péripéties de votre propre cru. Profitez-en également pour présenter aux joueurs les particularités de la région. Quand vous sentez qu'il est temps de passer à autre chose, faites en sorte que les PJ fassent la connaissance de Polyphraste.

Les déboires d'un vieil homme

Alors que les voyageurs déambulent dans une rue quelconque, ils perçoivent des éclats de rire en provenance d'une ruelle adjacente. Si, poussés par la curiosité, ils s'y engagent, ils sont témoins d'un bien étrange spectacle. Quatre jeunes hommes d'une quinzaine d'années sont proprement en train de molester un vieil homme, en plein désarroi. Tout en se moquant de leur pauvre victime incapable de se défendre, ils se passent sa besace usée de mains en mains, font des croche-pieds au vieillard, le bousculent, le jettent à terre, font mine d'aider à vouloir le relever pour mieux le précipiter dans une flaque de boue l'instant d'après, etc. L'autre est déjà couvert de saleté et de bleus, et on peut lire dans ses yeux un profond désespoir. En toute logique, un tel spectacle devrait pousser les personnages à réagir et à prendre la défense du vieil homme. Fort heureusement pour ce dernier, ses agresseurs sont avant tout de grands lâches qui fileront sans demander leur reste dès que les voya-



geurs auront haussé le ton avec eux. Puis l'homme se redresse avec peine, ramasse ses affaires et se présente. C'est ainsi que les personnages font la connaissance de Polyphraste.

Polyphraste

L'histoire de Polyphraste est terriblement triste. Elle commence comme celle de nombreux voyageurs, avec ses déchirures, ses lieues sur des chemins plus ou moins sûrs, ses inévitables combats ... Pourtant, c'est une fois arrivé à la ville de Deuze que, pour lui, les choses commencèrent à mal tourner. En effet, Polyphraste était musicien. Qui plus est, un des meilleurs. Il jouait du Luth comme personne, et sa musique était pour l'oreille un véritable enchantement. Naturellement, quand le héraut de la ville annonça l'imminence du concours de musique annuel, le nouveau venu ne résista pas et s'inscrivit.

Le jour J, il remporta l'épreuve haut la main. Les juges, profondément émus par son doigté et la passion avec laquelle il pinçait les cordes de son instrument, lui donnèrent tous les meilleures notes. Le roi Lyre, à l'époque âgé de 22 ans, tomba lui aussi sous le charme. Persuadé qu'une telle musique devait être le privilège de la noblesse, il nomma Polyphraste musicien officiel de la cour et lui offrit le gîte et le couvert au palais. Quand ce dernier se rendit pour la première fois dans la salle du banquet pour divertir les seigneurs durant leur repas, il vit la reine Similiridi ... et ne put la quitter des yeux.

Si sa musique avait pu être faite femme, elle aurait eu ses traits. Polyphraste le savait, comme il savait qu'il l'aimait, qu'il l'avait toujours aimée et qu'il l'aimerait à jamais. Naturellement, une prudence élémentaire l'obligea à dissimuler ses sentiments et à remplir humblement son devoir. Il se garda donc bien de révéler sa flamme et décida de faire ce qu'on attendait de lui.

Or, alors que les jours passaient, Polyphraste s'aperçut avec un bonheur grandissant que la

SEJOUR
15
LYRIE

reine semblait troublée par sa présence. Elle même était aussi musicienne, et lorsqu'elle lui demanda un jour de lui enseigner l'utilisation du luth, Polyphraste eut bien du mal à contenir sa joie. Et quand, quelques semaines plus tard, leurs lèvres s'unirent tendrement dans le secret des jardins du palais, son bonheur sembla ne plus connaître de limites. Similiridi l'aimait, pour sa musique, pour sa passion, pour son rêve.

Bien vite, ils prirent la décision de quitter ensemble la Lyrie et de s'installer ailleurs, pour y commencer une nouvelle vie. Il allait falloir parcourir bien des lieues mais, après tout, Polyphraste était encore voyageur dans l'âme et il était capable de les mener en sûreté hors des frontières du royaume. Ils préparèrent soigneusement leur fuite et, par une nuit sans lune, quittèrent le palais en secret. Ils se dirigèrent vers l'ouest, dans les monts d'Olafis, où ils espéraient qu'on n'aurait pas l'idée de venir les chercher.

Un soir, alors qu'ils étaient déjà bien enfoncés dans les monts, Similiridi fit un présent à Polyphraste : une œuvre de sa composition, à la gloire de l'homme qu'elle aimait, qu'elle avait couchée sur des partitions de parchemin. Polyphraste en fut extrêmement touché, et il écouta des larmes dans les yeux sa bien aimée jouer au luth les mélodies nées de son amour pour. Puis Similiridi reposa l'instrument, se pencha vers Polyphraste et les amants s'embrassèrent à la lueur du feu de camp.

Ce fut leur dernier baiser.

Avant qu'ils n'aient eu le temps de réagir, les gardes étaient sur eux. Bien armés et trop nombreux, ils interdisaient toute résistance. Le roi Lyre avait eu vent de ce qui se tramait dans son dos, et ses espions avaient apparemment bien fait leur travail. Les fugitifs furent ligotés, installés à cheval et ramenés dans le plus grand secret au palais.

Tous deux craignaient le pire, mais ce fut Polyphraste qui fut puni avec le plus de cruauté. Pour Similiridi, la mort fut rapide : le roi lui planta lui-même son poignard dans la gorge, et elle s'éteignit en lançant un dernier regard plein d'effroi à Polyphraste. Pour ce dernier, les tourments ne faisaient que commencer. Le roi avait décidé de le laisser vivre. Il s'approcha de lui et lui lança avec hargne : « Si elle ne peut être à moi, elle ne sera à personne ! » Puis il lui fit briser les doigts et chasser du palais. Quelques jours plus tard, un héraut annonçait la mort tragique de la reine, foudroyée par une étrange maladie. Polyphraste était seul, à la rue, incapable de jouer de son instrument et, surtout, son amour n'était plus.

Pourtant, une petite parcelle d'espoir subsistait encore en lui, et c'est probablement elle qui l'aïda à survivre à ses terribles tourments. Avant d'arriver à Deuze, il avait entendu parler au cours de son voyage de la Pierre Merveilleuse, supposée changer tout ce qu'elle touche en rêve. Il avait même pu consulter quelques ouvrages sur le sujet, avide qu'il était de toute curiosité draconique. Depuis des millénaires, un nombre incal-

culable d'alchimistes avaient tenté de la découvrir ou de la créer au sein de leur laboratoire. Or, sa théorie était que la Pierre Merveilleuse n'existait pas en tant que telle, mais faisait partie de l'ensemble du rêve, qu'elle se trouvait tout au fond de chacun de nous et pouvait faire de nos rêves une réalité. Si c'était vrai, n'existait-il pas une chance pour qu'il puisse retrouver sa bien aimée dans un autre rêve, une autre vie ?

Restait à trouver la Pierre Merveilleuse ... Polyphraste n'avait aucune idée de la marche à suivre. Son expérience du voyage et du rêve le poussait à penser que seul son amour pour Similiridi pouvait l'aider. Le temps passa et Polyphraste, dont les doigts s'étaient à peu près rétablis, devint une sorte de vagabond, qui vivait aussi bien de la générosité des Deuzagounas que des aubergistes qui le laissaient parfois jouer pour quelques piécettes, les soirs d'affluence. Pourtant, les années s'écoulaient et il n'abandonnait pas l'espoir de trouver la Pierre, et par-là Similiridi. Bientôt naquit en lui la certitude que, s'il parvenait à mettre la main sur les partitions que la reine lui avait montrées juste avant d'être enlevée par les gardes royaux, il se rapprocherait de la Pierre ...

Rencontre

Mais le vieux musicien ne racontera pas son histoire de but en blanc aux voyageurs. Ceux-ci viennent pour l'heure de le tirer d'un sale pétrin, et il leur en est vivement reconnaissant. Polyphraste est heureux de pouvoir discuter avec eux et ira même jusqu'à leur proposer un verre de bière bon marché dans une proche taverne (ce qui représente une grande partie de ses économies, et les personnages peuvent facilement s'en rendre compte).

Au gardien des rêves de gérer la rencontre en fonction des réactions des PJ, le but étant de faire en sorte que « le courant passe » afin qu'ils aient l'occasion d'écouter la triste histoire de Polyphraste d'une part, et de raconter leur rêve d'autre part.

Or, en entendant le récit des personnages, le musicien ne pourra pas cacher son excitation ! La femme, la Pierre, la mélodie ... Il avait raison ! Des larmes dans les yeux, il exposera alors sa théorie aux voyageurs, et les suppliera de l'aider à retrouver les partitions de Similiridi, situées quelque part dans les Seins d'Olafis. Il n'a rien à offrir en échange, sinon son éternelle reconnaissance.

Recherche

Il est nécessaire pour la suite du scénario que les personnages acceptent d'aider Polyphraste, mais leur condition de voyageurs avides d'aventures et de découvertes devrait constituer une motivation suffisante (espérons-le, en tous cas).

Toutefois, ils émettront sans doute quelque réserve quant à la viabilité de toute l'entreprise.

Après tout, ces événements se sont déroulés il y a plus de 30 ans, et tout donne à penser que les affaires des fuyards, abandonnées sur place à l'époque, aient disparu depuis. Et même si la reine a eu le temps de ranger les parchemins dans un petit coffret avant l'arrivée des gardes, les risques qu'il n'en reste plus grand chose sont élevés. À ce sujet, Polyphraste ne peut que leur donner raison, tout en affirmant qu'il ne peut se permettre de renoncer à une telle chance. Il doit aller voir. Les personnages devraient donc se mettre en route pour les Seins d'Olafis sans tarder.

Le trajet se déroule sans histoires jusqu'à la Mark, au rythme des auberges et des marches quotidiennes. Polyphraste, qui n'est plus tout jeune, n'avance pas très vite. Pourtant, il tente d'égayer de son mieux les soirées passées à la belle étoile en pinçant les cordes de son luth. Force est d'ailleurs de constater aux personnages possédant quelques notions musicales qu'il est encore très doué, malgré son grand âge et ses doigts meurtris.

Note : Si vous souhaitez rendre la tâche plus difficile aux personnages, considérez que le roi Lyre a eu vent du départ de Polyphraste et a, par prudence, envoyé une patrouille de ses gardes royaux à la poursuite des PJ. Ils ont pour mission de tuer le vieil homme, et les voyageurs si besoin est (mission secrète, bien sûr, puisque ne respectant pas les lois du royaume ; se souvenir que le roi Lyre est un monarque juste envers son peuple).

Une fois la Mark passée, le terrain s'accidente graduellement alors que la vie sauvage reprend ses droits. Les Seins d'Olafis se rapprochent et la prudence est de mise, les Gougnas pouvant toujours rôder aux alentours. Si le gardien des rêves le désire, il lui est facile d'orchestrer une mauvaise rencontre avec des Groins (de vrais Groins, pas des porcs !), en dosant soigneusement la force de l'attaque afin de ne pas mettre fin prématurément à l'aventure (un Groin par PJ semble être un rapport raisonnable).

Après quelques jours dans les collines, Polyphraste commence manifestement à chercher l'endroit où, une trentaine d'années plus tôt, le drame s'est déroulé. Il hésite un peu, demande à contourner telle ou telle colline, revient sur ses pas, réfléchit ... Le manège dure un moment mais, en définitive, il reconnaît un affleurement rocheux caractéristique et, des larmes dans les yeux, reconnaît le lieu où il posa pour la dernière fois ses lèvres sur celles de Similiridi, quelques mètres à l'intérieur d'une petite caverne. Malheureusement, tout est désert. Pas de traces. Pas de sacs abandonnés. Pas de partitions.

Cependant, les premiers moments de désespoir passés, quelque chose intrigue Polyphraste : le fond de la caverne semble différent, plus accidenté qu'il ne l'était dans ses souvenirs. De fait, en y regardant de plus près, il s'aperçoit bien vite qu'un éboulement s'est produit depuis son dernier passage, révélant ce qui semble être un coin de couloir maçonné ... L'air y est plus sec et plus renfermé, et les murs, sol et plafond bien conservés malgré leur grand âge (qu'un jet d'Intellect/Maçonnerie à -2 permet de préciser en indiquant que les lieux datent au moins du

Second Âge). Nul doute que les personnages comprennent où ils se trouvent (et s'ils ne le font pas, Polyphraste le fera pour eux) : ils viennent de déboucher dans le repaire de Lamemort !

La Dernière Chance

Au grand désarroi (probable) des voyageurs, Polyphraste insiste naturellement pour explorer les lieux dans l'espoir de retrouver les partitions. Après tout, avance-t-il, l'air y est différent et plus propice à la conservation des parchemins. Avec un peu de chance, il se peut que quelqu'un ou quelque chose ait tout emporté il y a longtemps dans le repaire du Thanatosien ... (On peut d'ailleurs se demander si ce dernier argument remportera un franc succès auprès des PJ.)

Pourtant, ces derniers feraient bien de suivre les conseils de leur vieux compagnon, car ils ne sont plus très loin du but. Effectivement, un voyageur solitaire a découvert la caverne et l'équipement des fugitifs (y compris les partitions) il y a quelques années et a, pour son malheur, décidé d'explorer les lieux avant de se reprendre son chemin. Le pauvre est alors tombé sous les coups des Pâles-sans-rire occupant les lieux.

Selon la couleur que vous souhaitez donner à toute cette histoire et en fonction des personnages de vos joueurs, le voyageur malchanceux peut avoir péri assez près de l'entrée du repaire de Lamemort, ou très loin dans ses profondeurs. Ainsi, si les PJ sont déjà fatigués et/ou blessés, ils découvrent le cadavre quelques mètres plus loin : contentez-vous de brandir la menace des Pâles-sans-rire (bruits suspects provenant d'un escalier en colimaçon, etc) et, au cas où les voyageurs se comportent avec prudence, restez-en là. À l'inverse, si vous estimez qu'il est temps de faire rouler les dés, faites-les explorer l'ensemble du repaire en ménageant quelque altercation avec un ou plusieurs Pâles-sans-rire avant de trouver le squelette du voyageur (cette solution présente l'avantage de permettre de décrire le laboratoire de Lamemort, aux sinistres ustensiles).

Une exploration en règle du repaire du Thanatosien peut avoir lieu, si le gardien des rêves a pris soin d'en dresser le plan au préalable. Il est toutefois recommandé d'inclure en tous les cas certains éléments au repaire : le laboratoire lui-même, bien sûr (appareillages alchimiques autant chargés de poussière que de mystère, fioles où ne subsiste plus qu'une croûte brunâtre, larges cuves emplies d'un liquide blanc-laiteux et poisseux, vieux parchemins couverts de terrifiants croquis) ; nombre de couloirs, escaliers et salles intermédiaires ; geôles au rôle indéfini (qui, peut-être, abritent encore quelque entité de cauchemar) ; bibliothèque de sombres tomes consacrés à la voie du réveil (les haut-révants du groupe y trouveront peut-être un livre de magie « blanche » ?) ; quelques salles d'utilité domestique (dortoirs, chambre du haut-révant, cuisine, etc) ... Pour les voyageurs, l'exploration du repaire de Lamemort peut être un véritable voyage en enfer.

Les partitions

Souhaitons en tous cas que les aventuriers finissent par retrouver le corps de leur infortuné prédécesseur. Rien d'intéressant ne peut être récupéré sur le cadavre, mis à part quelques pièces de bronze et d'étain et une besace contenant un encrier vide, une plume d'oie qui aurait bien besoin d'être retaillée, une lampe à huile, des herbes de soin totalement inutilisables ... et un petit coffret de bois laqué portant les armoiries du roi Lyre. Une fois ce dernier ouvert, on peut y découvrir quelques feuilles de parchemin miraculeusement conservées, que Polyphraste saisit en tremblant d'émotion : il tient enfin dans les mains ce qu'il cherche depuis des années.

Sur le chemin du retour, Polyphraste parle peu et, dès qu'il en a l'occasion, étudie avec soin les partitions de Similiridi. Manifestement, il souhaite pouvoir jouer le morceau aux joutes de Yinglë (qui, rappelons-le, sont supposées avoir lieu très prochainement). Une fois de retour à Deuze, il s'inscrit aux joutes sous le regard incrédule et moqueur des quelques badauds qui le reconnaissent, et s'isole pour se préparer. En a-t-il seulement besoin ? On peut se poser la question en le voyant, le jour de son passage devant les juges chargés d'évaluer sa performance, laisser courir ses doigts sur les cordes de son instrument, tels de petits oiseaux passant de branche en branche en chantant avec passion. Polyphraste ne semble pas jouer, mais *vivre* la musique. Et son auditoire la vit avec lui. Dans la foule, un garde essuie furtivement une larme, une jeune fille portant un panier au bras observe le vieil homme avec des yeux pleins de tendresse, deux mauvais garçons fixent le sol avec désarroi ... Et quand la musique cesse, c'est un peu comme si tout le monde venait de faire un merveilleux rêve.

Cette année, c'est un vieillard qui remporte les Joutes de Yinglë.

Conclusion

En récompense pour son talent, Polyphraste se voit accordé le droit de visiter les jardins du palais en compagnie du roi et reçoit la coquette somme de 10 sols (dix pièces d'argent), qu'il partagera ensuite avec les PJ en signe de reconnaissance. Lorsqu'il ressort du palais et rejoint (probablement) les personnages, le vieux musicien se sent bien. Il ne dit rien de son entrevue avec le roi, l'homme qui détruisit autrefois sa vie. De fait, le roi Lyre est resté froid et distant, ivre de fureur de voir son ennemi le narguer de la sorte. De son côté, Polyphraste est resté silencieux et serein. Il explique vite aux personnages qu'il lui faut à présent s'embarquer sur l'Abagonse en direction du sud-ouest, car c'est dans cette direction que se trouve Similiridi. Elle n'est plus reine, pas même noble, mais c'est bien elle. Comment Polyphraste le sait-il ? C'est la Pierre Merveilleuse qui le lui a montré, répond-il avec un sourire.

Il est bien sûr plus qu'heureux de voir les voyageurs s'embarquer avec lui (s'ils le souhaitent) dans le petit esquif marchand qui doit partir vers le sud-ouest sur l'Abagonse. Pour lui, c'est une nouvelle vie qui commence. De fait, il semble presque rajeuni. Peut-être n'était-il pas si vieux que cela, après tout. Peut-être n'était-ce que le poids de la douleur qui vieillissait ses traits ...

Alors que l'embarcation s'éloigne, les voyageurs peuvent encore deviner la silhouette d'un gros homme se découpant sur le ciel bleu, tout en haut des remparts du palais. Il s'agit manifestement du roi, qui les regarde s'éloigner. Pourtant, il semble fatigué, vieux. Presque plus vieux que ne l'a jamais été Polyphraste. Et en observant une dernière fois le gras monarque, les personnages ont le sentiment de voir un homme brisé. Un homme qui a tué en vain la femme qu'il aimait pour ne pas la voir heureuse avec un autre. Aujourd'hui, sa vengeance possède assurément un goût bien amer, tandis qu'il regarde son rival s'éloigner et rejoindre celle qui fut sienne. Il doit quant à lui rester là, prisonnier de ses souvenirs et de la haine qui, aux premières années de son règne, le poussa à tuer par amour.

Texte : Joël Fauche et Colin Heine

Illustration : Joël Fauche

Mise en page : Pierre Lejoyeux