

Le trésor de Bordofas

Campagne pour Rêve de Dragon

Olivier HASCOËT
Septembre 2000

Avertissement

Pour jouer cette campagne, sans avoir à l'adapter, il faut au minimum avoir les trois scénarios de Denis Gerfaud suivants :

1. Le Secret de Muringhen,
2. Les Yeux de Justice,
3. L'Oeuf de Psiluma.

Si vous ne parvenez pas à vous les procurer, contactez-moi en envoyant un mail à olivier.hascoet@centraliens.net.

Sommaire

Le mot de l'auteur	4
Les participants	4
Le système de simulation	4
Merci de participer à l'amélioration de cette campagne.....	4
Introduction sur le jeu en campagne.....	4
Scénarios inclus dans cette campagne.....	5
Grandes lignes de la campagne	5
Prologue	6
La mer et ses richesses	6
La Paponie et la Papaponie	6
Balnifède, Jeunesse et les béréblasques.....	7
La cité gnome d'Argilom.....	7
Description de la cité et de ses habitants.....	7
Arrivée des voyageurs.....	8
Fortification de l'Arche de Badistra et extension des gnomes	9
Mélinoë, Aristéliod et Bordofas	9
Mélinoë	9
Retour chez les gnomes.....	9
Retour des Yeux de Justice en Paponie.....	10
La première mission.....	10
Des nouvelles de Bordofas.....	10
Le téléporteur	11
Psilumalumilapsa et le Docteur Trébad.....	11
La deuxième mission.....	11
Psilumalumilapsa	12
Trébad et Eskaragne	14
L'énigme et la récompense de Psiluma	15
La recherche du trésor	16
Solution de l'énigme	16
Aide fournie par les gnomes.....	16
Le pays Kamak.....	17
Sidéralis.....	18
Le voyage en quête de la poussière d'étoile.....	18
Le gouffre de Bladikarma.....	19
Retour bredouille.....	20
Le piège.....	20
Ce qui advint de Bordofas et Aristéliod	20
La préparation du piège de Bordofas.....	20

La confrontation finale avec Gundabad le Thanato.....	21
Le retour d'Aristéliod.....	21
Le Dragon Déchu.....	22
Le long chemin du retour.....	22
La Boldzarie.....	22
Passage chez les Zodistes et retour chez les gnomes.....	23
Le final.....	24
La cordebuse et le royaume de Mélargonèze.....	24
Introduction de nouveaux personnages.....	25
Le gros de la troupe.....	25
Ashanishadishade.....	25
Le Voleur Suprême.....	27
Retour chez les gnomes.....	27
Annexes.....	29
Règle des Points de Sang.....	29
Nouveaux sorts.....	29
Recettes alchimiques.....	31
Potion d'héroïsme.....	31
Potion de semi-incarnation.....	32
Objets magiques de Bordofas.....	33
Introduction.....	33
L'arc de Bordofas.....	34
Flèches.....	34
Carquois-dossier.....	35
Gant droit d'archer.....	36
Cumul des flèches de « Tir Rapide », du carquois et du gant.....	36
Protège avant-bras.....	36
Pendentif d'invocation de "Caboche".....	36
Poignée de porte d'invocation de la cabane de Bordofas.....	37
Bague d'invocation du sabre de cavalerie de Bordofas.....	37
Paire de bottes de Bordofas.....	38
Selle de Bordofas.....	38
Cape de Bordofas.....	38
Agrafe de cape de Bordofas.....	39
Collier de Bordofas.....	39
Poignard à dépecer de Bordofas.....	39

LE MOT DE L'AUTEUR

LES PARTICIPANTS

Cette campagne est basée sur des scénarios de Denis Gerfaud (voir la liste plus loin). Elle a été jouée sur les années 1998, 1999 et 2000 par Olivier Hascoët (Gardien des Rêves), Philippe Alsina (Dordolio Yao de la maison Cornaline et Or, Valentin Boccage), Ludovic dit « Arthur » Beck (Luther le Chauve), Stéphane Bialet (Yann de Kergoët, Léo El Agaché dit « Léo L'Embrouille »), Vincent Lechelard (Idiamh Douce-Voix, Edrik, Elynn de Longherans), Catherine Magne (Auria dite « Bouclettes », Ashanishadishade), et d'autres joueurs et surtout joueuses de passage (d'une à une dizaines de soirées). Seul un personnage l'a vécue de bout en bout : Luther le Chauve (à part de rares absences du joueur).

LE SYSTEME DE SIMULATION

La campagne a été jouée avec le système de simulation GHOST (Generic Hascoët Olivier SysTem : pour tout renseignement envoyez-moi un mail à olivier.hascoet@centraliens.net). Néanmoins, elle est parfaitement compatible avec les règles normales de Rêve de Dragon. La rédaction de cette campagne ne fait presque pas appel à des points de règle ou à des descriptions détaillées de personnages : c'est en effet inutile pour un Gardien des Rêves suffisamment expérimenté pour tenir une campagne. Je n'ai pas pris la peine de convertir les annexes pour les règles de RDD : la « quantification » des sorts, recettes alchimiques, objets magiques, etc..., devra parfois être convertie par le GR.

MERCI DE PARTICIPER A L'AMELIORATION DE CETTE CAMPAGNE

La partie jouée a été grandement improvisée. En effet, la campagne tenait sur un post-it de 9x9 cm recto-verso rédigé dans un pub. De plus, certains personnages ont été surnommés « les générateurs aléatoires de scénario ». La rédaction de cette campagne ne reprend pas forcément ce qui a été joué mais essaie de l'améliorer en augmentant la cohérence des différentes parties et en profitant du retour d'expérience. De plus, seuls les éléments ajoutés ou modifiés par rapport aux scénarios de Denis Gerfaud sont expliqués, le Gardien des Rêves devra donc se reporter aux scénarios originaux.

Le tout peut être grandement amélioré ou détaillé : certains passages ne font que conter comment s'est passée notre campagne. Cela peut servir d'exemple pour le GR mais ne pose pas complètement le décor. Il faut donc que le GR se prépare à improviser.

Toute personne jouant ou lisant cette campagne est invitée à participer à son amélioration :

- en communiquant les fautes d'orthographe, les phrases mal dites ;
- en signalant les passages peu clairs qui mériteraient quelques explications supplémentaires ;
- en faisant part de leurs idées d'améliorations du scénario (éventuellement en y intégrant de morceaux d'aventures que vous avez jouées) ;
- en rédigeant des descriptions de lieu, personnages, objets ;
- en convertissant aux règles normales de RDD les quelques reliquats de règles GHOST ;
- en contant la façon dont sa campagne s'est passée (les passages forts pourront être ajoutés ici pour servir de sources d'inspiration aux autres GR).

Pour ce faire, envoyez vos commentaires à : olivier.hascoet@centraliens.net.

Si vous avez un site Internet, vous pouvez aussi participer à la diffusion de cette campagne en l'hébergeant.

INTRODUCTION SUR LE JEU EN CAMPAGNE

Le principal intérêt du jeu en campagne est de donner un but à long terme aux personnages et de jouer des scénarios moins cousus de fil blanc. Cette campagne est basée sur de nombreux scénarios de Denis Gerfaud liés entre eux par la quête du trésor de Bordofas (l'ajout personnel principal) et la quête des souvenirs de Jeunesse.

Le côté campagne permet de briser le style directif, à succès assuré, de la plupart des scénarios. Exemple : dans le secret de Muringhen, Jeunesse veut goûter des béréblasques, personne ne sait ce que c'est, et bien hop au village suivant, il y a des béréblasques ! La plupart des scénarios nécessite ce genre de coïncidences pour avancer. Le jeu en campagne permet au GR de mettre en attente un scénario et de laisser les joueurs chercher les béréblasques sans attendre qu'ils tombent tout cuit dans le bec de Jeunesse.

Le jeu en campagne permet aussi d'accepter l'échec des personnages sur certains scénarios, de faire jouer des scénarios « insolubles » ou même de proposer des scénarios trop difficiles (aux joueurs de comprendre que leurs personnages ne sont pas à la hauteur). En effet, tout n'a pas forcément une solution et le doute mis dans la tête des joueurs sur les possibilités de réussite donne de l'intérêt aux parties. Cela évite qu'ils se précipitent dans des situations visiblement catastrophiques en pensant que c'est prévu dans le scénario. Les joueurs doivent

comprendre que certains scénarios sont des fausses pistes qu'il vaut mieux éviter carrément. Exemple : cette campagne contient « Poussière d'étoiles » mais j'avais décidé que l'on ne pouvait pas trouver la poussière au fond du trou (ce qui n'empêchait pas d'atteindre les buts de la campagne).

Le jeu en campagne permet aussi d'introduire les scénarios de façon moins autoritaire en en faisant les conséquences des actions des personnages. Ils méritent ainsi ce qui leur arrive. Exemple : dans « Un rêve en Boldzarie » les personnages commencent tout nu, ils ont perdu tout leur équipement et ne savent pas où ils sont. Ce genre de début est un peu autoritaire. Il est par contre tout à fait acceptable et drôle si les personnages se retrouvent dans cette situation car ils sont tombés dans un « piège à cons ». Il faut néanmoins accepter en tant que GR d'abandonner tout un pan du scénario si les personnages ne tombent pas dans le piège.

De plus, dans une partie en campagne, il y a généralement un pays ou une ville pivot où reviennent les personnages. Ils peuvent y avoir des intérêts où un commanditaire les envoyant en mission. Ceci permet aussi d'introduire logiquement les scénarios. Ici les gnomes de la cité d'Argilom jouent ce rôle.

A Rêve de Dragon, les joueurs peuvent sortir du scénario par une déchirure de Rêve intempestive. Il est bon de prévoir alors quelques scénarios ayant un début du type « Un rêve en Boldzarie » ou « Les champions de toujours » pour les remettre dans le droit chemin. Comme ça, à la fois la campagne paraît moins téléphonée, le scénario tombe moins comme un cheveu sur la soupe et ils « souffrent » un peu des conséquences de leur déchirure sans toutefois être mis hors-jeu.

Pour finir, la principale différence du jeu en campagne est que les personnages reviennent dans des endroits où ils sont passés et connaissent du monde. Ils affrontent ainsi les problèmes qu'ils ont semés derrière eux et profitent de leurs bonnes actions. Cela permet de faire une différence entre un scénario juste réussi ou vraiment bien réussi. Les séquelles ou avantages résultants pourront être valorisés plus tard par le GR.

SCENARIOS INCLUS DANS CETTE CAMPAGNE

La campagne est constituée principalement de scénarios de Denis Gerfaud. Voici ceux qui sont inclus dans la campagne par ordre d'apparition en scène (les numéros servent de référence plus loin) :

1. *A l'Heure du Vaisseau*
2. *La Chrysobelle*
3. *Le trésor de Black Squirrel*
4. **Le Secret de Muringhen**
5. **Les Yeux de Justice**
6. **L'Oeuf de Psiluma**
7. Poussières d'Etoiles
8. *Le Miroir de Tshikita*
9. *Les Champions de Toujours*
10. Un Rêve en Boldzarie

En caractères « gras » sont notés les scénarios formant le cœur de la campagne : il est nécessaire d'avoir lu ces trois scénarios pour bien apprécier vraiment cette campagne. Néanmoins, tout le passage sur le trésor de Bordofas pourrait être réutilisé dans une autre campagne par un GR n'ayant pas ces scénarios ou les ayant déjà fait jouer.

En caractères « normaux » sont notés les scénarios utiles pour donner du corps et en « italique » les scénarios complètement facultatifs.

La durée de la campagne dépend bien entendu des improvisations du GR et des joueurs. Néanmoins, on peut tabler entre 50 et 100 séances de jeu de 5 heures si l'on ne la parcourt pas au pas de course. Pour raccourcir la campagne et gagner quelques mois de jeu, plutôt que de tenter de faire vite, il est préférable de supprimer les trois premiers scénarios qui n'ont pas de lien direct avec la suite (les scénarios 7 et 8 ne prennent pas beaucoup de temps). Dans ce cas commencez directement en Sméraldie /4/. Pour raccourcir encore, vous pouvez supprimer « Poussières d'Etoiles » en simplifiant l'énigme révélée par Psilumalumilapsa /6/.

Si vous ne parvenez pas à vous procurer les scénarios, contactez-moi en envoyant un mail à olivier.hascoet@centraliens.net. Et maintenant, place au Rêve.

GRANDES LIGNES DE LA CAMPAGNE

Les voyageurs commencent par acquérir un bateau /1/, le sauver d'une tempête /2/, l'utiliser pour voyager et s'enrichir /3/.

Après avoir trouvé Jeunesse /4/, les voyageurs, en quête des Yeux de Justice /5/, la laissent sous la garde de Balnifède /4/ découvrent l'Arche de Badistra et la cité Gnome d'Argilom /5/. L'Arche leur sert de base pour partir en mission pour les gnomes qui les mettent sur la piste du trésor de Bordofas haut-rêvant du second âge connu de Mélinoë /5/. Un indice est détenu par Psilumalumilapsa qui le leur donnera s'ils la débarrassent d'Eskaragne /6/.

L'indice est en fait une énigme astronomique que l'on pourrait résoudre sans coup férir si le stellarium de Sidéralis retrouvait ses couleurs /7/. Le trésor est localisé après quelques péripéties /8/ et /9/. Néanmoins, on ne peut l'atteindre sans tomber dans un piège téléportant les voyageurs tout nu en Boldzarie /10/.

Suivant le chemin indiqué dans leurs rêves, les héros parviennent à rejoindre Argilom. Ils apprennent que Balnifède a retrouvé la trace des cordebuses. Ceci permet de faire revenir la mémoire de Jeunesse /5/. Celle-ci pourra alors invoquer le Voleur Suprême /5/ qui leur permettra de libérer le Livre des Justes Textes /5/ ou de récupérer le trésor de Bordofas augmenté de leur équipement perdu.

PROLOGUE

LA MER ET SES RICHESSES

Le début vient d'un personnage – Yann de Kergoët, créé à ce moment de ma campagne d'alors – qui était corsaire sans avoir vu la mer. Il voulait donc la trouver, avoir un bateau et devenir capitaine. D'où un début par « A l'Heure du Vaisseau ». Yann de Kergoët était accompagné de Luther le Chauve, un gladiateur haut-rêvant, de Dordolio Yao, un noble théoricien et de Idiamh Douce-Voix, un baladin.

Les Voyageurs prenant le risque de tenter la déchirure de Rêve pour rejoindre la mer, il était logique de les faire arriver dans une situation délicate. Donc on enchaîne par « La Chrysobelle ». Pour cela, pensez à nommer le bateau « Chrysobelle » dès le début du scénario précédent.

Ce début est rapide (3 ou 4 séances), si les voyageurs meurent tous noyés ce n'est pas encore trop grave.

A partir de là commence une longue exploration maritime. L'important est de placer tous les pays les uns par rapport aux autres et de donner des informations sur ce qu'il y a au-delà du scénario en cours de façon à créer l'aspect « campagne ».

La Chrysobelle arrive donc dans les mers du « Trésor de Black Squirrel ». Cette aventure est très longue car il y a beaucoup d'exploration. Ensuite en partant vers l'ouest, les voyageurs arrivent en Sméraldie (Le Secret de Muringhen). Ils trouvent ainsi Jeunesse. Leur quête des béréblasques les mènent ensuite de pays en pays.

D'abord au Transbal (Les Yeux de Justice) où il découvrent les coutumes étranges des Transbalais (que j'ai joués comme des Japonais médiévaux très forts au combat). Ils peuvent ainsi participer aux intrigues politiques (du genre du livre et feuilleton « shogun ») et participer au grand concours annuel de combat (catégorie « monstres »), être mis aux prises avec des « nias », etc..., et finir par récupérer leur bateau pour s'enfuir.

Dans ma partie ce fut Aloëni l'Amazone, un personnage de passage, qui gagna le concours. Ce tournoi annuel se déroule par élimination directe, chaque clan transbalais présentant un « monstre » humanoïde : Aloëni l'Amazone, un Cyan, un glou, La fortune est assurée pour qui peut fournir un tournement à l'un des clans. L'armement est limité aux armes de mêlée et les combats se déroulent sans armure. La magie est interdite. Les haut-révants des différents clans effectuent des vérifications avant chaque combat. Par contre l'alchimie est parfaitement autorisée et c'est elle qui fait la moitié du succès. Au GR de cumuler toutes les potions qu'il connaît (chronophile, potion d'héroïsme, potion de semi-incarnation, potion d'articulation chouette, ..., voir description en annexe) et gérer les effets secondaires et interactions entre elles.

Aloëni qui maniait habituellement la lance, avait été entraînée au naginata (les Tranbalais font des armes peut-être même meilleures que celles des gnomes). Elle gagna aussi grâce à une potion de semi-incarnation concoctée par Dordolio Yao. Cette potion n'était pas connue au Transbal. Quand un coup lui passa au travers sans la blesser, tous les haut-révants pratiquèrent des détectations d'aura magique sans rien trouver. Aloëni gagna le concours. Les voyageurs durent enseigner la recette à l'alchimiste du clan qui les retenait. L'alchimiste mourut peut-être après lors d'une attaque de ninjas. Les voyageurs, pris aussi pour cible, s'en sortirent et profitèrent de la confusion pour s'emparer de leur bateau, la Chrysobelle, et partir du pays.

Lors de leur séjour au Transbal, les voyageurs assistèrent aussi au Grand Tournoi réunissant les meilleurs combattants de chaque clan drogués jusqu'aux yeux de potions alchimiques et maniant les meilleures armes non-magiques imaginables. En fin de campagne les voyageurs retrouvèrent Kagemoshi Kekititsu, le gagnant de ce grand tournoi (équipé cette fois de sabres magiques et d'une armure). Il voyageait à travers tout ce Rêve pour trouver la recette de la potion de semi-incarnation pour le compte de son clan. Il cherchait aussi des entités de cauchemar (voir « Introduction de nouveaux personnages » p.25).

La suite de la campagne amène les voyageurs, toujours avec Jeunesse (un vrai boulet), en Paponie (ou en Venturie pour commencer). Ici finissent les aventures maritimes (à part quelques voyages entre la Paponie et la Venturie).

LA PAPONIE ET LA PAPAPONIE

En Paponie, les voyageurs se mettent en quête des Yeux de Justice, rejoignent la résistance papapone et découvrent l'épave de Bartoldi l'Aventurier. Considérant qu'un gnome, même aventurier comme Bartoldi, ne partirait pas de sa cité sans une préparation d'une dizaine d'années et un équipement correct j'ai amélioré le contenu du coffre :

- L'épée gnome est une épée courte enchantée donc elle ne s'use pas, reste toujours parfaitement aiguisée (bonus aux dommages) et ne risque pas trop de casser ou d'être transmutée.
- La hache de Bartoldi : c'est une hachette de lancer en métal narth très finement ouvragé. Etant en métal narth elle est excessivement lourde : 8 kg. Mais elle est enchantée d'une grande écaille de « légèreté

dans les mains du porteur » qui divise son poids par 20 (400 g) quand elle est portée par la personne qui l'a maîtrisée (le jet de maîtrise est très difficile : Rêve Actuel en %). Pesant 400 g, le porteur peut la lancer en lui donnant une grande vitesse. Dès qu'elle quitte sa main, elle reprend son poids de 8 kg ce qui produit un impact monstrueux capable de tuer un tourment ou de ressortir de l'autre côté d'un humain en le repoussant de deux mètres. La victime a néanmoins droit à un jet de maîtrise. S'il est réussi, elle n'encaisse qu'une hache de jet normale...

On peut aussi placer l'épisode de l'épave bien avant dans la campagne pour éviter son côté « téléphoné », les voyageurs arriveront ainsi en Paponie en ayant lu ce qu'à écrit Bartoldi sur Argilom.

Dans ma campagne, les voyageurs sont entrés dans la résistance papapone de façon peu discrète : en délivrant Gantyr, ils ont tué des gardes devant témoins. Ils ont été pourchassés comme les ennemis publics numéro 1. Yann de Kergoët et Idiamh Douce-Voix moururent. Il furent remplacés par deux membres de la résistance papapone : Edrik, un écrivain public archer, et Leonardo El Agaché dit Léo l'embrouille, un nain (un homme de 1 m 20) bouffon, mendiant et assassin. La Chrysobelle a été placée sous surveillance (puis saisie). S'étant méfiés, ils ne sont pas tombés dans le piège mais n'ont jamais pu la récupérer. Etant poursuivis jusqu'au fin fond du Nadaka, ils ont tenté de fuir en barque de façon désespérée. Là une déchirure côtière les a fait aboutir dans le bassin du manoir de Balnifède en Venturie (je suis trop sympa parfois, mais ces péripéties commençaient à lasser).

Pour que l'aventure soit moins téléphonée, il est conseillé de ne parler que très peu d'Aristéliod. Juste par Gantyr ou même Mélinoë vu que c'est en quelque sorte son ancien amant. L'important est de dire qu'il a sûrement volé les Yeux de Justice et de mentionner un voyage en Venturie. On peut ainsi réserver la lecture du passage des « Séparations déchirantes » à la bibliothèque de Balnifède.

BALNIFEDE, JEUNESSE ET LES BEREBLASQUES

J'ai placé les environs de Balnifède en Venturie dans l'Entreboise vers l'embouchure de l'Amolte. Les Marais Moltus de la Venturie deviennent les mêmes que les Marais Mouvants des environs de Balnifède. Au-delà il n'y a plus la mer mais les Monts Majestiques et le royaume de Mélargonèze /4/.

La première chose importante est qu'à ce stade de l'aventure, le royaume de Mélargonèze n'est pas connu : personne ne traverse les marais (déchirures de rêve, ...) et on ne peut y accéder en bateau (zone de mer dangereuse, barrière de montagne, ...). Même Vaunor (Balnifède en cartographe) ne sait pas ce qu'il y a au-delà des marais : la légende de Filarmonith est supprimée (s'était vraiment cousu de fil blanc de toutes façons).

La deuxième chose importante est de placer Balnifède pas trop loin de l'Arche de Badistra car les voyageurs feront souvent le voyage entre Balnifède et Argilom. Un pays de brigands esclavagistes et une forêt de Chèvres-pieds paraissent suffisants !

Les béréblasques redonneront un peu de mémoire à Jeunesse qui s'entendra très bien avec Balnifède et ses « incarnations ». Balnifède fournit les renseignements sur Muringhen. De plus, les longues discussions avec Balnifède amèneront les voyageurs à lire le passage des « Séparations déchirantes » parlant de la séparation de Mélinoë et Aristéliod à l'Arche de Badistra (cet ouvrage comme bien d'autres faisant partie de la bibliothèque du comte).

Balnifède a toujours l'âne Gredin, mais il le garde pour aller faire ses courses au village. Introduire néanmoins ce drôle de personnage. Les voyageurs trouveront le félorn comme dans le scénario original. Celui-ci plaira beaucoup à Jeunesse.

L'endroit est idéal pour se débarrasser temporairement de Jeunesse (et de son félorn) en la confiant au comte qui se fera un plaisir d'instruire une élève si studieuse.

LA CITE GNOME D'ARGILOM

DESCRIPTION DE LA CITE ET DE SES HABITANTS

Après quelques recherches, les voyageurs parviennent à l'Arche de Badistra puis à la cité d'Argilom.

Personnellement, j'ai joué les gnomes comme étant très secrets, très forts (techniques, savoirs et haut-rêve), extrêmement prudents et peu aventureux, honnêtes et moralisateurs. Ils vivent dans la cité souterraine d'Argilom qui a parfaitement résisté au Grand Réveil des Dragons.

Ils n'abusent pas de magie. Néanmoins leur cité est truffée de zones magiques utilitaires datant pour la plupart du Second Age et permettant de faire tout et n'importe quoi (téléporteur, éclairage, climatisation, vide-ordures, « machine à laver », eau courante chaude et froide). Il y a aussi des zones permettant aux gnomes d'éviter les problèmes : zone d'expérimentation du haut-rêve, de détection et d'analyse du haut-rêve. Ils ont aussi quelques objets magiques puissants : bague empêchant de monter dans les Terres Médiannes (pour les haut-révants pas assez raisonnables de leur point de vue), objet aidant à l'apprentissage ou à la recherche magique.

Ils sont aussi au top techniquement et peuvent fournir ou vendre (très cher) du matériel de très grande qualité avec gemmes incrustées (voir du matériel spécial : imaginez un peu Q à James Bond), des potions alchimiques à

effets variés. Ils ne fabriquent pas de bas de gamme (rien à moins de 5 fois le prix des règles). Par exemple, les antidotes gnomes sont au moins de qualité 2 (2 jets, on garde le meilleur).

Les gnomes ne voyagent pas mais ils sont passionnés par les informations que peuvent fournir les voyageurs. Ils les questionnent des jours durant revenant dix fois sur chaque détail et notant tout (le GR pourra les jouer très chiants). Ils sont aussi très intéressés par les composants alchimiques et autres minerais que peuvent apporter les voyageurs. Ils ont toujours une recette alchimique pour les utiliser (sinon ils trouvent quelque chose à faire avec). Le problème c'est qu'ils ne prennent que des décisions mûrement réfléchies ce qui peut prendre une cinquantaine d'années (ils sont vraiment très prudents...).

Ils sont aussi passionnés d'objets magiques : ils étudient longuement tous ceux qui passent à leur portée pour découvrir toutes les variantes de sort et inflexions possibles du Rêve.

Ils ont aussi un côté collectionneur. En particulier tout ce qui date du Second Age les intéresse particulièrement. Mes voyageurs ont été bien reçus car ils ont donné aux gnomes le livre de Bartoldi, une coquille d'œuf de gargouille et un résidu d'entité de cauchemar (deux composants alchimiques rares) et leur ont permis d'analyser leurs objets magiques (la hache de Bartoldi en particulier).

En récompense les gnomes peuvent donner des informations et surtout des conseils, ou bien donner ou vendre à prix réduit du matériel. Au bout d'un certain temps, ayant une confiance accrue dans les voyageurs (après la fin des Yeux de Justice par exemple), ils peuvent prêter ou louer des parchemins draconiques et leur salle et matériel d'étude et d'apprentissage du haut-rêve (1 po le niveau de sort appris).

N'étant pas du tout aventureux (Bartoldi était une exception), les gnomes peuvent devenir les commanditaires des voyageurs qui rempliront pour eux des missions à l'extérieur. Ceci peut conduire à une relation très profitable pour les deux parties.

Les gnomes sont très prudents. Leur cité fait partie d'un Rêve dans lequel ils ont des contacts avec l'extérieur (ne serait ce que pour faire du commerce et ainsi se procurer des matières premières). Néanmoins, les voyageurs n'apprendront jamais où est localisée la cité d'Argilom : ils arriveront et repartiront toujours par l'Arche de Badistra. Dans la cité gnome, ils ne connaîtront jamais que quelques salles et en particulier les quartiers des invités (avec un peu plus de hauteur sous plafond).

ARRIVEE DES VOYAGEURS

La zone d'arrivée du téléporteur donne dans une alcôve au fond d'une salle éclairée magiquement. Les murs sont directement taillés dans la roche et sont percés de meurtrières. L'ensemble est sous l'effet d'une forte zone d'anti-magie. Pour sortir, il y a une poterne de taille gnome et une porte assez grande pour laisser passer une charrette. Il y a aussi un guichet tournant permettant de faire passer des objets.

A leur arrivée les voyageurs sont sommés de ne pas bouger, de décliner leur identité (personne n'est arrivé par là depuis le Second Age à part des harpies, des tuiles, des pierres et des animaux). Les gnomes ne se montrent pas, le Grand Chef d'Argilom est averti et les questionne longuement après avoir lancé le sort Voix d'Hypnos sur l'un d'eux pour détecter tout mensonge (les gnomes ne sont pas du tout psychologues). On leur demande de mettre tout leur matériel (même leurs vêtements) dans le guichet tournant et d'attendre.

Les gnomes font une analyse rapide de tout cela, en particulier des objets magiques. Tout équipement bizarre fait l'objet d'un questionnement serré. Les vêtements sont rendus au bout d'une vingtaine de minutes reprisés, lavés et séchés (la laverie est constituée de zones permanentes de terre en air et d'eau en air) ! Une fois les gnomes satisfaits (quelques heures de questions), la poterne s'ouvre et les voyageurs sont escortés dans les quartiers des invités où les attend la partie non dangereuse de leur matériel (réparé et huilé). Ils peuvent alors se restaurer (repas gnome...) et profiter du confort moderne pour se laver et se reposer.

Le lendemain (si l'on parvient à savoir quand est le lendemain dans une cité souterraine) des discussions plus approfondies commencent... Les gnomes demandent qu'on leur prête ce qui les intéresse pour étude (quelques semaines ou mois). Si on leur a amené Jeunesse, ils ne peuvent rien pour elle. Après l'avoir étudiée longuement (et trouvée très « gnome » dans son comportement), ils concluent que l'idée de la cordebuse est la meilleure chose à tenter. Malheureusement, ils n'ont pas de cordebuse et ne savent pas où en trouver (ils entameront néanmoins des recherches).

Dans mon groupe, Léo le nain très baratineur (compétences spéciales comme mendicité, ...) a été pris en amitié (bon baratin plus 02 et don de la coquille d'œuf de gargouille) par le grand alchimiste gnome qui le traitait comme un fils pouvant vivre des aventures à sa place. Cette amitié s'avéra très profitable.

L'aventure se déroule ensuite normalement : départ à la recherche de Mélinoë, les gnomes demandant aux voyageurs de ne faire part à personne de la présence de l'Arche et de la cité d'Argilom. Si les voyageurs se sont montrés diplomates et patients avec les gnomes, ceux-ci pourront leur lancer le sort bulle volante, leur permettant d'éviter la traversée de la forêt des chèvre-pieds. Pour la plupart des gnomes la simple idée de sortir d'Argilom est impensable alors traverser une telle forêt confine au suicide. Enfin, comme disait Tuhrlugaste : « Les humains sont tous des empotés frivoles qui ne comprennent rien à la technique ».

FORTIFICATION DE L'ARCHE DE BADISTRA ET EXTENSION DES GNOMES

Les gnomes prennent vite possession de l'Arche de Badistra. Ils exterminent les harpies (éventuellement aidés des voyageurs) et montent à chaque bout des fortifications légères permettant de tenir à distance les chèvre-pieds qui lancent des assauts réguliers. Les gnomes n'ont pas l'âme guerrière mais sont parfaitement équipés pour tenir des places fortes : armures de plaques, arbalètes, lance-flammes et magie au besoin.

Par contre, ils n'ont aucune chance de survivre très longtemps dans la forêt. Les ingénieurs gnomes vont donc se « contenter » d'asseoir leur position en rénovant l'Arche, en la fortifiant en dur et en mettant le terrain à nu sur 100 m. Ils vont aussi « blinder » tous les téléporteurs pour éviter les arrivées intempestives. Ces travaux seront grandement avancés quand les voyageurs reviendront avec Mélinoë.

Pendant ce temps, les archivistes vont compulsent leurs ouvrages pour essayer de savoir ce qu'il peut y avoir dans ce Rêve de nouveau accessible et où peuvent mener les autres téléporteurs. Les archi-mages quant à eux s'intéresseront aux téléporteurs eux-mêmes et à la façon de les remettre en fonctionnement.

Néanmoins, avant de s'aventurer à l'extérieur ou même de se faire simplement connaître, ils attendront prudemment d'avoir beaucoup de renseignements. Une cinquantaine d'année paraît un minimum. Entre temps, ils pourront utiliser les voyageurs (ou d'autres groupes de confiance) pour accomplir des missions d'exploration, de diplomatie, de recherche de matériel, de composants, de connaissances. Ceci permet au GR de jouer longuement en campagne en faisant intervenir de nombreux groupes de voyageurs pouvant interagir et se mélanger.

MELINOË, ARISTELIOD ET BORDOFAS

MELINOË

Les voyageurs font retrouver à Mélinoë le souvenir de son incarnation de la fin du Second Age. Celle-ci fait de nombreux rêves de cette période (au GR de broder). Parmi ceux-ci introduire le rêve suivant qui entraînera par la suite la quête du trésor de Bordofas.

« Je côtoyais de nombreux haut-révants et fut ainsi entraînée dans les luttes de la fin du Second Age. Je me souviens avoir dû m'enfuir avec Aristéliod (elle rougit) et notre ami Bordofas, un très célèbre archer réussissant des tirs fabuleux lors de nos parties de chasse. Mais je m'égare et vous conterai cela un autre jour. (Reprenant son air triste) Bordofas était tombé dans un guet-apens tendu par nos ennemis lors d'une partie de chasse à cheval. Il en était sorti indemne grâce à quelques flèches et, sans prendre le risque de repasser chez lui, était venu prévenir Aristéliod qui se trouvait chez moi (elle rougit encore plus).

Après une rapide discussion, ils décidèrent de se sauver sans attendre avec juste ce qu'ils avaient sur eux. Ils m'emmenèrent. J'eus juste le temps de prendre quelques valeurs et de les fourrer dans les fontes de mon cheval que déjà nous chevauchions vers le port pour prendre un bateau en partance pour la Venturie.

Durant la traversée, mes amis s'aperçurent grâce à quelques sortilèges que nos poursuivants n'avaient pas lâché prise et ils décidèrent de foncer vers Argilom où ils savaient que nous serions bien accueillis ; les gnomes portant Aristéliod en grande estime et ayant fait affaire avec Bordofas pour son matériel d'archer.

Bordofas consacra chaque moment libre du voyage à effectuer des recherches magiques dans le but de trouver une solution à nos problèmes.

Je ne me souviens malheureusement pas de ce qui se passa ensuite. Quel malheur put-il bien advenir ? Que devint Aristéliod ? (sniff) ».

RETOUR CHEZ LES GNOMES

De retour chez les gnomes, l'Arche de Badistra a déjà bien changé. Tout le monde est bien accueilli, Mélinoë est reconnue et longuement questionnée : les souvenirs de ses rêves sont notés scrupuleusement et parmi ceux-ci le souvenir de Bordofas. Ces notes seront ensuite confrontées aux archives ce qui permettra d'apporter un jour nouveau sur ces dernières.

Les gnomes rassurent Mélinoë : Aristéliod était repassé à Argilom la chercher et c'est en repartant tous les deux qu'ils laissèrent les Yeux de Justice et le médaillon permettant de les identifier.

Si tout s'est bien passé avec Mélinoë, celle-ci fera l'éloge des voyageurs et pourra même leur négocier une récompense auprès des gnomes. Elle est en effet bien placée pour le faire : réincarnation d'une ancienne amie, bourgeoise habituée à gérer un domaine (fortes compétences en Us & Coutumes, Langue Maternelle, Discours, Rhétorique, Marchandage, Evaluation, ...).

Dans ma partie, Mélinoë a particulièrement bien négocié (01 !). Les voyageurs ont chacun reçu en cadeau une armure en « cuir de gargouille » sur mesure (faite grâce à la coquille d'œuf de gargouille que Léo avait trouvée dans les bagages de Dordolio et qu'il avait donné au Grand Maître Alchimiste), la possibilité de consulter quelques ouvrages pour passer le temps, la possibilité de faire faire du matériel à moitié prix et de consulter des parchemins draconiques à prix réduit (1 po le niveau de sort tout de même). Les voyageurs ont de plus fait

incruster une petite gemme dans chaque armure et ont acquis bien d'autres choses. Avec tous ces achats, ils sont repartis beaucoup plus pauvres en monnaie sonnante et trébuchante.

L'ensemble peut amener les aventuriers à rester quelques mois à Argilom (ce qui n'est pas une sinécure).

RETOUR DES YEUX DE JUSTICE EN PAPONIE

Les voyageurs ne voudront peut-être pas prendre le risque de retourner en Paponie s'ils sont recherchés là-bas. Dans ce cas Mélinoë ira seule rapporter les Yeux de Justice. Dans tous les cas, les gnomes tenteront de limiter les risques pour elle (bulle volante, ...).

Si les voyageurs retournent en Paponie, ils seront des héros mais on leur fera comprendre qu'il vaut mieux qu'ils aillent voir ailleurs (à moins que tout se soit bien passé depuis le début).

On peut penser alors que les voyageurs retourneront chez les gnomes pour rendre compte du succès de leur mission ou bien retourneront chez Balnifède retrouver Jeunesse qui apprend toujours avec beaucoup d'assiduité.

LA PREMIERE MISSION

DES NOUVELLES DE BORDOFAS

Si les voyageurs ne reviennent pas chez les gnomes dans un délai raisonnable, le Grand Maître en Hypnos apparaîtra dans les rêves du meilleur haut-rêvant du groupe (rituel d'Encens d'Hypnos effectué depuis l'Arche de Badistra). Ce rituel est très discret et ne risque pas de mettre les voyageurs dans une situation embarrassante. Il leur fera ainsi comprendre que le Grand Chef Gnome a une mission à leur proposer. Celle-ci serait à l'avantage de tout le monde et, qui sait, pourrait leur permettre de trouver une cordebuse.

Une fois les voyageurs revenus à Argilom, le Grand Chef Gnome leur dit ceci :

« Nos archives révèlent que Bordofas arriva effectivement avec Mélinoë et Aristéliod à la fin du Second Age. Nos ancêtres vénérés le connaissaient bien car il avait fait faire sur commande à notre Grand Maître Armurier tout son matériel d'archer : arc spécial, flèches et matériel annexe, chaque objet ayant une ou plusieurs gemmes incrustées. Le Grand Maître Armurier fut d'ailleurs satisfait de voir que tout ce matériel était toujours en parfait état.

Les malheureux racontèrent à nos ancêtres la raison du vol des Yeux de Justice (à improviser ou plus simplement à garder secret) et leur fuite précipitée. Le pauvre Bordofas avait fui sans rien d'autre que son équipement de chasse : trois douzaines d'objets magiques dont deux douzaines de flèches. Les fuyards se savaient poursuivis par le terrible Gundabad le Thanato - que son incarnation tombe dans les limbes - et ses sbires morts-vivants. Ils étaient traqués grâce à des moyens magiques. Des rituels élémentaires (Miroir d'Hypnos, Harpe d'Hypnos, ...) ciblés sur leurs poursuivants dont ils connaissaient le chef, leurs avaient permis de comprendre que celui-ci avait un objet magique permettant de cibler un objet magique puis de le suivre à la trace (une sorte de baguette de sourcier fonctionnant comme une boussole). Malheureusement, Bordofas n'avait aucune certitude sur l'objet qui avait pu être pris pour cible dans son équipement, son arc très certainement.

En ces temps troublés nos valeureux ancêtres ne voulurent pas mettre en péril notre cité d'Argilom en cachant Bordofas ou ses objets. Ils acceptèrent dans leur grande bonté de garder Mélinoë et les Yeux de Justice. De toutes façons, Bordofas avait un plan dont il ne voulut rien dire. Il nous demanda du matériel de camping, de la nourriture, un tonneau d'eau. Nos ancêtres placèrent tout cela dans trois grandes malles et Bordofas mis le tout cela dans une Zone de Stockage (voir description de ce sort en annexe). Il demanda aussi à pouvoir utiliser notre salle d'expérimentation magique et voulut qu'on lui fabrique une copie non magique de chacun de ses objets magiques. Ceci fut fait aussi vite que possible.

Bordofas et Aristéliod repartirent par un autre téléporteur avec tous ces objets.

Un mois plus tard jour pour jour, Aristéliod revint seul à Argilom.

Il raconta à nos ancêtres que Bordofas avait prévu un plan pour se débarrasser de Gundabad mais qu'il ne lui avait pas expliqué. Aristéliod avait simplement participé en prenant les véritables objets magiques de Bordofas et en baladant ainsi Gundabad. Pendant ce temps, son ami, équipé des faux objets pour que des rituels d'hypnos n'éventent pas le subterfuge, mettait tranquillement son plan à exécution. Une semaine plus tard, ils se rejoignirent, Aristéliod rendit son matériel à Bordofas qui s'était débarrassé du faux et allât l'attendre en un endroit secret.

Aristéliod avait attendu Bordofas assez longtemps mais le pays étant infesté par les créatures de Gundabad lancées à leur recherche, il avait préféré revenir à Argilom auprès de Mélinoë. De plus Bordofas ne pouvait plus être joint magiquement : il devait donc être mort ou parti dans un autre Rêve. Il ne servait donc plus à rien de l'attendre.

Sur une question insistante du Grand Maître Armurier, Aristéliod déclara que Bordofas avait confié ses objets à la garde de quelqu'un. Ce que je peux vous dire c'est que ceci ne satisfait pas le Grand Maître Armurier, qui trouvât honteux d'avoir donné un tel exemple de l'art gnome à une amante de passage. Il ne put néanmoins insister ne voulant être inconvenant.

Aristéliod repartit avec Mélinoë dans un autre Rêve en laissant à notre garde les Yeux de Justice et le médaillon. Nos ancêtres ne revirent jamais ces trois valeureuses personnes.

Si je vous dis cela, c'est pour plusieurs raisons...

Vous avez remarqué que nous avons remis en état et fortifié l'Arche de Badistra. Le pays autour n'est pas accueillant et la Venturie au-delà ne semble pas très intéressante. Le Transbal pourrait l'être mais ils ont des mœurs incompréhensibles. Si nous voulons découvrir de nouveaux horizons, le meilleur moyen est de remettre en fonctionnement les téléporteurs. Néanmoins, les zones de départ ne fonctionnant plus, nous doutons de la stabilité politique et économique des Rêves étant au-delà de ces téléporteurs.

N'étant pas taillés pour l'aventure, nous aurions besoin de personnes de valeur et de confiance telles que vous pour partir en exploration. Nous avons trouvé le moyen d'atteindre la zone d'arrivée du téléporteur en créant une téléportation parallèle. Ceci vous permettrait de nettoyer la zone et ainsi de lui permettre de fonctionner normalement de nouveau.

Nous disposons aussi d'une version particulière du rituel de Grand Encens d'Hypnos permettant non seulement de percevoir à travers les déchirures du Rêve mais aussi au-delà des zones de téléportation. Nous avons déjà vérifié que l'environnement semble viable à l'arrivée du téléporteur qu'avaient emprunté Bordofas et Aristéliod. Si vous acceptez d'aller remettre en état le téléporteur, nous vous enseignerons ce rituel qui vous permettra de vous faire une idée par vous-même et de vérifier que la zone de départ que vous ne manquerez pas de trouver de l'autre côté revient bien à l'Arche de Badistra.

Si cette mission est un succès nous pourrons vous confier une quête : retrouver les traces de Bordofas et de son matériel gnome. Nous avons pour cela un indice utile. Si vous acceptez cette mission et si vous réussissez à la mener à bien, vous nous ramènerez tout matériel trouvé pour que nous l'analysions. Ensuite, nous vous restituerons le matériel de Bordofas qui ne présente pas de danger. Vous aurez aussi pour mission de cartographier le Rêve arpenté et de prendre toutes notes utiles. Qui sait, en visitant ce nouveau Rêve, peut-être pourriez-vous trouver une cordebuse... ».

LE TELEPORTEUR

S'ensuivront quelques discussions. L'important pour les gnomes pour cette première mission est que :

- Les aventuriers ne parlent jamais d'Argilom et de l'Arche de Badistra,
- Traversent la zone de téléportation parallèle créée par le Grand Maître en Oniros,
- Nettoient la zone et reviennent rapidement (s'il ne risque pas de mettre en danger l'Arche de Badistra).

Bref, il n'est pas question d'aller se promener.

De l'autre côté de la zone, il y a une alcôve en plein air contenant la zone d'arrivée. Celle-ci est adossée à une alcôve symétrique contenant la zone de départ. L'ensemble est entouré à une cinquantaine de mètres par un mur d'enceinte circulaire surmonté d'un chemin de ronde et de créneaux. Ce mur permet de protéger des attaques pouvant provenir des deux côtés.

En face de chaque téléporteur il y a un châtelet contrôlant les entrées et sorties dans la zone circulaire. Les châtelets sont les seuls moyens permettant d'atteindre le chemin de ronde. Enfin ceci est assez théorique car l'ensemble est délabré : mur, châtelets et alcôves sont en grande partie éboulés, des arbres et arbustes poussent partout (et bloquent le téléporteur). L'ensemble est entouré d'une forêt touffue rendant inutile les restes de mur d'enceinte.

Pour couronner le tout, l'endroit (et en particulier les châtelets) sont infestés de rananècres qui, la nuit, se répandent un peu partout.

Au retour, les gnomes les questionneront longuement sous Voix d'Hypnos. Ceci permettra de déterminer la confiance qu'ils peuvent mettre en eux pour la suite. Les gnomes ne reconnaissent pas totalement le Rêve d'arrivée du téléporteur. Le système de fortification correspond à leur connaissance, mais la forêt n'existait pas. Les renseignements rapportés par les voyageurs ultérieurement leur permettront de déterminer si la zone d'arrivée a visiblement changé de Rêve lors du Grand Réveil (ce qui n'est pas le cas, la forêt a juste poussé et la ville de Cloverstone s'est développée sur les bases d'un petit village).

Les gnomes prendront possession de l'endroit d'arrivée, le débarrasseront des rananècres (des gnomes en armure de plaque et avec des craches-feu sont assez difficiles à décapsuler) et commenceront à le rebâtir et à le fortifier.

PSILUMALUMILAPSA ET LE DOCTEUR TREBAD

LA DEUXIEME MISSION

Pendant que les gnomes rebâtissent, le Grand Chef confiera la suite de la mission aux voyageurs. Cette deuxième mission est plus difficile : explorer le Rêve d'arrivée et rechercher des traces de Bordofas et Aristéliod. Les gnomes veulent toutes sortes de renseignements : géographie (cartes), populations, us et coutumes (comment sont perçus les gnomes et les HR, ...), productions (mines, ...), etc... Le Grand Chef acceptera de dévoiler

l'indice qu'il possède uniquement si les voyageurs jurent que, s'ils trouvent le trésor, ils le ramèneront en totalité aux gnomes d'Argilom. Dans ce cas, les gnomes garderont les éventuels objets mauvais et rendront aux voyageurs les objets de Bordofas après les avoir étudiés.

Pour le trésor, le seul indice des gnomes est en fait qu'Aristéliod a déclaré en réponse au Grand Maître Armurier : « Ses objets ? Il les a laissés aux bons soins de Psiluma, sa douce amie, sa chère oie blanche ! ». Voilà, c'est tout.

Pour rester en communication avec les voyageurs sans leur faire prendre de risque, les gnomes proposeront la solution suivante. Ils leur font visiter une pièce particulière d'un des deux châtelets d'entrée du téléporteur du monde de Cloverstone. Celle-ci est bien éclairée et aménagée avec un bureau et un grand tableau noir sur lequel les gnomes peuvent écrire des messages. De plus, tous les jours, durant l'heure de la Couronne, un gnome s'assiéra derrière le bureau, dos au tableau (il passera son temps à lire). Les voyageurs pourront ainsi prendre ou communiquer des renseignements grâce aux rituels de communication d'Hypnos.

Si aucun voyageur ne connaît « Invoquer sa présence », les gnomes l'apprendront à au moins l'un d'entre eux. Rappelons que ces sorts ne fonctionnent que si l'on reste dans le même Rêve. Dans le cas contraire, il y a « non réponse ». Ceci est très utile pour savoir dans quel Rêve on se trouve : on lance par exemple un Miroir d'Hypnos ciblé sur un élément géographique particulier d'un Rêve que l'on a traversé et l'on détermine ainsi si l'on est ou non dans ce Rêve (au GR de lancer les dés pour donner de fausses informations en cas d'échec total). On peut suivant le même principe savoir si une personne particulière se trouve dans le même Rêve que vous.

Remarques :

- Il est important qu'un voyageur apprenne la version particulière du rituel de Grand Encens d'Hypnos ce qui leur donnera une chance d'échapper au piège à con plus tard. Ceci quitte à ce que le GR truque les dés, le sort étant normalement de difficulté 13. Mais, on peut estimer que les gnomes en connaissent une version plus simple et disposent de professeurs et de matériel aidant grandement à l'apprentissage des sorts et rituels.
- Dans ma campagne j'ai pris un archer comme modèle pour Bordofas car j'avais un personnage archer débutant (Edrik) qui par son background était moins impliqué que les autres dans l'aventure. Cela permettait de la rendre motivante pour le joueur en question. Le type d'objets magiques que l'on fait miroiter aux voyageurs n'a pas d'importance pour le scénario.
- Les gnomes savent où menaient les téléporteurs à l'époque, mais ils gardent ces informations secrètes.
- Les gnomes ne donneront leur indice que si le téléporteur est remis en état et qu'ils peuvent en prendre possession.
- C'est le bon endroit pour faire entrer un PJ gnome (qui pourra manipuler Eskaragne).
- Dans la suite, les gnomes pourront aider les voyageurs par du matériel ou des conseils mais ne sortiront pas de chez eux et ne prendront pas le risque de faire repérer leur cité (sauf dans le cas de l'introduction d'un PJ du style gnome aventureux).
- Ce principe de mission pourra être appliqué pour d'autres campagnes ultérieures ou même d'autres groupes de PJ en parallèle.

PSILUMALUMILAPSA

Le téléporteur mène dans la forêt au sud de Cloverstone (L'œuf de Psiluma), hors de la zone fréquentée par les chasseurs et bûcherons. Précisément, à une journée au sud de chez Marotte. Fouillant la forêt, les voyageurs tomberont chez Marotte au moment où ses parents se font tuer. Le scénario se poursuit alors normalement à quelques détails près :

- Il n'est pas besoin de faire faire des Rêves aux voyageurs pour que ceux-ci recherchent Psilumalumilapsa car ils ont leur propre motivation.
- Marotte pourra être remplacée par Jeunesse (dans les discussions avec Psiluma) si les voyageurs traînent toujours Jeunesse.
- Pour pouvoir enchaîner les scénarios, la route d'Orminkath partant de Cloverstone doit être remplacée par la route de Sidéralis. Le GR pourra commencer à parler du stellarium de Sidéralis, etc... En particulier, si les voyageurs se renseignent un minimum, il pourra parler des Monts Merlubéens et de la ville de Cortisone (ces mines, ...) située à une semaine de marche (la route étant jalonnée de villages). Ceci aura de l'importance pour la suite.
- Les voyageurs pourront apprendre que le bon Docteur Trébad vient de l'est, du pays de Glassobar où la médecine est considérée comme le premier des arts (attention, il ne vient plus d'Orminkath et ne prétend pas avoir fait des études de médecine en Amérique : il a suivi de vraies études chez les Zodistes). Ce pays envoie des émissaires, tels le bon docteur, pour essayer l'art de soigner. C'est l'histoire, en grande partie vraie, que Trébad a raconté aux gens de Cloverstone.

La discussion avec l'entité de Rêve par l'intermédiaire de Marotte risque d'être un passage assez délicat (plusieurs allers et retours de Marotte seront nécessaires). En substance, Psiluma leur demandera de la

débarrasser d'Eskaragne dans le gouffre de Poubelki. En récompense, elle leur indiquera le chemin du trésor de Bordofas.

Suivant la façon dont la discussion se déroule, Psiluma pourra dire qu'elle a revu Bordofas (tout ceci est détaillé au chapitre suivant). Elle a en fait rencontré sa dernière incarnation, mais pour elle qui passe à travers les époques cela ne fait aucune différence. De même, n'ayant pas de notion du temps qui passe, elle ne pourra préciser quand. Elle pourra dire qu'il avait toujours une âme très pure, mais il était tourmenté et voulait se renseigner sur son passé. Elle lui rappela donc l'énigme.

A noter que Psiluma ne sait pas que la dernière incarnation de Bordofas se fait appeler Trébad. Elle ne sait pas qu'il est revenu avec Eskaragne. Elle perçoit simplement la présence maléfique, la haine, la malignité, d'une entité thanataire nommé Eskaragne qui veut la détruire. Elle précisera que ce genre d'entité peut s'incarner à partir d'un objet ou d'un lieu. A priori, ici c'est un objet mais Psiluma n'en sais pas plus : aux voyageurs de trouver. La peur que la dague inspire devrait suffire pour que les voyageurs comprennent que c'est Eskaragne.

Elle préviendra les voyageurs du fait qu'il est extrêmement dangereux pour un humain de toucher à cet objet. Le simple fait de le regarder ou de le posséder est dangereux. Elle conseille qu'un non humain aille le jeter dans le gouffre de Poubelki.

Si les voyageurs détruisent Eskaragne, elle les récompensera en leur dévoilant le chemin du trésor de Bordofas (Bordofas lui a demandé de le dire à toute personne qui lui demande).

Psiluma n'a pas connaissance de ce qui est arrivé à Bordofas avant son retour. Elle n'a eu aucune nouvelle d'Aristéliod non plus. De toutes façons, elle n'a pas de raison de donner des renseignements aux voyageurs autres que ceux utiles pour la débarrasser d'Eskaragne.

Remarque : les gnomes savent bien sûr que l'eau lustrale permet de détruire une entité thanataire. Malheureusement, ils n'ont plus d'eau de pied d'arc-en-ciel pour en fabriquer. Ils conseilleront donc de suivre le conseil de Psiluma et d'aller jeter la dague dans le gouffre de Poubelki.

L'histoire de Trébad dit Arfur

En fait, Trébad est la dernière incarnation de Bordofas. Il est originaire du pays zodiste de Glassobar. Ayant l'âme pure et charitable, il devint dès son plus jeune âge un serviteur de Zoda apprécié. Il fut même surnommé Trébad le très bon. Côtayant et aidant les sœurs de Zoda, il acquit rapidement de bonnes connaissances en médecine.

Malheureusement, le jour de ses seize ans, il assista au clouage d'un haut-rêvant, ce qui le révolta. La nuit suivante, il ne put s'empêcher de rêver. Il comprit alors qu'il était la réincarnation de Bordofas un haut-rêvant du Second Age (haut-rêvant un jour, haut-rêvant toujours). Il en fût profondément bouleversé et manqua de se dénoncer à la Prêtresse de son canton. Rêvant de Psiluma, du lac Bleu et de la Forêt Roussoyante, il fit le lien avec les récits de marchands venant de Cloverstone qu'il avait entendus dans sa jeunesse.

Il décida de rechercher cette entité merveilleuse dans le but d'apprendre sur son passé. Il passa à Cloverstone sans être remarqué et alla voir Psilumalumilapsa. Celle-ci accepta de se montrer à lui, reconnaissant Bordofas et percevant la pureté de son âme. Elle lui apprit donc l'énigme. En la résolvant, il espérait pouvoir comprendre ce passé si effrayant.

Au bout de quelques temps, il trouva le téléporteur vers le trésor, tomba dans le piège et arriva nu en Boldzarie à côté du village de Sdarik (voir « Le piège »). C'est cet événement qui donna à dame Branna l'idée du concept de « nouveau rêve ». Elle prit Trébad sous son aile et le nomma Arfur (Doborym). Trébad, convaincu par les explications de dame Branna pensa que les Dragons, dans leur grande bonté, lui donnaient une nouvelle chance.

Dame Branna s'aperçut dans l'année qui suivit que son « petit chou » possédait le don du haut-rêve sans l'avoir encore vraiment appréhendé, son éducation initiale rejetant la magie. Elle l'envoya donc étudier au CHED. Arfur, bien qu'effrayé et désolé d'être haut-rêvant, ne put que se plier à la loi et s'y rendit. Là, il comprit petit à petit que le haut-rêve pouvait être bon et soigner les gens encore mieux que toute la science zodiste. Il fit des études brillantes et devint mohok de Lvof. A la grande fierté de sa petite maman, il s'avéra être un des meilleurs mohoks que le pays ait connu.

Il s'intéressa au pont de Sourdebrume, voulant percer son mystère et mettre fin au malaise que cet endroit génère. Il fut happé par le blurêve et passa ainsi dans l'autre Boldzarie. Choqué, il voulut appeler à l'aide grâce à un rituel de communication d'Hypnos. Ayant changé de Rêve, son sort resta sans réponse. Après plusieurs autres tentatives infructueuses, pris de panique, il tenta le même rituel ciblé sur Psilumalumilapsa dans le but de lui demander de l'aide. Cette fois le rituel fonctionna mais Psiluma ne répondit pas à son appel.

Il comprit néanmoins qu'il était revenu dans son Rêve d'origine. Craignant de ne pouvoir repasser en bonne Boldzarie, il décida de retourner chez les Zodistes pour les convaincre que le haut-rêve n'est pas mauvais.

Malheureusement, en Boldzarie des chiens la vie est beaucoup moins idyllique. Il dut sa survie à ses compétences en médecine, Narcos et Hypnos qui le rendaient extrêmement précieux. Il tomba sous la coupe d'une bande de Molosses et sombra insidieusement dans les sombres voies d'Oniros et de Thanatos.

C'est là qu'un échec en haut-rêve créa Eskaragne. La malignité de l'entité thanataire trouva dans son âme déjà noire le germe de rancœur qu'il portait à Psilumalumilapsa. Ainsi naquît une profonde haine, une volonté destructrice inextinguible. Arfur plongea Eskaragne dans le cœur de ses compagnons tirant de leur dernier souffle une puissance renouvelée. Il s'empara de leurs possessions, reprit le nom de Trébad et se mit en quête de Psiluma guidé par Eskaragne.

Il repassa par le pays zodiste de son enfance. Sa connaissance de la géographie et des us lui permirent de ne pas être pris et d'échapper au clouage. Il arriva ainsi à Cloverstone où il comprit rapidement qu'il ne parviendrait jamais à approcher Psiluma, son âme étant maintenant beaucoup trop noire. Il conçut alors son plan et s'installa à Cloverstone se faisant passer pour un médecin de Glassobar.

Il sait que l'influence des Zodistes s'étend, il est donc assez pressé d'en finir avec Psiluma pour pouvoir partir ailleurs.

Voilà la terrible histoire de Trébad, haut-rêvant malgré lui, ayant sombré dans la maléfique voie de Thanatos.

TREBAD ET ESKARAGNE

N'aimant pas le coup de l'œuf du Psiluma et voulant rendre cette partie de la campagne plus noire, j'ai purement et simplement supprimé l'œuf : les voyageurs doivent se débrouiller pour comprendre qu'Eskaragne, c'est la dague et pour la prendre à Trébad. De plus, côtoyer de près Thanatos à des conséquences néfastes : gain d'expérience en Thanatos, Queues de Dragon, Ombres de Thanatos (à gérer par le GR).

Mes voyageurs se sont donc introduits de nuit dans la tour du bon docteur. Pour régler la situation voici les caractéristiques que j'avais données à Trébad :

- Rêve 17, Thanatos +7, Narcos +2, Oniros 0, Hypnos -4, né à l'heure du Faucon ;
- Volonté 15, Perception 10, Vigilance +3 (on peut estimer qu'Eskaragne aussi est vigilante et peut réveiller Trébad) ;
- contrôle un Désespoir (Paranazol l'Apothicaire) : Rêve 13 ;
- possède une bague autonome d'Auto-Métamorphose en faucon royal (un usage par jour environ) ;
- possède une bague non autonome lançant le sort Bouclier ciblé sur lui (coût 6 points de RA) ;
- il lance classiquement les sorts : Thanatoeil et Putrescence.

Caractéristiques d'Eskaragne :

- dégâts d'une hache à deux mains,
- les dommages sont aussi pompés en Rêve Actuel à la victime (1 RA par point d'endurance de la blessure). Ce Rêve actuel est redonné au porteur (d'où l'intérêt des sacrifices).
- la simple vue d'Eskaragne fait l'équivalent de l'effet du sort Peur Thanataire avec en plus une Ombre de Thanatos pour ceux qui rate leur jet de résistance (une simple queue éventuellement pour les faibles échecs ou ceux qui regardent de loin comme le public des exécutions).
- Eskaragne peut décider d'incarner l'esprit thanataire où elle veut quand elle veut (en gardant néanmoins un délai raisonnable entre deux incarnations).

Pour la suite, il est préférable que les voyageurs récupèrent Eskaragne mais que Trébad s'échappe.

Pour donner une idée, voici comment s'est passé l'attaque par les voyageurs dans ma campagne. Ceux-ci représentaient déjà un groupe fort, expérimenté et bien équipé, soutenu par Molotok.

Ils s'introduisent de nuit dans la tour et montent jusqu'à la porte de la « chambre ». Trébad est réveillé avant leur arrivée (bruit, Eskaragne). Il attrape ses reliques, sa dague et se cache derrière la table. Grâce à la bague il lance Bouclier autour de lui. Il lance le sort Tâche sur Warex : « Venez au secours de Trébad » (le temps est maintenant compté...). Ensuite, il reste caché derrière la table, dans son Bouclier, tenant fermement Eskaragne, lumières éteintes.

Les PJ se précipitent de façon désordonnée dans la pièce (Léo subit la Griffé de Thanatos de la serrure mais ne s'en rend pas compte tout de suite). Trébad observe le tout début sans se montrer. Les deux premiers tombent sur les zombis (jet de peur). Le troisième est le gros guerrier du groupe (Luther le Chauve), Trébad lui envoie le Désespoir qui est vite annihilé (Luther est aussi le gros haut-rêvant vétéran de la campagne précédente). Luther repère Trébad et lance la hache de Bartoldi qui ricoche sur la zone de Bouclier (gasp) ! Les autres PJ et Molotok poussent derrière Luther qui fonce sur Trébad avec sa masse à ailettes magique d'Argilom.

Trébad se dresse en attirant l'attention de tous et brandit Eskaragne : la Peur Thanataire fait son œuvre. Dans le même moment Eskaragne incarne l'esprit thanataire (tout noir) dans le dos des PJ (vers la porte). Ceux-ci déjà pris de Peur Thanataire pour la plupart sont au milieu d'un triangle formé de l'esprit thanataire, du duo Eskaragne/Trébad et des zombis autour du golem inquiétant (un PJ a même déjà plongé dans le lit en espérant échapper aux zombis).

Heureusement, Luther résiste à la Peur Thanataire, il contourne la table pour « exploser » Trébad. Les vêtements de ce dernier s'effondrent au sol : il vient de se métamorphoser en faucon et s'enfuit par une lucarne. Un des voyageurs a juste le temps d'apercevoir qu'il tenait quelque chose de brillant dans ses serres (ses deux bagues).

Le combat acharné se poursuit, Molotok voit rouge et manque de s'en prendre à Léo ce « méchant qui fait du mal aux jeunes femmes » (les zombis !). Ils s'en sortent néanmoins et Molotok ramasse Eskaragne. Ils se sauvent et croisent Warex en bas de la tour.

Le lendemain à l'auberge, des gardes viennent questionner les voyageurs, les séquelles de la veille se révèlent alors. Les Ombres de Thanatos dues au fait d'avoir vu Eskaragne font leur effet : Léo poignarde deux gardes traîtreusement, Dordolio en embroche un dans l'œil avec sa rapière et se met à boire son sang ! Luther interloqué

passé tout le combat à parer les coups en essayant de comprendre quelque chose et de calmer tout le monde (sans succès). Les fous sanguinaires ont le dessus mais doivent s'enfuir de la ville en abandonnant le gros de leur matériel (la poudre d'escampette fournie par le Grand Maître Alchimiste d'Argilom à Léo fut bien utile : +10 en sprint). Néanmoins Dordolio est capturé. Quelques jours après, il s'échappera des cachots où on le torturait, nu comme un ver, au travers d'une déchirure qu'il créera pour l'occasion. Ses principales caractéristiques étant la chance, la rhétorique, les us & coutumes, etc..., et ayant encore deux points de héros, il survécut mais ses compagnons le croiront mort.

Pendant ce temps, les autres voyageurs fuient de façon désordonnée, ils se retrouvent dans la ferme de Marotte et préfèrent aller demander conseil aux gnomes qui finalement ne peuvent rien pour Eskaragne. Ca se passe d'ailleurs très mal entre Molotok et les gnomes. Ils laissent donc Marotte et Molotok dans la ferme de Marotte. Ils retournent alors vers Poubelki, la dague étant portée par Tuhrlugaste un gnome aventureux (PJ remplaçant Dordolio).

Le chemin vers le gouffre de Poubelki se passe péniblement (risque de poursuite de gardes, problèmes avec les Zodistes). De plus, Trébad suit les voyageurs pour récupérer Eskaragne, en restant en faucon insaisissable (avec Bouclier au besoin). Il leur jette Thanatoeil sur Thanatoeil pour que les rencontres avec l'esprit thanataire se passent au plus mal. Il intervient pour que les voyageurs aient des problèmes avec les Zodistes. A l'arrivée au gouffre de Poubelki, les voyageurs sont attendus par le tournedent noir soutenu par Trébad sous forme d'ours et avec quelques sorts bien préparés. Comprenant qu'Eskaragne va être détruite, Trébad est prêt à mourir pour tenter de la sauver.

Sur le retour, après avoir revu Psiluma (voir chapitre suivant), ils reprennent Molotok et Marotte qui n'auraient pas survécu comme paysans, négocient avec les gnomes pour passer par l'Arche de Badistra avec Molotok et laissent Marotte et Molotok avec Jeunesse chez Balnifède (beau quatuor de PNJ bizarres).

Les voyageurs étant amenés à repasser plusieurs fois vers Cloverstone et chez les Zodistes dans la suite de la campagne, tout ceci entraîne des conséquences importantes par la suite. Les personnages sont pris pour des méchants thanataires ayant tué le bon docteur Trébad (Dordolio ayant été vu buvant du sang, on pense même qu'ils ont dévoré Trébad !). Cette idée est confortée par le fait que Warex subissant aussi la Griffes de Thanatos de la serrure mourra quelques jours après confortant l'idée de la malédiction. Trébad étant toujours vivant (jusqu'à l'épisode de Poubelki), l'état du prince ne s'améliore pas. De plus, Trébad lui envoie des cauchemars (par l'intermédiaire de la possession de rêve) où les voyageurs sont dépeints comme la cause de tous les maux. De ce fait quand les Zodistes arriveront à Cloverstone, ils seront bien accueillis et les voyageurs seront dénoncés comme les pires des thanataires. Ce qui, dans ma partie, n'était pas utile vu qu'ils avaient tué moult Zodistes et déclenchés d'autres catastrophes entre temps.

L'ENIGME ET LA RECOMPENSE DE PSILUMA

Les voyageurs se débarrassent d'Eskaragne et parviennent à revenir en catimini voir Psilumalumilapsa. Celle-ci accepte de se montrer à eux (le côté très sombre de l'aventure s'estompe). Elle sonde leur âme et les récompense chacun d'une manière différente suivant la pureté de leur âme.

Pour juger de la qualité d'âme des PJ, on peut utiliser un système de « Points de Sang » (voir en annexe p.29).

Exemples de récompense par Psiluma tirés de ma partie, en fonction du nombre de points de sang (définitifs surtout) :

- Elle pratique des soins magiques très puissants intuitivement (Grand Soin, Guérison des Séquelles, ...) : Tuhrlugaste (âme pure) était paralysé des deux bras qui avait été mis en charpie.
- Elle peut faire disparaître les Ombres de Thanatos encore actives (Léo était dans ce cas et a une âme assez noire), et/ou ramener les points de sang à leur niveau minimum, et/ou diminuer le nombre de points de sang définitifs.
- Elle analyse la magie et la modifie. Elle a appliqué cela sur les deux bagues récupérées sur Trébad. Le sort Bouclier ne l'a pas dérangée. Par contre l'Autométamorphose en Faucon étant thanataire, elle l'a transformé en une sorte d'Invocation d'un Faucon Royal de Psilumalumilapsa. Ceci fait une bague permettant d'invoquer à volonté toujours le même faucon royal sans dépense de rêve actif. Cet oiseau est d'une grande intelligence (disons l'équivalent d'un singe) et pourra être dressé petit à petit (développement de la compétence fauconnerie). Remarquons que c'est un objet magique très spécial car il fait l'équivalent d'un rituel, ce qui est théoriquement impossible. Si on fait son analyse, il n'y aura de plus qu'un effet magique illisible et localisé dans un lac (pas d'enchantement, d'autonomie, etc...). Autant dire que cet objet passionnera les gnomes qui voudront l'emprunter quelques mois voire quelques années.
- Si Mahouf est mort, elle donne à un PJ le don de parler aux oiseaux (c'est elle qui l'avait donné à Mahouf il y a longtemps). Cette « Tête de Psiluma » s'accorde très bien avec l'objet précédent.
- Elle peut donner d'autres Têtes suivant l'âme de chacun.

Ensuite Psiluma leur révèle le chemin à suivre pour trouver le trésor de Bordofas et s'éloigne dignement sur le lac (en restant sourde à leur question) :

« Vous trouverez le trésor de Bordofas en passant sous la côte en petite gloire rétrograde avec la pénultième écarlate du mille-pattes fougueux à la renverse du Dragon Déchu ».

Et oui : ce n'est pas fini...

LA RECHERCHE DU TRESOR

SOLUTION DE L'ENIGME

L'explication de l'énigme est la suivante :

- Le Dragon Déchu est une chaîne de montagne très allongée. Elle a vaguement la forme d'un Dragon tombé à terre. Elle est constituée d'une longue série de montagnes régulières et alignées représentant la colonne vertébrale du Dragon. De chacune de ces montagnes part latéralement de chaque côté un gros éperon rocheux représentant une côte du Dragon. Il y a ainsi douze paires de côtes. Quelques montagnes supplémentaires forment vaguement une tête et des ailes.
Le « Dragon Déchu » est le nom utilisé par les gens de Cortizone /7/ pour nommer les Monts Merlubéens.
- Le Dragon Déchu est percé de mines dont les plus proches de Cortizone sont toujours en exploitation. C'est dans une galerie abandonnée que se trouve l'accès au trésor. Cette galerie était en fait un forage test dans l'éperon rocheux qui se trouve « en petite gloire rétrograde avec la pénultième écarlate du mille-pattes fougueux à la renverse ».
- Le « Mille-Pattes Fougueux » est une des constellations principales du ciel de Cloverstone (et donc de Sidéralis). Elle a globalement la même forme que le Dragon Déchu : des grosses étoiles alignées forment le corps du mille-pattes et des plus petites forment ses pattes. Cette constellation très longue s'étend quasiment de l'horizon au zénith. Au Second-Age, le Mille-Pattes Fougueux avait douze paires de pattes et une tête.
- Une constellation est dite prise « à la renverse » quand on la décrit du zénith vers l'horizon.
- La « pénultième écarlate » est l'avant-dernière (pénultième) étoile rouge qui compose la constellation (en partant donc du zénith).
- En plaquant le « Mille-Pattes » fougueux sur le Dragon Déchu, on peut ainsi déterminer la bonne côte correspondant à la pénultième écarlate.
- Comme il y a douze paires de côtes, on peut associer à chacune d'elles une heure draconique. Ceci permet de déterminer quelle est la côte « en petite gloire rétrograde » avec celle correspondant à la pénultième écarlate. On considère que la pénultième écarlate est l'heure de gloire (bonus +4), ainsi celle que l'on cherche correspond à l'heure de petite gloire (bonus +2) située « avant » (dans le passé par rapport à l'heure en gloire). Il ne faut pas tenir compte des côtes qui sont de l'autre côté de la colonne vertébrale.

On détermine ainsi la bonne côte du Dragon Déchu. Le problème est que lors du Grand Réveil certaines étoiles sont tombées du ciel et en particulier deux situées entre le haut du Mille-Pattes Fougueux et ce qui semble maintenant la « pénultième écarlate à la renverse ».

L'une d'elles était-elle écarlate ?

AIDE FOURNIE PAR LES GNOMES

Le plus probable est que les voyageurs réfléchissent quelques temps après avoir rencontré Psilumalumilapsa, puis retournent chez les gnomes pour les informer et leur demander conseils et aide (matériels, ...). Il serait aussi logique qu'ils s'inquiètent un peu du devenir de Marotte et Molotok. De fait, ces derniers se débrouillent mal pour survivre : Molotok ne veut pas chasser et ils ne parviennent pas trop à cultiver ni à trouver des plantes mangeables (bref, ils ne passeront pas l'hiver).

Dans ma partie, les voyageurs reprirent Molotok et Marotte, négocièrent avec les gnomes pour pouvoir passer par l'Arche avec Molotok et laissèrent Marotte et Molotok avec Jeunesse chez Balnifède (beau quatuor de PNJ bizarres).

J'ai placé le Dragon Déchu à la place des Monts Merlubéens, mais le GR peut les mettre ailleurs s'il veut allonger la campagne. Il faut garder en tête néanmoins que Bordofas n'avait aucun intérêt à aller trop loin pour mettre son piège.

Les voyageurs auront éventuellement entendu parlé de ces monts s'ils se sont renseignés précisément sur la géographie de ce Rêve à Cloverstone (comme demandé par les gnomes). Les gnomes ont de vieilles cartes parlant des Monts Merlubéens (qui n'est nommé Dragon Déchu que par les gens de Cortizone et quelques voyageurs ou marchands). Ces cartes montrent le pays jusqu'à la mer Azuréale.

Les gnomes ont des archives parlant de Sidéralis et éventuellement du Mille-Pattes Fougueux : « le Mille-Pattes Fougueux est une remarquable constellation du ciel de Sidéralis, s'étendant quasiment de l'horizon au zénith, constituée de brillantes étoiles alignées formant le corps et la tête du mille-pattes et de plus petites formant une

douzaine de paires de pattes ». Ils se rendront donc compte rapidement que certaines étoiles manquent, en observant le ciel depuis le téléporteur. De plus, ils n'ont aucunes archives précisant la couleur des étoiles.

Ils conseilleront donc d'aller se renseigner à Sidéralis. A cette occasion ils pourront « avouer » qu'ils espéraient que le Rêve de Cloverstone soit bien toujours celui de Sidéralis. Leur but est principalement de renouer contact avec la communauté gnome qui s'était installée entre Sidéralis et Porte-Pène (pour y chercher des gemmes à l'époque). A Sidéralis, les voyageurs devront donc prendre aussi toutes informations possibles sur un peuplement gnome (sans toutefois parler d'Argilom).

Ceci peut permettre de remettre les voyageurs dans le droit chemin (surtout si à Cloverstone, ils n'avaient pris aucun renseignement). Ils devraient par là même trouver le Dragon Déchu sur leur chemin.

Les gnomes, suivant leur prudence naturelle, déconseilleront fortement aux voyageurs de fouiller méthodiquement le « Dragon Déchu » (quel qu'il puisse être) s'ils ne sont pas certains d'avoir la solution exacte de l'énigme (en particulier à cause des étoiles manquantes). En effet, ils craignent que Bordofas ait créé cette énigme dans le but d'attirer Gundabad le Thanatos dans un piège au cas où il se tromperait de « côte » (Thanatos était réputé moins cultivé que Bordofas et Aristéliod).

Ceci permet au GR de pousser les joueurs à faire le scénario « Poussière d'Etoiles » et leur laisse une chance de plus de subodorer le piège de Bordofas.

Si les voyageurs sont mal accueillis à Cloverstone, les gnomes pourront éventuellement les faire partir du téléporteur en Bulle Volante, ce qui leur permettrait d'attendre Cortizone en une journée de vol.

Rappel : pour pouvoir enchaîner les scénarios, la route d'Orminkath partant de Cloverstone doit être remplacée par la route de Sidéralis. La ville de Cortizone (ces mines, sa crasse, ...) est située à une semaine de marche de Cloverstone (la route étant jalonnée de villages).

LE PAYS KAMAK

Pour agrémenter le voyage en pays Kamak, le GR peut ajouter l'élément de scénario suivant. La légende Kamak dit que :

« Lors du Grand Réveil, des étoiles tombèrent du ciel et se brisèrent. Certains fragments, appelés Sutra, furent trouvés par les Elus. Ils guidèrent notre peuple qui sortit des ténèbres. Chaque Elu définit son kama et réunit un clan autour de lui et de son Sutra. Pour chaque clan, le kama le plus important est donc le Sutra arboré par l'Elu ».

Les premiers Elus gagnèrent le Don de Haut-Rêve en découvrant les Sutras ce qui leur permit de devenir chef et de fédérer des clans. Depuis, le chef de chaque clan kamak est haut-rêvant, possède un Sutra et se fait appeler l'Elu. Le Sutra est une très grosse gemme généralement montée en pendentif. Elle permet à l'Elu de pratiquer le haut-rêve très puissamment. Chaque Sutra contient de la magie autonome naturelle en grande quantité (proportionnellement à sa taille). Cette magie se régénère automatiquement à la lueur des étoiles. Une bonne nuit étoilée, lui redonne tous ses points de Rêve, c'est pourquoi l'Elu dort généralement à la belle étoile.

On peut considérer le Sutra comme une grosse gemme ayant les caractéristiques suivantes :

- Pureté 7,
- Taille de 50 à 100 pépins,
- Points de Rêve actifs maximum : la taille de la gemme. Se régénèrent à la lueur des étoiles.
- Quand l'Elu lance un sort, il peut le cibler sur le Sutra. Dans ce cas, il ne dépense pas de points de Rêve. Les points nécessaires du Sutra sont bloqués à la place. Le sort est ainsi mis en réserve.
- L'élus peut continuer à mettre en réserve des sorts tant que tous les points de Rêve du Sutra ne sont pas bloqués. Le Sutra peut donc contenir beaucoup de sorts. L'Elu peut y mettre plusieurs fois le même sort.
- L'élus peut ensuite déclencher les sorts et les cibler sans monter dans les Terres Médiannes et sans dépenser de point de Rêve. Ce sont les points bloqués pour ce sort dans le Sutra qui sont utilisés.
- Une fois lancé, le sort a disparu du Sutra, l'Elu devra l'y remettre pour pouvoir le relancer par l'intermédiaire du Soutra (sauf s'il l'avait stocké plusieurs fois). Il doit parfois attendre que le Sutra regagne suffisamment de points de Rêve.
- Une détection d'aura magique sur un Sutra est positive. Une lecture indique tous les types de cases des TMR (de quoi calmer la plupart des voyageurs). Une lecture dans un type de case indique toutes les cases de ce type. Une lecture dans une case précise ne donne que l'information : magie naturelle. Le GR peut limiter le nombre de cases à une par point de Rêve maximum du Sutra.

Le GR pourra augmenter la puissance des Sutras en considérant aussi que :

- Les Sutras peuvent aussi stocker les rituels.
- Les Sutras gardent en eux la connaissance de tous les sorts (ou rituels) qu'ils ont stockés. L'Elu peut alors apprendre les sorts en question en méditant sur le Sutra. Les clans kamaks deviennent donc de plus en plus forts avec les générations. Ce pouvoir peut être limité par le GR à un sort par aile active (surtout dans le cas où les voyageurs parviendraient à se procurer un Sutra).

Le GR peut introduire cet élément de scénario simplement en précisant que le chef kamak que les voyageurs rencontrent à (entre autre) une très grosse gemme en pendentif. Il peut aussi, si les voyageurs côtoient un peu un clan kamak, faire intervenir quelques effets magiques puissants : au campement, à la nuit tombante, apparition d'une zone de Lumière de 50 m de diamètre (ce qui permet de voir sans empêcher de dormir).

Voler un Sutra est incroyablement périlleux. Il faut déjà y arriver (rappelons que les Kamaks rejettent les étrangers) et ensuite les voleurs auraient tout le clan sur le dos à vie (et très certainement tous les autres clans). Aux joueurs de comprendre que cette tentation est au-dessus des forces de leurs personnages.

Il est possible que quelques minuscules fragments d'étoile non digne d'un Kamak soient encore trouvables dans le pays et en particulier dans le Désert d'Os. Ceux-ci seraient suffisant pour supporter un ou deux sorts (et peut être garder en mémoire la formule de quelques sorts).

Dans ma campagne, les voyageurs montrant une prudence gnome salvatrice, ne se sont pas intéressés plus que cela à ces énormes gemmes et effets magiques : le fait d'être en mission évite le désœuvrement qui conduit généralement aux pires bêtises.

SIDERALIS

A Sidéralis, le Stellarium montre bien toutes les étoiles telles qu'elles étaient au Second Age à la couleur près... On peut y vérifier que le Mille-Pattes Fougueux avait bien douze paires de pattes.

Le pire est qu'au Second Age, ayant le Stellarium sous la main, personne n'a jamais noté la position et la couleur des étoiles à part des voyageurs partis avec leurs livres.

Les voyageurs ont alors plusieurs solutions :

1. Chercher un astrologue prétendant savoir la couleur des étoiles et voulant leur vendre le renseignement. Celui-ci pouvant être juste mais probablement faux, l'astrologue étant soit un arnaqueur soit un simple prétentieux voulant se faire mousser (bonne chance et bonne psychologie).
2. Faire confiance à la chance : il n'y a que deux étoiles qui manquent, vu le nombre de couleurs d'étoiles différentes (un gentil GR peut même faire des différences entre l'écarlate, le rouge, le grenat, ...), on peut supposer qu'aucune des deux n'étaient écarlates (bonne chance).
3. Chercher ailleurs des vieux livres d'astronomie. Les voyageurs peuvent penser avec justesse que des voyageurs du Second Age ont pris des notes en passant à Sidéralis (bonne recherche).
4. Se dire que les Kamaks, très tournés aussi vers les étoiles, peuvent apporter la solution. Le GR voulant partir dans cette voie pourra dire que les Elus savent quelle ancienne étoile a donné leur Sutra. Il faut alors trouver les deux Sutras utiles et voir leur couleur (bon courage).
5. Aller chercher de la poussière d'étoile pour redonner ses couleurs au Stellarium (solution la plus évidente).

Notons qu'au Troisième Age, la qualité des prévisions astrologiques est grandement obérée par le fait qu'il manque des étoiles dans le ciel mais que celles-ci (du moins leur souvenir) continuent à être rêvées par les Dragons (c'est pourquoi le Stellarium fonctionne toujours). De ce fait Sidéralis recèle les meilleurs astrologues de ce Rêve. Ceux-ci peuvent faire des prédictions particulièrement précises.

C'est donc le moment pour le GR de noyer quelques informations utiles ou simplement prémonitoires, dans un flot de prévisions abracadabrantes (si le voyageur y met les moyens en payant de bons astrologues).

Par exemple :

- Ne volez pas dans les civilisations d'hommes du désert ou vous serez en grand péril (cf. la Tartine de Miel 3). Faire cette prédiction au voleur du groupe et rester vague sur le sens du terme « voler ».
- L'appât du gain vous amènera à sauter dans les ennuis (cf. le piège de Bordofas).
- Je vous vois nu dans l'herbe vous grattant la tête (cf. l'arrivée en Boldzarie).
- Attachez de l'importance aux chiens dans vos voyages (cf. la Boldzarie).
- Surveillez bien le cartographe (cf. Vulduk et sa déchirure).
- ...

A Sidéralis, les voyageurs pourront apprendre qu'on n'a pas vu de gnome depuis longtemps. Eventuellement, des marchands prétendront qu'il y avait une cité gnome dans le temps, la preuve c'est qu'il y a dans le Gemland un tunnel qui a dû être creusé par des gnomes.

LE VOYAGE EN QUETE DE LA POUSSIERE D'ETOILE

Jusqu'au gouffre de Bladikarma, le scénario se déroule normalement.

Mes joueurs ont toutefois pris une caravane pour rejoindre Porte-Pène ce qui leur a permis d'éviter le problème des groins (surtout au retour). C'est d'ailleurs un travers étrange et régulier des scénarios de Denis Gerfaud que de présupposer que les voyageurs vont s'aventurer seuls dans un pays réputé mortel alors qu'ils peuvent voyager en forte compagnie en attendant quelques jours que l'occasion se présente (et éventuellement en vendant leurs services comme garde du corps, médecin, baladin, ...).

Bref, si vous avez des joueurs prudents et réfléchis prévoyez un autre moyen que Vulduk prennent peur et fassent une déchirure de Rêve.

Dans ma campagne, Luther le Chauve habituellement très prudent commit par magie un vol extrêmement profitable dans la caravane marchande arrêtée pour la nuit dans la forteresse de Rockald (il fit une zone de Stockage sur le fourgon blindé contenant les valeurs du chef de la caravane). Le chef de la forteresse, Sire Ratebbe, commençât l'enquête et compris immédiatement que le haut-rêve avait été utilisé. Sans rien en dire, il demanda l'aide des haut-révants présents pour résoudre le mystère. Deux haut-révants naïfs de Sidéralis, qui n'avaient pas dû faire leur horoscope, se proposèrent. Ils furent donc soupçonnés, torturés, avouèrent et furent finalement exécutés par l'omnipotent chef de la forteresse.

Les remords valurent au voleur des points de sang qui ont entraîné une Ombre de Thanatos « Haine Fatale envers une personne commettant un abus d'autorité ». Au retour, les voyageurs n'étant pas dans une caravane (ils fuyaient la pègre de Porte-Pène), sire Ankas, le chef de la forteresse de Naraude abusa de son autorité en exigeant un péage excessif (des pièces d'or !). A la stupeur de ses compagnons, Luther sortit sa masse sans prévenir et explosa littéralement la tête du triste sire, et ce au beau milieu de la forteresse. Dans la fuite qui s'en suivit, où la magie fusa de façon très voyante, Vulduk pris peur et créa la déchirure. On les soupçonna donc ensuite, avec raison, d'être les véritables responsables du vol mémorable dans la forteresse de Rockald.

On remarque que les voyageurs ont réussi dans ce Rêve à se mettre à dos les Zodistes, Cloverstone, des gens à Sidéralis (les marchands, la famille des haut-révants exécutés), les forteresses et la pègre de Port-Pène. Bref seuls les groins et les Kamaks ne leur en veulent pas (on a les amis que l'on mérite).

LE GOUFFRE DE BLADIKARMA

Le GR a la possibilité de continuer le scénario normalement. Les voyageurs trouvent la poussière d'étoile et retournent à Sidéralis en suivant les cartes de Vulduk.

J'ai utilisé une autre solution en partie car à cette étape Vulduk était mort dans ma campagne et en partie car le coup de la déchirure, du micro-rêve avec la poussière d'étoile et de la déchirure pour repartir ne me plaisait pas (trop téléphoné comme d'habitude...).

La solution était simplement de dire que si Bladikarma n'était jamais revenu avec de la poussière d'étoile c'est qu'il n'en a jamais trouvé. A partir de là, les voyageurs peuvent simplement rentrer bredouille à Sidéralis et chercher une autre solution.

La suite explique comment cela c'est passé dans ma campagne.

La descente dans le gouffre se passe normalement (sans rencontrer de trésoreuse). Les voyageurs finissent par arriver dans une vaste caverne naturelle. Ils sont sur une corniche étroite située vers le plafond de la caverne. Le fond leur est en partie masqué par une protubérance dans la paroi au-dessous de leur corniche. Cette protubérance est le sein de Tshikita /8/. Sur le sol de la caverne, légèrement sous le sein de Tshikita, masqué à la vue des voyageurs se trouvant sur la corniche, se trouve la trésoreuse « déguisée » en poussière d'étoile (ou autre suivant le voyageur qui la verra). A l'autre bout du fond de la caverne se trouve une vaste déchirure de Rêve parfaitement visible pour qui descend près du fond.

Le voyageur qui descend le premier au bout d'une corde, casse le téton de Tshikita. Le bureau qui se trouve derrière tombe au fond avec les morceaux de rocher. Quelques morceaux passent au travers de la déchirure ce qui permet de la mettre en évidence. Le voyageur pendu au bout de la corde (qui commence à s'effiloche sur le bord coupant de l'ouverture créée dans le sein), aperçoit la chaise, la trésoreuse et peut-être le bureau lors de sa chute.

Personnellement, j'ai ajouté un objet magique dans un tiroir du bureau : la loupe de Tshikita qui en plus de faire loupe donne un bonus de +3 à la lecture du draconic (c'est une relique du Second Age que les gnomes seront prêts à échanger au prix fort).

Les voyageurs devraient tuer la trésoreuse et explorer la caverne. La seule sortie est la déchirure de rêve ou la remontée. S'ils n'ont pas laissé en place le moyen de remonter, ils sont vraiment très cons. Il ne leur reste que le choix d'une déchirure. Espérons qu'ils ont au moins pris assez de vivres et d'eau pour pouvoir prendre le temps de réfléchir et de regagner des points de Rêve.

La déchirure du fond de la grotte mène à mille mètres sous la mer. Les voyageurs devraient s'en rendre compte en lançant le Grand Encens d'Hypnos que leur a appris le Grand Maître en Hypnos d'Argilom (le GR peut être amené à truquer un peu les dés pour qu'ils réussissent). Le haut-rêvant perçoit alors du noir mouillé froid et très oppressant. S'ils ne vérifient pas et se jettent dans la déchirure sans réfléchir, ils sont vraiment très cons et méritent leur sort.

Il reste alors la possibilité d'une déchirure créée par Vulduk, celui-ci semblant avoir un don pour créer des déchirures adéquates. Cette solution est acceptable. Les voyageurs prudents peuvent néanmoins s'éloigner, laissez faire Vulduk qui disparaîtra dans la déchirure, vérifier l'innocuité de celle-ci par un Grand Encens d'Hypnos avant de s'y lancer. Une déchirure ainsi créée mènera sur la place du village de Taratam /9/.

Dans ma campagne, Elynn de Longherans, archer et haut-rêvant débutant remplaçant Edrik mort dans la chute de la Tartine de Miel 3, m'a évité la peine du retour à pied à Sidéralis (Vulduk était mort...). Il a en effet créé une déchirure par un échec total en haut-rêve dans le sein de Tshikita.

RETOUR BREDOUILLE

Dans le cas de la déchirure de rêve non mortelle les voyageurs s'en tireront facilement par la résolution du scénario « Les champions de toujours » ou n'importe quel autre scénario. Le GR peut situer la déchirure d'arrivée n'importe où dans un Rêve connu où le haut-rêve est bien accepté : en Venturie, vers Sidéralis, en Papaponie.

Les voyageurs devraient alors chercher une autre solution que les gnomes pourraient leur souffler ou bien tenter le coup avec les éléments actuellement en leur possession. Quand la décision sera prise de chercher le trésor, les gnomes leur conseilleront la prudence : explorer le Dragon Déchu puis les informer.

Mon groupe avait acheté dès le début un renseignement à Sidéralis (solution 1), cette solution corroborait par chance la solution la plus probable (solution 2). Ils ont donc tenté le coup comme ça car ils ne pensaient pas pouvoir trouver la poussière d'étoile. Leur solution s'est avérée bonne.

LE PIEGE

CE QUI ADVINT DE BORDOFAS ET ARISTELIOD

La préparation du piège de Bordofas

Bordofas étant un haut-rêvant du Second Age, sa puissance et sa connaissance lui permettaient de faire des choses très difficiles voir impossibles pour un haut-rêvant du Troisième Age. Voici ce qui lui arriva (pour le début de l'histoire voir « MélinoëMélino » p.9 et « Des nouvelles de Bordofas » p.10).

Il confia ses vrais objets magiques à Aristéliod qui balada Gundabad le temps que le piège soit près. Bordofas s'équipa des copies qui lui permirent de tromper Gundabad qui le surveillait grâce à des rituels de communication d'Hypnos.

Il se rendit dans les Monts Paranok au bord du gouffre de Poubelki en Bulle Volante. Il fit alors un Terre en Air ciblé à une cinquantaine de mètre à l'intérieur de la roche de l'autre côté du gouffre puis s'y téléporta. Il fit ensuite un sort de Lanterne près du plafond de cette cachette. Satisfait de la qualité de la roche, il rendit la Lanterne permanente et il agrandit cette cache par un Terre en Air à côté (disons à gauche) du premier ; les deux zones se superposant de façon à créer un passage de 2 m de diamètre entre les deux. Il s'installa dans cette seconde zone en y déversant le contenu de sa Zone de Stockage (voir « Des nouvelles de Bordofas » p.10).

Là il contempla son travail et vit que ce qu'il avait fait était bon ; ainsi finit le premier jour.

Le deuxième jour, il fit des niches dans la paroi de la première zone en lançant de nombreux Terre en Air. Dans ces niches, il plaça les copies de ses objets magiques (bijoux, arc et flèches, ...) dans les alvéoles. Il les disposa de façon à ce qu'elles soient bien mises en valeur et bien éclairées par la Lanterne.

Là il contempla son travail et vit que ce qu'il avait fait était bon ; ainsi finit le deuxième jour.

Le troisième jour, il lança un sort permanent de téléportation un peu spécial. Il commença par faire la zone d'arrivée en visant (sans voir) au milieu du gouffre de Poubelki. Puis il fit la zone de départ dans la première zone de sa cachette, la faisant un peu plus grande pour englober les alcôves et leurs objets. Cette zone est un peu spéciale, elle ne téléporte que ce qui est vivant sauf le haut-rêvant ayant lancé le sort (Bordofas) ou ses réincarnations. Il travailla particulièrement ce sort pour qu'il soit très difficile d'y résister (même pour un haut-rêvant du Second Age).

Là il contempla son travail et vit que ce qu'il avait fait était bon ; ainsi finit le troisième jour.

Le quatrième jour, il commença par faire un Terre en Air exactement au dessous du premier, de façon à ne laisser qu'une ouverture circulaire d'un mètre de diamètre entre les deux (à la façon des deux moitié d'un sablier. Ensuite, il lança un deuxième sort permanent de téléportation un peu spécial lui aussi. Il commença par faire la zone d'arrivée dans la première zone de sa cache. Puis il se téléporta au bord du gouffre de Poubelki.

Là il contempla son travail et vit que ce qu'il avait fait était bon ; ainsi finit le quatrième jour.

Le cinquième jour, il fit une Bulle Volante et partit pour le Dragon Déchu où il trouva une galerie de mine adéquate, fit un Terre en Air à une trentaine de mètres dans la roche. Dans cette zone, il fit la zone de départ permanente du téléporteur menant dans sa cachette. Cette zone est un peu spéciale, elle ne téléporte que les êtres ayant du Rêve mais suffisamment faibles oniriquement (dans ce cas il téléporte aussi leurs objets).

Là il contempla son travail et vit que ce qu'il avait fait était bon ; ainsi finit le cinquième jour.

Le sixième jour, Bordofas alla créer quelques pièges sur d'autres côtes du Dragon Déchu. Il avait en effet conçu une énigme permettant de localiser la zone de départ vers sa cachette. En cas d'erreur, cette énigme pouvait conduire dans des endroits dangereux (pièges de Bordofas au choix du GR : caverne logeant une famille de Bandersnatchs, autres téléporteurs mortels, ...).

Là il contempla son travail et vit que ce qu'il avait fait était bon ; ainsi finit le sixième jour.

Le piège était ainsi terminé, il ne restait plus qu'à appâter...

La confrontation finale avec Gundabad le Thanato

Le septième jour, Bordofas appela magiquement Aristéliod qui arriva auprès de lui à dos d'oiseau tonnerre invoqué, Gundabad sur ses talons. Bordofas récupéra tous ses objets. Il demanda à Aristéliod de le ramener à dos d'oiseau tonnerre devant la bonne galerie de mine. Il dit alors l'énigme à Aristéliod lui faisant promettre de la répéter uniquement à Psilumalumilapsa et de lui préciser qu'elle pourrait alors la répéter à son tour à toute personne qui parviendrait à l'approcher et lui demandera le chemin du trésor de Bordofas.

Aristéliod lui demanda le pourquoi de cette énigme et Bordofas lui répondit qu'il craignait que la confrontation finale avec Gundabad se passe mal. Dans ce cas, l'énigme pourrait aider une de ses prochaines incarnations à récupérer le trésor si elle le mérite. Psilumalumilapsa étant une entité de rêve, elle sera toujours là pour donner le renseignement. De plus, elle ne peut être approchée que par des personnes bonnes (au Troisième Age elle a encore durci ses critères de sélection !). Enfin, Psiluma étant la « chose » la plus merveilleuse et mémorable qu'il ait connue, Bordofas pense que ce sera certainement la première chose que ses futures incarnations rêveront de l'actuelle. C'est cette volonté de récupérer ses objets par delà les incarnations qui avait poussé Bordofas à créer son téléporteur dans une mine ce qui le rendait plus facile à localiser.

Bordofas ne voulut pas en dire plus à Aristéliod sur l'énigme et le piège. Il lui demanda de l'aider une dernière fois en allant guetter et en le prévenant de l'arrivée de Gundabad. Ensuite Aristéliod devrait rejoindre Psiluma, transmettre le message et l'attendre quelques jours.

Dès qu'il aperçut Gundabad, Aristéliod prévint magiquement Bordofas et se sauva. Bordofas attendit de voir approcher Gundabad et se fit volontairement repérer. Feignant d'être effrayé, il courut dans la galerie de mine et se téléporta dans son dernier téléporteur. Ayant encore suffisamment de force onirique, il ne fut pas téléporté dans sa cachette. Il attendit alors patiemment, l'oreille collée au roc. Il entendit ainsi Gundabad, guidé par son objet magique, s'approcher de lui à coup de Terre en Air, suivi de ses êtres de cauchemar.

Quand la dernière zone de Gundabad perça la paroi de la zone de Bordofas, ce dernier lâcha un sort d'Air en Feu dans la zone. Ceci diminua suffisamment sa force onirique pour qu'il soit téléporté instantanément avec ses objets dans sa cachette.

Gundabad aveuglé mais ne craignant pas le feu (ce que savait Bordofas), se précipita sur Bordofas (du moins à l'endroit où il était l'instant d'avant), et jeta ses dernières forces oniriques dans un terrible sort thanataire d'annihilation définitive (sorte de « Prends les Limbes dans ta Tronche »). Le sort n'y vit que du feu et Gundabad fut à son tour téléporté dans la cachette. Là, si faible oniriquement, il ne pût résister au téléporteur final qui l'envoya nu et sans ressources magiques au dessus des limbes. Tous ses objets tombèrent au fond de la cachette augmentant ainsi le trésor de Bordofas.

On ne revit plus jamais Gundabad le Thanato. Le piège avait parfaitement fonctionné et Bordofas, en ce septième jour, s'apprêta à se reposer pour pouvoir rejoindre tranquillement Aristéliod auprès de Psilumalumilapsa.

Malheureusement, le plan avait un défaut.

Lors de ces recherches oniriques préparatoires au piège, Bordofas, pressé par le temps, avait commis une erreur. Il voulait trouver deux formules de téléporteurs spéciaux ne téléportant que les êtres vivants : le premier avec une limite en rêve et téléportant les objets, le deuxième ne téléportant que l'être vivant sans ses objets. Le deuxième fût parfaitement mis au point. Par contre le premier comportait une fatale imprécision : il définissait les êtres vivants comme étant des êtres possédant du rêve en quantité limitée.

Bordofas commençait à peine à savourer sa victoire que des squelettes et autres entités de cauchemar enflammés, pour être entrés dans la zone d'Air en Feu, commencèrent à se déverser par le téléporteur (ils possèdent effectivement du Rêve). N'étant pas vivants, ils ne furent pas téléportés au dessus des limbes et mirent Bordofas en pièce tout en le calcinant. Le cadavre de Bordofas, ses objets et les résidus calcinés des créatures de cauchemar tombèrent au fond du « sablier » prévu pour stocker suffisamment d'objets de victimes du piège pour que l'amoncellement ne risque pas d'obstruer la zone d'arrivée du téléporteur.

Le reste des morts-vivants ne passa pas le téléporteur. Certains avaient trop de Rêve. D'autres étaient simplement repartis dans l'autre sens étant devenus des morts-vivants sauvages suite à l'annihilation de Gundabad. Ils semèrent la désolation dans le pays, annonçant l'approche du Grand Réveil dans cette contrée jusque là épargnée.

Le retour d'Aristéliod

Aristéliod quant à lui suivit le plan à la lettre. Aussitôt l'alerte donnée, il rejoignit Psiluma, lui apprit l'énigme et ce qu'elle devait en faire et attendit.

Au bout d'une semaine, Psiluma lui déclara qu'elle percevait des mauvaises émanations de plus en plus proches. Aristéliod partit enquêter et revint rapidement en disant avoir rencontré de nombreux morts-vivants. Il tenta sans succès de joindre Bordofas magiquement. Il en conclut qu'il lui était arrivé malheur ou qu'il avait dû changer de Rêve pour fuir hors de portée de Gundabad. Il pensa alors que ce dernier avait lancé les morts-vivants à leur recherche après avoir perdu leur trace.

Aristéliod repartit donc chez les gnomes rejoindre Mélinoë. Là il leur raconta ce qu'il pouvait leur dire sans trahir sa parole (voir chapitre « La première mission, Des nouvelles de Bordofas » p.10). Pressé par les gnomes,

en réponse au Grand Maître Armurier : « Ses objets ? Il les a laissés aux bons soins de Psiluma, sa douce amie, sa chère oie blanche ! ».

Voilà, c'est tout. Si les joueurs cherchent plus de renseignements, seul Mélinoë peut se souvenir - grâce à des rêves - de confidences apprises sur l'oreiller. Toutefois, Aristéliod ne savait pas grand chose de plus du piège prévu par Bordofas : il connaissait juste la bonne galerie de mine où Bordofas a attendu Gundabad, l'énigme et à qui il l'a confiée.

LE DRAGON DECHU

Si les voyageurs ne cherchent pas sur la bonne côte du Dragon Déchu, ils trouveront de nombreuses galeries de mines, certaines risquant d'aboutir sur des pièges laissés par Bordofas. Ce sera typiquement un téléporteur menant dans un endroit mortel (typiquement à 100 mètres d'altitude au dessus du Dragon Déchu).

La bonne côte est éloignée de Cortizone, les voyageurs n'y trouveront qu'une seule galerie. Celle-ci n'est visiblement qu'un forage de test : il n'y a qu'une galerie droite s'enfonçant sur une trentaine de mètres sans trace d'équipement particulier (seulement quelques étais pourrissants). Néanmoins, vers le fond, une autre galerie part latéralement dans une veine de roche très dure. Cette dernière a été creusée à coup de transmutations élémentales et est constituée de treize zones parfaitement rondes, alignées et espacées. Un aventurier observateur pourra néanmoins remarquer deux choses. Premièrement, la treizième zone n'est pas comme les autres, elle est légèrement plus petite et est plus proche de la douzième que les autres ne le sont entre elles. Ces différences s'expliquent par le fait que c'est Gundabad qui a fait les douze premières zones et que c'est Bordofas qui a fait la treizième. Deuxièmement, la dernière zone porte encore de légères traces de feu (dues à la zone d'Air en Feu de Bordofas).

Une détection d'aura dans la dernière zone sera positive. Cette zone contient une zone de téléportation de départ. Une lecture d'aura bien réussie pourra préciser qu'elle ne téléporte que les créatures pas trop fortes oniriquement (et leur objets).

Les voyageurs devraient une fois encore regarder à travers le téléporteur grâce à leur Grand Encens d'Hypnos spécial. Le haut-rêvant verra ainsi le trésor de Bordofas et la cachette. Il pourra même faire tourner sa vision pour apercevoir l'ensemble de la cachette depuis le centre de la zone d'arrivée du téléporteur : zone de lanterne, objets exposés (les copies), restes du « campement » (il utilisa cette partie de la cachette pour satisfaire ses fonctions organiques : on peut encore y trouver des excréments et restes de repas fossilisés).

Remarquons qu'il y a peu de chances qu'il voit le fond de la cachette : il faut qu'il précise qu'il regarde vers le bas, de plus le trou est petit (ce qui fait de l'ombre) et les objets sont en grande partie recouverts de restes calcinés. Un GR retord pourra estimer que Bordofas avait caché la zone du bas par un sort d'Illusion Géographique.

Les voyageurs devraient alors se demander pourquoi Bordofas n'a pas mieux caché son trésor : pourquoi dans une mine, pourquoi si bien mis en valeur (exposé et éclairé), ...). Mais, ils vont certainement finir par sauter dans le piège.

Toute créature ayant moins de 20 points de rêve actuel est téléportée dans la cachette (avec son matériel). Arrivé là-bas, tout être vivant est téléporté de nouveau sans son matériel. Notez que si les personnages ont la bague d'invocation du faucon de Psiluma, celle-ci est téléportée aussi car elle est considérée comme vivante (le principal intérêt de cela est de faire cogiter les joueurs).

Il est très difficile de résister aux téléportations qui ont été faites par un haut-rêvant du Second Age pour piéger un haut-rêvant du Second Age. Le mieux pour le GR est certainement de tirer les jets de résistance en cachette et que tout le monde rate (un personnage qui réussirait serait privé du reste de l'aventure). Ce n'est pas vraiment de la triche : à l'Arche de Badistra et à Argilom, les voyageurs ne résistent pas aux téléporteurs.

Heureusement pour les voyageurs, les grands chamboulements de la fin du Second Age ont déplacé la zone d'arrivée du dernier téléporteur. Celle-ci n'est plus au-dessus des limbes mais est maintenant située en Boldzarie des chats dans la montagne au dessus de Sdarik.

Remarque : la chaîne de montagne du Dragon Déchu a aussi une Tête et une Queue. Pensant à cela, les voyageurs pourraient décider d'aller explorer la « Tête de Dragon ». Le GR pourra alors improviser le gain d'un bonus : minerais aux propriétés spéciales (métal narth), plante bénéfique (poirier savant), signe draconique, source fabuleuse, révélation onirique, indice sur la quête, ou bien même une Tête de Dragon. S'ils vont explorer la Queue ils sont vraiment masochistes et méritent ce qui peut leur arriver.

LE LONG CHEMIN DU RETOUR

LA BOLDZARIE

La nouvelle façon d'introduire le scénario « un rêve en Boldzarie » entraînent de nombreuses petites modifications qui sont détaillées ici.

L'arrivée des voyageurs en Boldzarie a lieu par un téléporteur dont la zone d'arrivée est parfaitement détectable (par magie). De plus, les aventures vécues ne sont plus un rêve (au sens du scénario de Denis Gerfaud) : ceux qui

meurent ne se réveilleront pas... Les rêves des thermes qui servent à guider les Voyageurs n'ont plus lieu d'être : ils sont purement et simplement supprimés.

La Boldzarie des chiens correspond au Rêve de Cloverstone, la Boldzarie des chats est dans un autre Rêve où les voyageurs ne sont jamais passés. Ceci fait qu'en Boldzarie des chats tous les rituels de communication d'hypnos faits par les voyageurs pour repérer où ils sont n'obtiennent pas de réponse. On ne peut contacter ni le Rêve de l'Arche de Badistra, ni celui d'Argilom, ni celui de Cloverstone. Ceci est déjà un renseignement utile en soi.

Le pays de Gossom a pour capital Gossomar. Dans la Boldzarie des chiens ce pays est le pays zodiste ayant pour capital Glassobar : les Boldzars font juste une erreur de prononciation. Dans la Boldzarie des chats, Gossom est un pays de gens pervers, fourbes et dépravés. Il est donc logique que, dans la Boldzarie des chiens, Gossom soit le miroir de cela : un pays de Zodistes.

Arfur n'est plus un voyageur naufragé : c'est Trébad (voir le chapitre « L'histoire de Trébad dit Arfur » p.13). La renaissance sous le nom d'Arfur lui convenait bien pour amoindrir ses problèmes psychologiques. Il ne se faisait donc plus appeler qu'Arfur. De ce fait, Trébad n'est connu que sous le nom d'Arfur en Boldzarie sauf par les gens de Sdarik et en particulier sa « mère », dame Branna, qui se souvient bien qu'il se nommait Trébad.

Il existe une forte différence de vitesse d'écoulement du temps entre la Boldzarie des chats, où le temps s'écoule lentement, et la Boldzarie des chiens (monde de Cloverstone) où le temps va plus vite. Quand on passe d'un côté à l'autre du blurêve cela fait un effet.

La mohok de Lvof, Litszo Maskaviar, est arrivée pour remplacer Arfur le précédent mohok ayant disparu. Cela s'est produit il n'y a pas très longtemps (le temps s'écoulant plus vite dans le Rêve de Cloverstone, Trébad a eu le temps de vivre la suite de son périple malgré tout). De ce fait dame Branna sera encore bouleversée de sa disparition.

Les voyageurs devraient assez logiquement se renseigner sur le précédent nouveau rêvé, comprendre qu'il s'agit de Trébad et se dire que si il a put revenir à Cloverstone, ils le peuvent aussi. Ils devraient ainsi trouver le pont de Sourdebrume malgré que les habitants rechignent à en parler (pas besoin du subterfuge des crampes et des fricortilles), puis arriver en Boldzarie des chiens et là se rendre compte par Hypnos qu'ils sont retournés dans le monde de Cloverstone. Là en enquêtant un peu, ils devraient comprendre que le pays de Glossom est le pays zodiste. Ensuite, ils n'ont plus qu'à (sic) le traverser (à improviser) pour revenir à Cloverstone.

On peut laisser toutes les histoires avec les chiens qui complètent et brouillent bien le côté enquête et présagent de la suite de l'aventure (en Boldzarie des chiens).

Si les joueurs peinent, le GR pourra aider en faisant intervenir dame Branna. Celle-ci étant très inquiète pour Arfur leur demandera d'enquêter pour retrouver leur « frère » (elle pourra alors lâcher qu'il s'appelait Trébad).

Le GR peut aussi aider par des Rêves où les chiens guident les Voyageurs. Ceci peut leur permettre de comprendre que la solution est de suivre les chiens et de passer dans l'autre Boldzarie. Exemple de Rêve : « Tu es perdu dans le noir, tu entends un chien aboyer derrière toi, il te saisit par les cheveux et te tire dans une direction inconnue. Tu aperçois alors une lueur de plus en plus forte. Et enfin tu reviens à la lumière. ».

Si les joueurs n'y arrivent toujours pas, le GR pourra se rabattre sur les ficelles grosses comme des Bandersnatches qui sont dans les scénarios de Denis Gerfaud (les crampes et des fricortilles).

PASSAGE CHEZ LES ZODISTES ET RETOUR CHEZ LES GNOMES

Quand les voyageurs tenteront de contacter les gnomes depuis la Boldzarie des chiens grâce au moins prévu (voir « La deuxième mission » p.11), le temps écoulé pour les gnomes (et les gens de Cloverstone, les Zodistes, etc...) aura été de quelques années. La « sentinelle » gnome n'est plus là tous les midis. Néanmoins, le tableau comporte l'indication suivante en rune carrée gnome : « nous sommes le, nous contacter exactement au début de l'heure de la couronne ». Un garde gnome est chargé de venir tous les jours au début de l'heure de la couronne pour changer la date et attendre quelques minutes une éventuelle communication.

Je n'ai pas eu à improviser la traversée du pays zodiste, car cela faisait tellement peur aux voyageurs qu'ils ont trouvé une autre solution.

Etant tombés sous la coupe de Sokko la Dédaigneuse, ils furent libérés contre la destruction de son ennemi Naraf l'Aboyeur. Celui-ci résistait à toutes les tentatives d'assassinat classique (deux bagues magiques : Bouclier Mobile et Ecaille de Protection contre les Empoisonnements). Luther mit fin aux jours de ce pauvre Naraf par un Air en Feu à déclenchement conditionnel.

Les voyageurs réussirent et impressionnèrent énormément : ils passaient pour des Molosses et Luther prétendant avoir une bague magique qui déclencherait une zone d'annulation de dix lieues de diamètre s'il mourrait ou la retirait ! Ainsi, Sokko nomma Luther capitaine en second et lui offrit un superbe cheval. Celui-ci, récupéra les bagues magiques de Naraf en prétendant que seuls les Molosses n'avaient pas à les craindre (regardez ce qu'il est advenu de Naraf qui n'était pas Molosse...).

Malgré leur situation enviable, mais dangereuse, les voyageurs reprirent leur voyage et arrivèrent à Zaviék fortement escortés. Là, ils furent accueillis par le chef de la forteresse, Gribok, un allié de Sokko. Celui-ci maniait une hache gigantesque que même Luther ne pouvait utiliser efficacement (brassard en argent en forme de serpent avec trois écailles « exhausteur de force » : +3 en force).

Gribok les renseigna sur le pays zodiste avec qui Zaviék est en guerre (attaques des villages zodistes par les Boldzars, représailles, ...). Là, les voyageurs discutèrent longuement de la conduite à tenir dans la chambre qui leur était mise à disposition. Gribok les espionnait grâce à un conduit auditif dissimulé dans la cheminée. Il comprit la richesse et la puissance qu'il pouvait gagner en les dépouillant (objets magiques) ou en les utilisant (magie, soins, ...). Malgré tout, il les craignait et se contenta un temps de les empêcher diplomatiquement de partir.

Les voyageurs mirent au point un plan, avertir magiquement les gnomes et eurent leur accord pour sa réalisation. Le plan se déroula comme suit. Luther déclara qu'il allait faire une reconnaissance en pays ennemi. Dordolio le rendit invisible. Luther, haut-révant et héros exceptionnel, fit une bulle volante de très grande vitesse (200 km/h !) et vola au dessus du pays zodiste en suivant les routes principales. Au dessus de Glassobar, à l'aube, il fut aperçut par une prêtresse (don de Vrais Yeux) qui n'eut pas le temps de prévenir une grande prêtresse (don de Vrai Voix) que Luther était déjà à une lieue (ouf). Luther retrouva Cloverstone, le téléporteur et les gnomes. Pendant ce temps, les autres voyageurs se barricadaient dans leur chambre.

Le lendemain, Luther fit le voyage en sens inverse dans les mêmes conditions mais en emportant avec lui Tuhrlugaste le gnome extrêmement aventureux (en PNJ cette fois). Les gnomes les avaient un peu blindés : invisibilité, bouclier mobile, ... Avant de partir Tuhrlugaste s'était équipé d'une bague jetant le sort téléportation. Il fit la zone d'arrivée dans un châlet d'entrée du téléporteur proche de Cloverstone (plus précisément dans un tunnel entouré de meurtrières derrière lesquelles se tenaient moult arbalétriers gnomes).

Revenu à Zaviék, Luther n'était plus invisible, il fit un rapport succinct et rejoignit ses amis, Tuhrlugaste invisible sur ses talons. Ce dernier parvint à se glisser discrètement dans la chambre. Là, les voyageurs décidèrent, malgré les protestations apeurées du gnome, d'aller aux écuries pour récupérer le cheval de Luther et leur matériel encombrant et de créer le téléporteur là-bas. Ils sortirent donc avec tout leur équipement (seul Tuhrlugaste était toujours invisible).

Gribok, prévenu par ses hommes, accouru pour savoir pourquoi et où ils se dirigeaient ainsi équipés. Les voyageurs continuèrent à marcher d'un pas décidé vers les écuries, éladant la question. Là, Gribok bouscula Tuhrlugaste toujours invisible et se retourna en dégainant sa formidable hache. Le gnome prit peur et déclencha le téléporteur. Les voyageurs surpris arrivèrent donc dans le tunnel avec des gardes et un Gribok furieux criant à la trahison en essayant d'abattre sa hache sur la tête de Luther. Les gnomes manquèrent de cribler tout le monde de carreaux mais la situation s'éclaircit avant que la combat ne fit d'autre victime que Gribok que Léo acheva pour récupérer le brassard magique. Les voyageurs laissèrent la vie sauve aux gardes.

Les gnomes interrogèrent longuement les voyageurs et leur firent la moral tout aussi longuement. Ils leur apprirent que dans ce Rêve le temps était passé beaucoup plus vite et que Jeunesse et Marotte étaient maintenant des jeunes femmes (au choix du GR qui voudrait introduire des personnages féminins dans sa campagne).

De plus, les gnomes déclarent avoir été contactés par Balnifède un an plut tôt. Celui-ci prétendait savoir où trouver des cordebuses.

Dans ma campagne les voyageurs tentèrent de trouver la cachette du trésor par des moyens techniques et magiques. Entre autres techniques testées, ils se répartirent sur le Dragon Déchu pendant que l'un d'eux jetait des pétards, un gong de 2 m de diamètre puis des boules métalliques, dans le téléporteur. Ils ne parvinrent pas à entendre de l'extérieur la position de la cachette, celle-ci étant dans une autre chaîne de montagne !

Revenus bredouilles, il décidèrent de s'occuper de Jeunesse et des cordebuses.

LE FINAL

LA CORDEBUSE ET LE ROYAUME DE MELARGONEZE

Les voyageurs retournent ensuite auprès de Balnifède, Marotte, Jeunesse, Molotok, l'âne Gredin et le Félor. Jeunesse est devenu très instruite, Marotte est devenu une haut-révante correcte, Molotok et le comte sont restés égaux à eux-mêmes.

Le comte leur explique qu'un voyageur de passage leur a déclaré avoir suivi la grande chaussée (voir « Balnifède, Jeunesse et les béréblasques » p.7). Celle-ci mène au royaume de Mélargonèze. Le trajet est dangereux : montagnes infestées de glous, de brigands et paraît-il de tournedents. Sur la grande chaussée, le voyageur a même trouvé une belle épée abandonnée ainsi qu'une roue de charrette cassée. Le voyageur n'a pas parlé de déchirure de Rêve car il n'en a pas vue et n'a pas fait le rapprochement avec les objets abandonnés. Il pensait plutôt que c'était la preuve que les marais était aussi dangereux. Depuis Jeunesse ronge son frein.

Les voyageurs devrait donc l'emmener en Mélargonèze (où bien y aller et revenir avec une cordebuse). Jeunesse n'est pas une grande voyageuse : Gredin sera une bonne monture pour lui éviter trop de fatigue. Elle insistera pour le prendre lui car sa conversation est passionnante contrairement à celle des autres montures dont les voyageurs pourraient disposer. Elle voudra aussi emmener son petit félor (de toute façon, il est difficile d'empêcher qu'il la suive).

Dans les marais, les voyageurs trouveront la zyglute, rencontreront une déchirure jaune et trouveront des objets variés. La traversée des Monts Majestiques devra être assez dangereuse pour justifier que personne ne les franchit. On peut mettre une attaque nocturne de glous furieux venant piétiner le feu de camp des voyageurs (si

ceux-ci se cachent en entendant venir les glous, il n'y aura que quelques dégâts matériels). Faire ensuite suivre les voyageurs par un groupe de brigands. Si les voyageurs en capturent ceux-ci prétendront être des chasseurs de Val Capri les prenant pour des brigands. Arrivés à Val Capri, les habitants pourront confirmer que des chasseurs du village sont de sortie. Les voyageurs auraient-ils commis un impair en tuant des villageois ?

Dans ma campagne, les voyageurs ont rencontré dans une auberge Kagemoshi Kekititsu le héros transbalais vainqueur il y a quelques années du grand tournoi (voir « La mer et ses richesses » p.6). Il est alors devenu pour un temps un compagnon de route. Son but est de trouver la recette de la potion de semi-incarnation et de trouver des résidus d'entités de cauchemar pour la préparer. Les voyageurs lui ont communiqué la recette contre quelques services et l'ont emmené avec eux dans les marais de Tourve-l'Eau pour qu'il y trouve un vaseux. N'en ayant pas trouvé avant d'avoir découvert les acremornes, leurs chemins se sont séparés : Kagemoshi est resté dans le marais.

Le reste de l'aventure se déroule normalement.

INTRODUCTION DE NOUVEAUX PERSONNAGES

Le gros de la troupe

La campagne approchant de la fin, cela peut être le moment d'introduire de nouveaux personnages. De plus, en tant que GR, je demande à mes joueurs jouant en campagne d'avoir toujours un deuxième personnage prêt au cas où le premier meurt ou bien pour pouvoir jouer des scénarios hors campagne.

Les nouveaux personnages, ont été introduit de façon assez spéciale. Tous sauf un étaient en fait les hommes d'escorte auxquels Arnold Sbirodan, le gouverneur de Quadrat, confie les voyageurs pour les assassiner (il faut bien entendu changer les noms et quelques détails pour que les joueurs ne repèrent pas le subterfuge). Tous ces personnages étaient sous des prétextes divers tombés sous la coupe de Sbirodan qui les avait fait jeter en prison. Il leur promet la liberté en échange de l'assassinat des voyageurs. Il les menaça aussi de mettre toute sa puissance en jeu pour les retrouver s'ils ne s'acquittaient pas de leur tâche. A cette équipe s'ajoutait d'autres repris de justice : une brigande de la bande d'Egrefine et un ogre.

Les nouveaux personnages et les voyageurs n'étant pas des assassins (à part Léo et l'ogre), l'embuscade ne fit que deux victimes et un blessé grave (Elynn à qui l'ogre broya une jambe). La première victime fut le conducteur du chariot qui fut proprement poignardé par Léo dès le début du combat (Léo avait repéré que ce n'était pas un charretier ordinaire mais plutôt un assassin). Le deuxième fut l'ogre qui fut achevé par Kagemoshi bien après le combat, les autres personnages et voyageurs rechignant à le faire.

Une longue discussion s'engagea entre les voyageurs et les nouveaux. La conclusion fut que les voyageurs laissaient partir les nouveaux en leur conseillant de se débarrasser de Sbirodan (qui ne respecterait jamais sa parole) et ensuite de fuir le pays par le nord (vers la Venturie) pour chercher l'Arche de Badistra. S'ils parvenaient à cela, ils mériteraient de partager des voyages avec les voyageurs ! Je n'ai dit qu'ensuite aux joueurs qu'ils avaient eu à faire à leurs nouveaux personnages. Les joueurs permirent donc de tracer le début de la prochaine campagne : Arnold Sbirodan, l'Arche de Badistra et d'éventuelles missions pour les gnomes (il reste pas mal de téléporteurs inexploités).

On remarque ici l'intérêt d'avoir une règle simulant la combativité (ou plutôt la faible combativité), une autre simulant la capacité à tuer de sang froid et pour finir la règle des points de sang dissuadant de le faire. Ceci permit de régler le combat sans trop de dégâts.

Ashanishadishade

Le dernier personnage qui fut introduit à un background très spécial. Il vient d'une joueuse (Catherine) qui voulait jouer un magicien et jouer un Dragon, rien de moins ! Après avoir dit que ce n'était pas possible (en particulier pour l'équilibre du jeu), voici la solution que j'ai trouvée.

Jeunesse, s'avérait rêvée par un dragon particulièrement turbulent. Les autres Dragons le mirent hors de leur rêve pour un temps. Pratiquement cela se traduisit par le sommeil prolongé de Jeunesse qui devint PNR (Personnage Non Rêvé par un Dragon en particulier). Le fait de redonner la mémoire à Jeunesse correspond au retour du Dragon turbulent dans le jeu des autres. Par contre, mis hors jeu si longtemps, le personnage de Jeunesse ne le satisfait pas pour assouvir son désir d'action. Il décide alors d'en rêver un autre. Et finalement, pourquoi pas se rêver soi-même comme au Premier Age ? Mais, c'est peut-être un peu trop voyant et inacceptable pour les autres Dragons. Il décide donc de se rêver lui-même mentalement mais pas physiquement (juste quelques petites transformations physiques pour être moins passe-partout que Jeunesse).

Dans la campagne cela s'est traduit par un coma assez long pour Jeunesse quand elle a senti une acremorne. Les voyageurs ne parvinrent pas à la réveiller, elle semblait morte. Lui avaient-ils fait respirer des fleurs empoisonnées ? Était-elle en coma onirique ? Ils s'aperçurent au bout d'un temps assez long que son corps semblait changer légèrement. Au bout de quelques jours comme cela, dans les marais, la nouvelle Jeunesse avait les cheveux roux rouge, les yeux vairons et repris conscience à l'heure du dragon (heure de naissance).

Ainsi apparaît le personnage d'Ashanishadishade (pas très original comme nom de Dragon). Voici comment elle se présente :

« Je suis un Dragon. Je me nomme Ashanishadishade. Tâchez de vous en souvenir ! Je déteste que l'on écorche mon nom ou que l'on me donne des surnoms ou diminutifs. Je rêve ce monde et vos aventures pour m'amuser. Les autres Dragons, n'ont qu'à bien se tenir : ils m'ont frustrée de mon rêve mais c'est bien mon rêve et mon aventure maintenant. D'ailleurs, je rêve bien ce que je veux... ».

Physiquement elle a le corps d'une jeune femme d'une quinzaine d'années mais prétend avoir 3720 révolutions (aller savoir ce que c'est ! Est-ce l'équivalent d'une journée pour un Dragon et donc d'une incarnation pour un personnage ?). Etant un Dragon, elle a des compétences assez particulières (sans compter celles qu'elle a pu apprendre sous la forme de Jeunesse avec Balnifède ou Muringhen). Parmi celles-ci on trouve :

- Légendes du Premier Age et Légendes du Second Age (par contre Légendes du Troisième Age est plus faible car elle ne participait plus aux Rêves depuis la fin du Second Age, reste juste ce que Balnifède a appris à Jeunesse),
- Physique (connaissance des lois qui régissent les Rêves : en tant que Dragon qui rêve, elle sait comment c'est fait),
- de nombreuses autres sciences ou capacités suivant le même précepte (Chirurgie, Médecine, Astronomie, Géographie, Héraldique, Mathématiques, Mécanique, Mémorisation),
- Lecture du Draconic (forcément),
- de nombreuses compétences de « communication » nécessaires vu son profil peu consensuel (Argumentation, Comédie, Commandement, Imitation, Langue Maternelle, Repartie, Rhétorique, Us & Coutumes).

Ses caractéristiques sont aussi extrêmes. Elle est très forte en Constitution (allez empoisonner un Dragon...), Résistance Mentale et Volonté (tentez de l'effrayer ou de vous mettre en travers de sa route...), Rêve, Intellect et Eloquence (ça elle en a bien besoin). Par contre les autres Dragons continuent de lui mettre des bâtons dans les roues comme ils peuvent en influençant le Rêve autour d'elle : elle manque cruellement de Dextérité (tous les objets lui échappent comme doués d'une volonté propre), d'Endurance (un rien la fatigue, tous ces petits cailloux qui lui roulent sous les pieds...) et de Chance (les autres Dragons sont si mesquins).

C'est à cause des autres Dragons qu'elle ne réussit pas tout ce qu'elle entreprend, qu'elle ne peut pas rêver tout ce qu'elle veut, qu'elle ne sait pas tout. Elle a toujours une excuse à base de Dragon pour ses échecs : « ça c'est encore un coup de mon arrière grand oncle Chouiksinkouchsioukin qui crée de nouvelles plantes dès que j'ai le dos tourné, comment voulez-vous que je m'y retrouve si la botanique change d'un Age à l'autre ! ». De même, elle explique ainsi le fait qu'elle ne peut pas modifier le Rêve à volonté : « Rêver un tas d'or. Vous croyez que je vous ai attendus pour le faire. Je l'ai déjà fait plusieurs fois depuis hier mais Pomulopokpupomulek, mon cousin issu de Germaingeamergemai, les fait disparaître avant que vous vous en rendiez compte. Il n'a rien de mieux à faire cette face de groin ! ». Elle explique de la même façon les choses étranges qui se passent dans les aventures : « Cette vieille dame à l'air désespéré, encore une entité de cauchemar. Je parie que c'est un coup d'Ethyltertiobutyléthane. Il est très joueur. Je vais arranger cela... (annulation de l'entité)... Autant pour moi, c'était Argoronkarkonkiro. Je n'aurais pas crû cela de lui. Il me décoit. ».

Ashanishadishade ne fait pas de haut-rêve : elle rêve directement ce qu'elle veut quand elle parvient à imposer sa volonté aux autres Dragons. D'ailleurs, comme tous les Dragons, elle abhorre les haut-révants et elle est gravement offensée quand on la prend pour l'un d'eux.

Néanmoins, pour gérer la chose on utilise les règles traditionnelles de haut-rêve à un détail près : elle peut lancer n'importe quel sort ou rituel (et même en inventer des spécifiques sur le moment). Par contre, pour simuler le fait que les autres Dragons limitent son pouvoir, avant de tenter de jeter un sort, elle doit réussir un jet de théorie de la voie avec la difficulté du sort en malus (exemple : intellect/hypnos à -5). Ce jet est fait secrètement par le GR qui peut ainsi éviter qu'un scénario ne soit gâché par ce pouvoir. Si elle rate, elle ne peut retenter ce sort dans la journée (espérons qu'il n'y a pas un blessé grave à soigner...); Ashanishadishade sent alors que la volonté d'un autre Dragon la contrarie dans ses plans. Si le jet est réussi, on considère qu'elle a l'idée et l'assentiment des Dragons en général. Elle doit néanmoins réussir à lancer le sort effectivement ensuite. En cas de problème dans les TMR, ou d'échec au jet de magie, c'est qu'un Dragon mesquin et jaloux lui a encore mis des bâtons dans les roues (dans le Rêve plutôt).

Rappelons qu'Ashanishadishade ne fait pas de haut-rêve, elle rêve tout simplement. Par exemple, même si en terme de jeu on fait des illusions pour gérer la transformation d'une pomme en poire, elle pense et dit qu'elle a tout simplement rêvé que la pomme est devenue une poire.

A la création, il y a trois sorts qu'elle peut tenter de lancer sans jet de dés préliminaire : Queue de Dragon, Souffle de Dragon et Invocation d'un Garde du Corps Pavois (voir descriptions en annexe). Le premier, elle en use et en abuse dès qu'on lui manque de respect, quand on la nomme par un diminutif (du genre « Ashani »), quand elle croise un haut-révant (s'il ne subit que cela, il s'en sort très bien), etc... Ashanishadishade est vraiment faible physiquement, le Garde du Corps sert donc à lui laisser une chance de survie et à permettre à la joueuse de ne pas s'ennuyer pendant les combats (si elle parvient à l'invoquer alors elle le joue). Au cours de ses aventures, elle pourra apprendre des sorts comme un haut-révant pour pouvoir les lancer en toutes circonstances.

La plupart des gens, PJ compris, la prend pour une haut-révante affabulatrice douée de talents spéciaux. Mais est-elle vraiment un Dragon ? La question est sans intérêt pratique : chaque PJ est en fait rêvé par un Dragon plus particulièrement, il est donc en quelque sorte un Dragon même s'il n'a pas la prétention de l'être.

D'ailleurs être un Dragon n'est pas forcément un avantage : ce personnage a été créé avec le même nombre de points dans les caractéristiques et compétences qu'un personnage ordinaire ; ce qui fait de grosses lacunes (le combat par exemple) vu le nombre de compétences spéciales à acheter.

De plus, son principal handicap est d'être une jeune fille susceptible qui se balade en prétendant être un Dragon et qu'ainsi tout lui est dû et chacun doit se plier à sa volonté. Pour le commun des rêvés, elle semble pratiquer le haut-rêve ce qui peut être assez risqué dans certaines contrées (celle qu'elle apprécie car les haut-révants sont les malvenus !). De même, comme elle ne supporte pas les haut-révants et cherche à les « dé-haut-révantifier », elle a des problèmes dans les pays où les haut-révants sont acceptés.

On conçoit bien que de tels handicaps soient dangereux et que la joueuse est parfois tentée de faire ravalier sa fierté de Dragon à son personnage. Pour quantifier et réprimer ces actes de faiblesse a été inventée la règle des points de lavette ! Ceux-ci fonctionnent un peu de la même manière que les points de sang (voir en annexe). Quand Ashanishadishade gagne un point de lavette, la joueuse tire un D20. Si elle fait plus que son nombre de points tout va bien. Sinon, elle fait une crise identitaire : elle doute d'être vraiment un Dragon. Cela se manifeste par le fait qu'elle perd momentanément ses pouvoirs spéciaux : plus de haut-rêve « naturel » (il lui reste juste les sorts qu'elle a vraiment appris : à la création le Garde du Corps Pavois), plus de queues et souffles de Dragon, plus de connaissances spéciales. Elle gagne alors un point de lavette définitif. Le nombre de points de lavette définitif est son malus à toutes ses actions typiques de Dragon : jet de théorie onirique pour pouvoir inventer un sort sur le coup (voir plus haut), compétences spéciales (Légendes du Premier Age, Géographie, Physique, ...). Ainsi, au fur et à mesure des crises identitaires et donc de l'accumulation de points de lavette définitifs, Ashanishadishade deviendra une haut-révante normale (son Dragon se sera calmé)...

LE VOLEUR SUPREME

Même si aucun joueur ne récupère Ashanishadishade comme personnage, le GR pourra trouver amusant de remplacer Jeunesse par Ashanishadishade en tant que PNJ. Cela rendra les discussions sur l'usage du Voleur Suprême plus délicates. De fait, elle ne voudra pas révéler le nom du voleur.

Si le GR décide que le voleur en est à sa dernière apparition, un dilemme se posera : libérer le Livre des Justes Textes ou récupérer le trésor et les objets qui s'y sont ajoutés.

De plus, le GR peut considérer que le Voleur Suprême est retors : il ne ramènera du trésor que ce qu'on lui a clairement spécifié, ce qui peut se limiter aux copies des objets de Bordofas. Mais, en étant à sa dernière invocation, il peut faire preuve de mansuétude. Au mieux, il pourra rapporter :

- les copies des objets de Bordofas,
- les vrais objets magiques de Bordofas,
- le matériel que les voyageurs ont perdu en tombant dans le piège,
- le matériel que Trébad le très bon a perdu de même (pas grand chose),
- les objets magiques et le matériel de Gundabad le Thanato.

Si il est très gentil, le Voleur Suprême pourra trier les objets, les ranger dans les malles qu'avait utilisées Bordofas pour son matériel de camping et les ramener où Ashanishadishade le lui demandera. On peut même considérer que sur demande, le Voleur pourra mettre de côté les objets dangereux (ceux de Gundabad).

Dans ma partie Ashanishadishade a fait l'invocation sans témoin (à part Léo bien caché), devant le Livre des Justes Textes. Le Voleur venant pour la dernière fois, elle a choisi de laisser tomber le Livre, elle a fait ramener le trésor directement chez Balnifède, a prétendu aux voyageurs que l'invocation ne marchait plus et leur a fait la surprise lors de leur retour bredouille chez le comte.

RETOUR CHEZ LES GNOMES

Si les voyageurs récupèrent tous les objets du trésor, il faut espérer qu'ils ne les manipuleront pas et les ramèneront sagement chez les gnomes (dans les malles par exemple). En effet, la plupart des objets de Gundabad le Thanato sont mortels. Effectivement, des objets thanataires conçus par un des plus terrible nécromant du Second Age peuvent anéantir des aventuriers du Troisième Age sans coups férir. En pensant aux difficultés que leur a fait endurer Trébad, les voyageurs devraient en avoir conscience. Le GR pourra, en guise d'avertissement, mettre dans le lot un objet ayant les mêmes effets qu'Eskaragne (Peur Thanataire, Ombres de Thanatos, Queue de Dragon). Ashanishadishade pourra aussi les avertir. Ceci devrait pousser les voyageurs à respecter le marché passé avec les gnomes (voir « La deuxième mission » p.11). De plus, si les voyageurs contactent les gnomes, ceux-ci les enjoindront de ne rien toucher et de tout rapporter à l'Arche de Badistra (ils pourront même monter une opération de rapatriement à base de téléportation).

Le trésor parvenu à Argilom, les gnomes pourront trier assez rapidement les objets d'après leur origine. Ils connaissent les objets de Bordofas et les copies car ils les ont faits. Les voyageurs pourront reconnaître leur

ancien équipement. Le reste sera considéré comme dangereux et mis de côté pour études ultérieures, prudentes et mûrement réfléchies.

Les voyageurs pourront récupérer immédiatement leur ancien matériel (sauf si quelque chose mérite d'être étudié et ne l'a pas encore été). Ils pourront avoir au bout de quelques semaines les copies des objets de Bordofas (étant non magiques et fabriqués à Argilom à la va-vite, les artisans gnomes en auront vite fait le tour). Les voyageurs ne reverront jamais les objets de Gundabad et de Trébad car ils ne faisaient pas partie du contrat initial et il faudra de nombreuses décennies aux gnomes pour oser les étudier. De plus, la plupart des objets de Gundabad comportent des composantes thanataires, il est donc hors de question pour les gnomes de les remettre dans la nature. Néanmoins, les gnomes pourront occasionnellement faire ressortir des objets non thanataires (si le GR a besoin d'introduire dans le jeu des objets utiles à ses scénarios !).

Pour ce qui est des vrais objets magiques de Bordofas, les gnomes mettront quelques mois à quelques années pour les analyser. Ceci permet au GR, de les distiller au compte-gouttes pour ne pas déséquilibrer ses aventures futures. Les gnomes pourront toutefois donner des indications sur leurs propriétés assez rapidement.

Les objets magiques de Bordofas que j'ai introduit dans ma campagne sont rapidement décrits en annexe pour donner des idées aux GR.

Voilà, la campagne est finie, le miroir de Tshikita reste un mystère.

ANNEXES

Ces annexes ont été écrites pour le système de simulation GHOST (Generic Hascoët Olivier SysTem : pour tout renseignement envoyez moi un mail à olivier.hascoet@centraliens.net). Néanmoins, la conversion pour les règles normales de Rêve de Dragon ne devrait pas poser de difficultés.

REGLE DES POINTS DE SANG

Pour juger de la qualité d'âme des PJ et éventuellement des PNJ, on peut utiliser un système de « Points de Sang » (un peu comme les « Points du Côté Obscur de la Force » à Star Wars).

Ceci marche comme les points de refoulement. A chaque mauvaise action (achever un blessé, frapper quelqu'un qui se rend, vols très crapuleux, ...), le PJ risque de gagner des points de sang (un en général). Si il en gagne, il tire un D20. Si il fait plus que son nombre de points de sang tout va bien, sinon il est frappé d'une Ombre de Thanatos et ses points de sang reviennent au minimum.

Le minimum de point de sang est appelé « Points de Sang Définitifs ». Le nombre de points définitifs :

- augmente de 1 à chaque Ombre de Thanatos tirée,
- peut augmenter directement en cas d'actions particulièrement horribles (violence gratuite, ...),
- peut augmenter lors de chocs psychologiques ou oniriques puissants (voir les limbes, côtoyer des manifestations thanataires, assister à des actes de barbarie, ...).
- peut augmenter aussi en fonction du type de personnage (compétences morbides type Assassinat, Torture, Thanatos, ...) ou de son background (possession d'un objet puissant ou d'une fortune mal acquise, ...),
- peut augmenter de 1 pour chaque objet thanataire possédé.

Les personnages débutants n'ayant pas de compétences ou background « mauvais » commencent sans point de sang. Pour les autres, le GR décide de leur nombre de points de sang définitifs initiaux en fonction des circonstances (5 points représentent déjà une tare terrible).

Avec cette règles, les personnages « mauvais » et en particulier les HR thanataires ont l'âme qui s'assombrit petit à petit ; il devient de plus en plus difficile de les supporter dans un groupe de voyageurs ; ils peuvent finir PNJ.

De très bonnes actions dénotant d'un esprit de sacrifice, la rencontre d'entité de Rêve, ..., peuvent faire décroître les points de sang (même les définitifs).

Les Points de Sang peuvent être gérés secrètement par le GR.

NOUVEAUX SORTS

Queue de Dragon Hypnos (Cité) - R-5 r4 - Portée 2 - "Définitif"

La victime subit une Queue de Dragon. Un point de qualité du sort permet au haut-rêvant de décaler le tirage sur la table de 2% ou de modifier le tirage d'une *Idee Fixe* ou d'un *Désir Lancinant* de 1.

Si la victime résiste au sort c'est le haut-rêvant qui prend la Queue de Dragon.

Souffle de Dragon Thanatos (Fleuve) - R-9 r7 - Portée 1 - "Définitif"

Même fonctionnement que le sort *Queue de Dragon*.

Stockage Oniros (Gouffre) - R-9 r8 - Portée 1 - Durée spéciale

Ce sort regroupe des éléments des sorts *Téléportation*, *Barque de Rêve* et *Bulle Volante* (la connaissance de chacun de ces sorts donne un bonus de 1 à son apprentissage). Ce sort crée une déchirure de rêve qui met la zone visée en correspondance avec un micro-rêve propre au haut-rêvant. Cette déchirure apparaît instantanément et se referme immédiatement. Tous les objets entièrement contenus dans la zone disparaissent dans le micro-rêve sauf s'ils sont fermement fixés (de façon définitive) à d'autres qui ne subissent pas le sort.

Exemple : ce sort peut dégonder une porte même fermée à clef mais ne peut pas séparer les différentes parties d'un mur (briques, planches, torchis, clous). Ce qui compte c'est que les objets soient faits pour être séparés.

Tous les objets qui disparaissent sont remplacés par ceux stockés lorsque le haut-rêvant avait jeté le sort la fois précédente. Les objets réapparaissent dans la position qu'ils avaient lors de leur disparition à condition que cela ne les fassent pas surgir dans quelque chose de solide (dans ce cas ils sont repoussés plus loin).

Ce sort peut emprisonner de l'air ou de l'eau mais pas de la terre (sauf si elle a été préparée : mise en tas, séparée du sol).

Un objet magique ne disparaît que si l'attaque du sort est supérieure au nombre d'ailes de l'objet.

Un être vivant ne disparaît que s'il rate son jet d'*Onirisme* et si l'attaque est supérieure à la caractéristique *Rêve* de la victime (ou son *Rêve Actuel* s'il est supérieur).

Un objet tenu volontairement ne disparaît pas si la victime ne disparaît pas et réussit un jet d'*Onirisme* pour l'objet avec comme difficulté l'attaque du sort. Si l'objet est mal tenu (sous le bras, entre les jambes serrées consciemment, ...) un malus est ajouté.

Exemple : une selle, un sac à dos, des vêtements, des bijoux disparaissent automatiquement. Les rênes et armes (tenus) ne disparaissent pas forcément.

On prétend que les objets, êtres vivants, entités, pris dans une Zone de Stockage sont placés en stase temporelle mais cela ne semble pas avoir été vérifié.

En cas d'échec total, le haut-révant subit un Souffle de Dragon en plus des autres désagréments possibles (auto-stockage ?).

Garde du Corps Pavois Hypnos (Cité Pavois C6) - R-8 r8 - Portée 1 - HNC

Invoque un garde du corps originaire de la cité Pavois. Le garde du corps est habituellement équipé d'un écu, d'une masse légère, d'un poignard et d'un haubergeon (veste de mailles à manches courtes tombant jusqu'à mi cuisse). Il se nomme généralement Gunthar.

Sa mission est de protéger la personne sur laquelle a été ciblé le sort. Son travail dure jusqu'à la fin de l'heure de naissance de son protégé. Ensuite, il se dématérialise de même que tout son équipement (à part les bandages qu'il a pu utiliser pour effectuer les premiers soins sur son protégé). Il en est de même s'il meure. Toute pièce de son équipement qu'il lâche se dématérialise dès que quelqu'un d'autre s'en saisit (sauf un autre garde du corps pavois).

Il reste toujours près de son protégé (maximum Empathie du protégé en mètres) et s'interpose entre lui et tout danger, bouclier en avant. Il est prévenant et protecteur, rappelant fréquemment à la prudence son protégé. Il ne dort jamais pendant les quelques heures que dure sa mission et peut donc monter la garde auprès de son protégé. On ne peut pas lui demander de garder un lieu ou un objet (ce n'est pas un Nonechalepasse). Il protège forcément quelque chose de vivant.

On ne peut pas lui demander d'attaquer quelqu'un : son seul rôle est de veiller à la sécurité d'une personne. Néanmoins, il se bat énergiquement contre les dangers qui se présentent et peut tuer l'adversaire s'il estime que c'est la meilleure façon de limiter les risques.

Son bouclier est l'outil principal de son métier, il lui permet de s'interposer. Sa masse légère est pratique pour dégager la foule. Son poignard est utilisé en secours s'il perd sa masse ou pour tuer les animaux dangereux. Son haubergeon le protège tout en lui laissant la mobilité suffisante pour exercer son métier. Il ne porte pas de casque pour garder intactes ses capacités d'observation et de vigilance.

Ces caractéristiques sont décrites dans une feuille de personnage créée pour l'occasion (à demander au GR).

La qualité du sort peut être utilisée pour invoquer un meilleur garde du corps. Il a dans ce cas un meilleur équipement et/ou de meilleures compétences. Le haut-révant peut récupérer des points de qualité en diminuant l'équipement du garde du corps (néanmoins, il a forcément un bouclier) mais pas en « revendant » ses compétences de base.

pts	Matériel ou compétence gagné par l'investissement de points de qualité
	Matériel
-2	Masse légère+ rondache + poignard
0	Masse légère + écu + poignard (équipement habituel)
2	Masse légère + pavois + poignard
-8	Rondache seule
-5	Ecu seul
-3	Pavois seul
-3	Rondache + poignard
-2	Ecu + poignard
-1	Pavois + poignard
1	Epée large + rondache + poignard
2	Epée large + écu + poignard
3	Epée large + pavois + poignard
2	Lance courte + écu + poignard
?	Armure : à voir avec le GR (préserver la mobilité et les capacités d'observation et de vigilance)
	Groupe de compétences
→	+1 coûte 1, +2 coûte 3, +3 coûte 6, +4 coûte 10, +5 coûte 15, +6 coûte 21, +7 coûte 28, +8 coûte 36, etc...
→	Bonus global pour tous les jets de dés sur la table : coût multiplié par 3 (garde du corps dit +1, +2, +3).
	Toutes les compétences de bagarre et de corps à corps (sauf contre les animaux)
	Toutes les compétences d'armes (Combat Offensif et Combat Défensif, sauf contre les animaux)
	Toutes les compétences de combat contre les animaux (armes, bagarre et corps à corps)
	Toutes les compétences d'agilité : Agilité, Esquive, Athlétisme, Escalade, Equitation, Sprint, Demi-Fond, etc...
	Toutes les compétences de combativité (Combativité, Paranoïa, Tuer de Sang Froid, Résistance Mentale) et de connaissance du combat (Parlé de Combat, Perception du Combat, Tactique)
	Toutes les Perceptions : les 5 sens, Vigilance, Observation, Perception du Combat (non cumulable avec le

	bonus de connaissance du combat) et Survie en cité
	Premiers soins
	Onirisme et Rêve

RECETTES ALCHIMIQUES

Potion d'héroïsme

Dans les marais, on peut recueillir une vase très précieuse : l'*enténeuse* (du même nom que le grand fleuve qui coule à l'est des Crins de Neige). Cette vase se dépose sur les troncs d'arbres en partie immergés à la limite entre l'eau et l'air. Bue en décoction l'*enténeuse* à un effet puissant sur l'*endurance*. La quantité pour une potion est de *10 centilitres*. Pour être efficace, elle doit être avalée encore fraîche, humide et molle. Elle se dessèche et perd ses pouvoirs au bout de 2 heures, à moins qu'on ne la conserve dans un flacon de verre hermétiquement bouché. Dans ce cas, jouer *dextérité* ou *alchimie pratique* à 0, la réussite est le nombre de semaines de conservation. En cas d'échec, l'*enténeuse* est éventée en moins d'une journée.

L'effet commence dès que le buveur rate un *jet de constitution* avec comme malus la qualité de l'*enténeuse* (un jet par round). L'*enténeuse* naturelle est en général de qualité 0. *L'effet dure* un nombre d'heure égal à la qualité + 1. Durant le temps où l'*enténeuse* fait effet, aucun point d'endurance n'est perdu sauf ceux correspondant à une perte de point de vie. Les points d'endurance perdus autrement (fatigue, blessures contondantes, ...) doivent être notés à part car, quand l'effet cesse, le *contrecoup* les fait perdre en bloc + d4° - qualité et ceci en un round.

L'*enténeuse* a malheureusement un *effet secondaire* et contraire : dès que l'effet cesse, elle diminue la *volonté* de 1. Le point de volonté perdu peut être regagné en réussissant *constitution* à -7 + *qualité* une fois par jour et uniquement quand tous les points d'endurance perdus lors du contrecoup ont été regagnés. Si le jet rate de 10 ou plus, le point de volonté est définitivement perdu. Cela explique que certains mercenaires réputés finissent leur carrière comme pilier de bar.

Après de longues recherches ayant rendu fous sanguinaires plus d'un guerrier cobaye, les alchimistes ont réussi à résoudre le problème de la conservation de l'*enténeuse* et ont amélioré sa qualité. La procédure à employer est détaillée plus loin.

Etant un liquide à base d'eau, l'*enténeuse* est *enchantable*. Chaque point de rêve de la potion permet d'ignorer la perte d'un point de vie. Quand l'effet cesse, le *contrecoup* les fait perdre en bloc + d4° - qualité et ceci en un round. Le héros a donc des chances de tomber raide mort. Tant que la potion fait effet, seules les blessures antérieures à l'ingestion peuvent être soignées par magie et dans ce cas la personne ne tombe pas inconsciente (la potion d'héroïsme l'emporte sur la potion de soin car, paraît-il, les Dragons sont assez joueurs). Pour les autres blessures, il faut atteindre le contrecoup pour pouvoir agir. C'est souvent trop tard pour le héros. Remarquons qu'une potion d'héroïsme enchantée fait perdre 2 points de volonté, la récupération se faisant point par point.

Tout point de qualité au dessus de 10 à le même effet qu'un point de rêve.

Connaissance des propriétés bénéfiques de l'*enténeuse* : Botanique ou Botanique/Survie en Marais Théorie à -5.

Trouver l'*enténeuse* quand on la connaît : Survie en Marais Pratique à -8 (en général) une fois par heure.

Connaissance des effets secondaires si on connaît les propriétés de base : Médecine à 0.

Connaissance des propriétés une fois enchantée si on connaît les propriétés de base : Onirisme à -7 ou Narcos à 0.

Recette pour une dose (100 ml)

- A Il faut impérativement récolter l'enténeuse avec un objet en cuivre (comme un couteau à lame de cuivre).
- B Mélanger l'enténeuse à 3 brins de satum, 5 pépins d'obbadion, 7 de chromaelium, 2 de lichen recueilli sur un vieux mur du Second Age et une pincée de sel (contre l'amertume). Mettre dedans une gemme ayant traversé une déchirure de rêve. Mouiller avec de l'eau alchimiquement pure pour atteindre la Chèvre-Mouton de Stabilité Hibou en une Émeraude d'Impétuosité Rubis.
- C Flamber le tout un Rubis-Jade en évitant le retour de flamme. Le mieux est de flamber au pet d'ogre ou au gaz de flambe (la chimère par contre est beaucoup trop puissante). En cas d'échec, la potion s'enflamme violemment et il faut jouer esquivé avec comme malus la marge d'échec, la catégorie de dommage est 10 (10). La marge d'échec + 1 est le nombre de points de pureté perdus par la gemme. Dans les autres cas la gemme est récupérable mais a perdu 1 point de pureté sauf si on réussit d'au moins 10.
- D Conserver dans un flacon de verre hermétiquement bouché (jouer *dextérité* ou *alchimie pratique* à 0). En cas de réussite le délai de conservation est infini. En cas d'échec, l'enténeuse perd un point de qualité par mois (à 0 elle perd toute propriété).

Jet de dés à effectuer en alchimie pratique ou autres		Réussite		Echec		Application		
Modificateur	Bonus / Malus et Précisions Diverses	Max.	Rés.	Max.	Rés.	B/M	QI	Qt
A Dex + 10	Instrument en cuivre obligatoire	10	1/1	0	/			10%
B -7	Bonus : Taille de la gemme divisée par 2	20	1/1	5	5/1		X	
C 0	Pet d'ogre ou gaz de flambe: qualité finale + 7	/	/	/	/			
D Dex ou al. P +0		/	/	/	/			

Potion de semi-incarnation

Quand une *entité de cauchemar* semi-incarnée est détruite, il semble n'en rien rester. Mais un oeil averti peut trouver un résidu de petite taille qui renferme une partie des capacités du monstre détruit. La forme de ce reste dépend de l'entité. C'est par exemple, l'essence de quauquemaire ou l'étron de vaseux. Une façon d'utiliser le résidu est d'en faire une potion permettant de se désincarner partiellement. On ne peut alors être blessé que par un adversaire réussissant un jet d'onirisme avec comme malus la qualité de la potion. L'effet dure une heure.

La qualité de la potion dépend bien sûr du talent de l'alchimiste mais aussi de la qualité du résidu. Celle-ci est au maximum égale au nombre d'ailes actives de l'entité détruite. La qualité est moindre si le résidu n'a pas été récolté et protégé rapidement. En effet, sa puissance onirique s'échappe en quelques rounds à l'air libre.

Cette potion a malheureusement un *effet secondaire* : dès que l'effet cesse, elle diminue la caractéristique *rêve* de 1 et le point de rêve actuel de la qualité de la potion. Le point perdu peut être regagné en réussissant *onirisme* à -3 une fois par jour (à partir du moment où le rêve actuel est revenu au maximum). Si le jet rate de 10 ou plus, le point de rêve est définitivement perdu et il faut réussir rêve ou onirisme à +7 pour ne pas se transformer en entité de cauchemar. Cela explique que certains mercenaires réputés se retournent contre leurs compagnons quelques heures après une mémorable victoire.

Étant un liquide à base d'eau, cette potion est *enchanteable*. Chaque point de rêve de la potion permet de prolonger l'effet d'une heure. Remarquons qu'enchanteée la potion fait perdre 2 points de rêve, la récupération se faisant point par point.

Connaissance des résidus d'entités de cauchemar : Légendes/Alchimie Théorie à -8.

Connaissance de la forme précise du résidu d'un type d'entités de cauchemar : Légendes/Alchimie Théorie à -5.

Trouver le résidu quand on connaît sa forme : Fouille à 0 (bonus/malus suivant les circonstances).

Connaissance des effets secondaires si on connaît les propriétés de base : Onirisme à -3 ou Légendes à -10.

Connaissance des propriétés une fois enchantée si on connaît les propriétés de base : Onirisme à -7 ou Narcos à 0.

Déterminer l'heure astrologique valable n jours plus tard : Astrologie à $-n$ (plus le malus dû à la couverture nuageuse).

Recette pour une dose (100 ml)

- A Un jour ou la Sirène est en gloire dissoudre le résidu dans une quantité de chaux adéquate (!), soit environ 3 pépins et conserver à l'abri de l'air, de l'eau et de la lumière jusqu'à ce que les Epées soient en gloire.
- B Dans la préparation ajouter un brin d'ernerbane, une pépite d'argent naturelle, 5 pépins de candique. Remuer un Saphir-Emeraude avec Elan Rubis-Héliodore et Soudaineté Saphir. Puis remettre à l'abri jusqu'à ce que la Sirène soit de nouveau en gloire. La qualité initiale de la potion est égale au nombre de jours passés entre la gloire des Epées et celle de la deuxième sirène avec un maximum de 2 fois la qualité du résidu.
- C Flamber le tout au phosphore (10 pépins). En cas d'échec, il faut jouer esquivé avec comme malus la marge d'échec. Si l'esquive est ratée on est aveuglé, le nombre de points de vue perdus est égal à la marge d'échec. Pour récupérer les points de vue jouer chaque jour constitution à 0 + bonus des soins. Chaque réussite permet de récupérer un point de vue, chaque échec d'au moins 10 fait perdre définitivement un point de vue. La qualité finale est modifiée par cette étape.
- D Si un des jours a été mal déterminé la potion perd toute propriété, pour s'en rendre compte il faut réussir Alchimie Théorie/Onirisme à -3.

Jet de dés à effectuer en alchimie pratique ou autres		Réussite		Echec		Application			
	Modificateur	Bonus / Malus et Précisions Diverses	Max	Rés.	Max	Rés.	B/M	QI	Qt
A	Théorie à -8	+ qualité du résidu	10	1/2	0	/	X		
B	-6	+ qualité du résidu	10	1/2	5	1/1	X		(X)
D	-3 + A + B	+ qualité du résidu	/	1/4	/	/			+

OBJETS MAGIQUES DE BORDOFAS

Introduction

Dans ma campagne, j'ai décidé que Bordofas était archer principalement car je venais d'introduire Edrik, un nouveau personnage archer. Cela permettait de donner une motivation au joueur et au personnage. Mais le background de Bordofas n'a pas vraiment d'importance dans la campagne ; chaque GR peut le remplacer par ce qui l'arrange.

J'ai aussi décidé que Bordofas était tombé dans une embuscade lors d'une partie de chasse et s'était enfui sans repasser chez lui. Il n'avait donc sur lui qu'une petite partie de ses objets magiques et aucun livre de sorts, etc... Cela permet de limiter le trésor (ne pas oublier aussi les objets de Gundabad et de Trébad).

Néanmoins, les objets de Bordofas permettent d'aboutir à un archer « gros-bill », ce qui est logique vu que Bordofas était un archer légendaire du Second Age. Il ne fallait donc pas être mesquin sur la qualité du matériel. Le GR pourra limiter la puissance en ne distribuant les objets que très lentement à mesure que les gnomes auront fini de les analyser. Il pourra aussi remplacer des objets autonomes par des objets non-autonomes en considérant qu'à l'époque de Bordofas, dépenser une dizaine de points de rêve pour utiliser un objet était courant (plusieurs fois par jour).

Le reste du matériel est assez spécial mais ne contient rien qui donne un avantage très important aux personnages surtout s'ils se partagent l'ensemble. C'est plutôt de l'ordinaire de confort comme il s'en faisait beaucoup au Second Age. D'ailleurs, Arthur, qui joue Luther le Chauve qui n'est pas archer, m'a dit : « le seul truc qui m'intéresse dans le trésor, c'est la cabane. Le reste ne vaut pas l'armure en cuir de gargouille enchanté d'Argilom, la masse enchantée à ailette lance-dard d'Argilom, l'exhausteur de force ou d'autres objets que l'on a déjà ! ».

Ce matériel magique est très ostentatoire : objets de la meilleure qualité gnome, fabriqué à Argilom, rehaussés de décors en filigranes d'argents avec d'énormes gemmes incrustées à l'endroit le plus visible ! Bref, de quoi attirer la convoitise...

Comme le matériel est enchanté, cela le rend très solide et inusable (les armes peuvent donc être parfaitement aiguisées). Cela lui donne même une légère capacité d'auto-réparation : les Dragons, obnubilés par la magie, oublient petit à petit les défauts, éraflures, etc... De même l'enchantement permet aux objets de s'adapter lentement et légèrement au possesseur (les bottes peuvent changer légèrement de pointure).

Précisions :

le poirier savant est un arbre rachitique extrêmement rare (voir le livre « la huitième couleur »). Les morceaux que l'on peut trouver ressemblent à de petits sarments de vigne (le genre qui sert à faire des poignées de tire-bouchon en plus petit). Ce bois a la propriété d'être enchantable et sans inertie. On peut y mettre un point de rêve par point de taille (1 cm³).

Les « reliques » de chimère, le métal narth et le quartz « alchimique » n'ont pas d'inertie non plus.

Remarque : j'ai modifié les règles d'enchantement mais cela n'a aucune importance ici. Si vous voulez plus de précisions contactez-moi.

L'arc de Bordofas

L'arc de Bordofas¹ est enchanté mais ce n'est pas ça qui fait son originalité et le principal de son bonus. C'est surtout une extraordinaire réalisation gnome d'Argilom combinant toutes les recherches les plus avancées en terme d'archerie. En fait, il ressemble à un arc moderne (mais sans poulies et sans contre-poids). Il est équipé d'un viseur complexe. Il ne passe pas du tout inaperçu.

Voici ses caractéristiques principales :

1. C'est un arc long d'1,5 m, démontable en trois parties. Il fait 60 cm démonté. Il faut de 30 secondes à une minute pour le monter, solidariser fermement les trois parties, le bander (fixer la corde) et déployer le viseur (suivant Dextérité).
2. Le centre est en bois de forme complexe : poignée ergonomique, fenêtre avec languette repose flèche. La fenêtre permet à la poussée de la corde de s'exercer dans l'axe de la flèche. Ceci n'est pas le cas des arcs médiévaux normaux pour lesquels la flèche glisse le long de l'arc et part donc sur le côté. De ce fait, elle fléchit et si la souplesse de la flèche est bien adaptée à la puissance de l'arc, la flèche revient d'elle-même sur la ligne de visée. Malgré tout, c'est moins précis et perd beaucoup d'énergie en vibrations et en frottements dans l'air. L'arc de Bordofas permet ainsi de viser mieux, de restituer plus de puissance dans la flèche (coefficient de masse de 0,6²) et d'utiliser des flèches de souplesses variées (et pas forcément adaptées spécifiquement à l'arc) et en particulier des flèches très rigides. L'arc a une puissance de 25 kg.
3. Les deux extrémités sont composites à double courbure. Elles ont une âme en bois recouverte, sur la face externe, de ligament (matériaux quatre fois plus résistant à la traction que le bois) et, sur la face interne, de corne de buffle (matériaux cinq fois plus résistant à la compression que le bois). Ces trois matériaux sont collés ensemble avec une colle à base de peau du palais d'esturgeon.
4. La corde est équipée vers le milieu d'une petite bague permettant de toujours encocher la flèche en bonne position.
5. L'arc est équipé d'un viseur gnome rétractable à « quadrillage » hyperbolique. Celui-ci permet d'aider à la visée à la fois en fonction de la distance et en fonction de la vitesse de déplacement transversale de la cible. Deux vis micrométriques permettent d'ajuster le quadrillage en fonction de la flèche (ceci demande de nombreux tirs).
6. L'arc est enchanté et donc ne s'abîme pas : il peut rester bandé en permanence.

Enchantement :

Rubis sur la poignée (T32, P6), inertie ½ (arc globalement 5/14^{ème}, gemme 1/7^{ème}), donc 16 points de Rêve Actif. Deux Ecailles d'Activité. Autonome : dépense 2 points de RA par heure draconique d'utilisation, en regagne 1 par heure de « repos » de nuit.

Bonus :

Bonus en :	Total	Qualité de l'arc	Viseur	2 écailles
Précision ³ (qualité global de l'arc)	+14	+6	/	+8
Tir instinctif	+4	+1	+1	+2
Tir visé	+8	+3	+3	+2
Tir sur cible mobile	+2	+0,5	+0,5	+1

Flèches

Ce sont des flèches de deux types : « Chasse » ou « Perforation ». Leur fût est décoré de filigranes d'argent, leur empennage est fait de plumes d'oiseau-oracle semblant dire « C'était prévu, nul ne peut échapper à son destin... ». La pointe est constituée, pour les flèches de perfo, d'un simple diamant taillé en pointe. Pour les flèches de chasse, la pointe est un rubis qui est prolongé par une véritable pointe de flèche en acier aiguisée comme un rasoir. La gemme et l'acier augmentent grandement la faculté de perforation par rapport à une flèche normale.

Les flèches sont différenciables par les filigranes d'argent et par l'empennage (mais il faut bien les connaître). Si on les sort du carquois-dossière et qu'on connaît leurs différents pouvoirs, cela ne pose aucun problème de choisir la bonne (voir carquois-dossière).

Les flèches comportent chacune un enchantement. Aucun n'est autonome : l'archer dépense 1 point de Rêve Actif par utilisation du pouvoir. Il peut aussi ne pas dépenser de RA et tirer la flèche sans utiliser son pouvoir. L'enchantement rend les flèches très solides : on ne risque pas de les casser en tirant (même sur un rocher) ou en les retirant violemment de la cible.

Enchantement :

¹ Les précisions sur les arcs et les flèches (à part le viseur) sont tirées d'un article : « L'arbalète », par Vernard Foley, George Palmer & Werner Soedel, pp. 102 à 107 du dossier hors-série « Arts et Sciences au Moyen-Age » de « Pour la Science », janvier 1996.

² Pour RDD, l'arc augmente les dommages des flèches de 2.

³ La précision n'est utile que si l'on utilise les règles du GHOST. A RDD2, elle ne sert à rien.

Diamant ou Rubis (T12, P7), inertie 3/7^{ème} (bois + plume + fer 3/7^{ème}, gemme 0/7^{ème}), donc 7 points de Rêve Actif. Grande Ecaille de Narcos dépendant de la flèche. Non autonome : l'archer dépense 1 point de RA par utilisation du pouvoir.

Les caractéristiques communes à toutes les flèches sont :

- Poids 70 g,
- Perfo $\times 1,5^4$,
- Précision +14 (qualité +10, magie +4)⁵.

Le carquois de Bordofas est garni de 24 flèches :

- 12 flèches « Anti ... » (type chasse)
Ces flèches augmentent les dommages sur une espèce précise, il y en a une pour chacune des espèces suivantes : gnome, humain, ogre, cyan, groin, chèvre-pied, glou, harpie, cornicochon, loup, ours, bramart.
Si l'on tire sur la bonne espèce, le 1^{er} jet de dommages est automatiquement 100%⁶.
L'usage des flèches anti gnome, humain, ogre et cyan occasionne 1 Point de Sang (supplémentaire) si le jet de Tuer de Sang Froid est raté. Idem pour anti-groin dans un Rêve de groins ou anti-chèvre-pied dans un Rêve de Chèvres-pieds.
- 2 flèches « Perforation » (type perfo)
Ces flèches ont leur perfo doublée⁷. Elle peuvent aussi traverser un bouclier (ou un obstacle équivalent). Dans ce cas, on néglige le bouclier et on les considère comme des flèches de perfo normales pour le calcul des dommages.
- 1 flèche « Perforation Anti-Tournement » (type chasse)
Cette flèche possède deux gemmes (et donc consomme 2 points de RA). Elle cumule les avantages de l'enchantement « Perforation » et de l'enchantement « Anti-Tournement ».
- 2 flèches « Cible Mobile » (type chasse)
Ces flèches annulent le malus dû au déplacement de la cible en cas de tir visé. Elles n'annulent plus que la moitié du malus en cas de tir instinctif.
- 3 flèches « Précision » (2 de type perfo, 1 de type chasse)
Ces flèches ajoute un bonus supplémentaire au jet de tir de : +3 en tir visé ou instinctif, +1 sur cible mobile.
- 2 flèches « Retour » (type chasse)
Ces flèches reviennent dans le carquois après l'impact ! Elle reviennent en 1 round si l'impact à eu lieu à moins de 30 mètres, en 2 rounds sinon.
- 2 flèches « Tir Rapide » (type chasse)
Ces flèches permettent de tirer très rapidement. La rapidité du dégainé donne un bonus de +5 au dégainé pour tirer tous les rounds (rien si l'on tire normalement tous les 2 rounds).

Carquois-dossière

C'est une sorte de sac à dos plat ergonomique en cuir rigide qui est décoré de filigranes d'argent représentant une scène de chasse. Il permet de ranger l'arc démonté, deux douzaines de flèches et un tout petit nécessaire d'archerie (réparation et fabrication de flèches). Les deux parties – carquois et rangement – sont fermées chacune par un rabat. Les deux rabats peuvent être clos ensemble par un cadenas gnome d'Argilom (difficulté 8).

Ce carquois est assujéti comme un sac à dos ou un dos d'armure (dossière) : deux sangles passant par les épaules et une sangle ventrale. La boucle ventrale est décorée d'une énorme émeraude. Le carquois prend tout le dos et dépasse au-dessus des épaules. Il procure ainsi une excellente protection contre les coups et les chutes.

Enchantement :

Emeraude (T28, P4), inertie 5/7^{ème} (cuir 2/7^{ème}, gemme 3/7^{ème}), donc 8 points de Rêve Actif. Grande Ecaille de Narcos « Choix des Flèches ». Autonome : dépense 1 point de RA par heure draconique d'utilisation de son pouvoir, en regagne 1 par heure de « repos » de nuit.

Le simple enchantement permet déjà de rendre le carquois inusable et solide. Par extension de cette capacité, le carquois protège son contenu (des intempéries, etc...), ce qui est utile si ce contenu n'est pas lui-même enchanté.

La Grande Ecaille permet un dégainé automatique, rapide et sans regarder de la flèche voulue (Bordofas avait des flèches de types variés). Même effet que les flèches de « Tir Rapide » : la vitesse donne un bonus de +5 au dégainé pour tirer tous les rounds (rien si l'on tire normalement tous les 2 rounds).

⁴ Pour RDD2, compte tenu de la puissance de l'arc, de sa faculté de restitution d'énergie et de la capacité de perforation des flèches, on peut considérer que les flèches de chasse, tirée par l'arc de Bordofas, font +6 aux dommages (au lieu de +2), soit +2 pour l'arc et +2 pour la flèche. Les flèches de perfo font 2 points de moins que les flèches de chasse mais négligent la moitié de l'armure.

⁵ La précision n'est utile que si l'on utilise les règles du GHOST. A RDD2, elle ne sert à rien, le GR pourra alors considérer que les flèches sont +2 pour toucher.

⁶ Pour RDD2, on remplace le plus petit des deux D10 de dommages par 10.

⁷ Pour RDD2, une flèche de perfo avec l'enchantement « perfo » néglige complètement l'armure.

Gant droit d'archer

C'est un gant d'archer en cuir, décoré de filigranes d'argent, avec une améthyste incrustée sur le dessus.

Enchantement :

Améthyste (T25, P4), inertie 5/7^{ème} (cuir 2/7^{ème}, gemme 3/7^{ème}), donc 7 points de Rêve Actif. Grande Ecaille de Narcos « Encoché Rapide ». Autonome : dépense 1 point de RA par heure draconique d'utilisation, en regagne 1 par heure de « repos » de nuit.

La Grande Ecaille permet d'encoche la flèche automatiquement, rapidement et sans regarder : même bonus que le carquois.

Cumul des flèches de « Tir Rapide », du carquois et du gant

Ces trois objets permettent de tirer rapidement ; leurs effets sont cumulatifs comme suit.

2 objets sur les 3 :

- 1 tir instinctif par round sans malus et sans jet de Dégainé⁸ (si un jet de Perception du Combat à 0 est réussi pour trouver une cible en combat en mêlée⁹).
- 2 tirs instinctifs à -3 par round sur réussite pour chaque tir de Dégainé à 0 (et de Perception du Combat à -3 pour trouver une cible en combat en mêlée).
- 1 tir visé tous les 2 rounds, le jet de Perception du Combat étant à +5 (pour trouver une cible en combat en mêlée).
- Les 3 objets :
 - 2 tirs instinctifs par round sans malus et sans jet de Dégainé (un jet de Perception du Combat à 0 pour trouver une cible en combat en mêlée).
 - 1 tir visé par round (le jet de Perception du Combat à 0 pour trouver une cible en combat en mêlée).

Protège avant-bras

C'est un protège avant-bras d'archer en cuir, décoré de filigranes d'argent, avec un diamant incrusté sur le système d'attache.

Enchantement :

Diamant (T10, P7), inertie 2/7^{ème} (cuir 2/7^{ème}, gemme 0/7^{ème}), donc 7 points de Rêve Actif. Grande Ecaille de Narcos « Tir Juste et Sûr ». Non autonome : l'archer dépense 1 point de RA par utilisation du pouvoir.

La Grande Ecaille permet un tir juste et sûr : les 100 au jet de tir sont remplacés par des 01, les 99 par des 02, les 98 par des 03 (avec D²10^o, les FA de -13 et moins changent de signe)¹⁰.

Pendentif d'invocation de "Caboche"

Ce pendentif en or enchâsse une onagrine (pierre semi-précieuse beige claire) taillée en forme d'équidé. C'est un objet magique non autonome qui invoque une mule "clignotante" nommée Caboche. Le principe est le même que pour l'invocation d'un faucon royal de Psilumalumilapsa. Pour faire apparaître Caboche, le possesseur sert le pendentif dans une main, il tend l'autre main et se concentre : Caboche apparaît devant lui de façon à ce que la main tendue lui caresse l'encolure. L'invocation coûte 10 points de Rêve Actif au possesseur. La mule apparaît avec ce que l'on a mis dessus précédemment : son licol, sa longe, son bât et tout autre objet.

Caboche reste ensuite pour une durée indéterminée. Il y a deux moyens de la faire disparaître. Le premier est que le possesseur lui mette la main sur l'encolure, se concentre et dépense 10 points de Rêve Actif. Caboche disparaît alors avec tout ce qu'elle porte de non-vivant y compris les objets magiques. Le deuxième moyen lui vaut son nom de mule clignotante : en cas de danger ou de blessure, Caboche disparaît d'elle-même. Si son possesseur s'éloigne d'elle de plus d'Empathie kilomètres elle se sent en danger et disparaît.

Si elle est blessée avant d'avoir eu le temps de disparaître, elle régénèrera ses Points de Vie à raison d'un par nuit et ne pourra réapparaître qu'une fois en pleine forme. Le matériel réapparaît toujours dans l'état dans lequel il était au moment de la disparition. Le seul cas où elle ne disparaît pas c'est quand elle est tuée nette. Dans ce cas, il faudra attendre un an avant de pouvoir l'invoquer de nouveau (elle apparaîtra alors sans rien).

Si on la blesse pour la renvoyer, par exemple pour ne pas dépenser les points de Rêve, elle deviendra de plus en plus acariâtre à chaque nouvelle apparition.

Malgré sa faculté spéciale, un voleur pourra néanmoins la dépouiller ou l'emmener (dans la limite d'Empathie kilomètres du possesseur) s'il agit avec douceur.

⁸ Règle de Dégainé : normalement on peut tirer tous les 2 rounds. Si l'on veut tirer plus rapidement (tous les rounds), il faut réussir un jet de « Dégainé » pour charger rapidement son arc. A RDD, on peut simuler cela par Dextérité/compétence d'arme.

⁹ Si l'on cherche à tirer sur une cible qui est engagée dans un combat en mêlée, il faut trouver une opportunité en réussissant un jet de Perception du Combat. S'il est raté, on attend le round suivant pour retenter la Perception du Combat. A RDD, on peut simuler cela par Empathie/compétence d'arme.

¹⁰ A RDD, remplacer les 98 et + par des réussites particulières.

Elle est insensible aux sorts d'Hypnos, Thanatos et Psychos (Eros).

A part cela, Caboche se comporte comme une mule ordinaire : elle mange, elle est une vraie tête de mule, etc...

Si tout se passe bien, elle pourra accompagner son possesseur des années avant la première disparition.

Cet objet passionnera les gnomes car il lance une invocation ce qui est théoriquement impossible (une invocation est un rituel).

Enchantement :

Onagrine (T50, P3), inertie 5/7^{ème} (or 1/7^{ème}, gemme 4/7^{ème}), donc 14 points de Rêve Actif. Magie Spéciale « naturelle » « Invocation de Caboche ». Non autonome : le possesseur dépense 10 points de RA par utilisation du pouvoir (invocation ou renvoi).

Poignée de porte d'invocation de la cabane de Bordofas

Cet objet singulier est une poignée de porte ouvragée en bronze. Elle représente un lévrier stylisé attrapant un oiseau-oracle en pleine course. Le bout de l'axe de rotation représentant le corps de l'oiseau-oracle est décorée d'un cabochon en quartz alchimique (pierre précieuse reflétant toutes les couleurs de l'arc-en-ciel). Le lévrier semble tenir la pierre dans sa gueule.

Cette poignée fonctionne suivant un principe proche de celui du sort Zone de Stockage. Quand le possesseur la tient devant lui et l'actionne comme pour ouvrir une porte invisible, une cabane se matérialise, la poignée faisant maintenant partie de la porte. La cabane fait 3 mètres par 3. Les quatre murs, le plancher et le toit sont en bois assez souple. Le mur du fond comporte un poêle en fonte et son tuyau évacuant les fumées à l'extérieur. Le devant comprend une porte et une fenêtre. Le mur gauche (en entrant) est plein. Le mur droit comprend une fenêtre. Les fenêtres ferment par des volets de bois. Le toit en bois est en pente de la gauche vers la droite (hauteur sous le toit 3m à gauche et 2m50 à droite).

A l'extérieur, le plancher se continue sur une cinquantaine de centimètres créant une sorte de « terrasse ». Sur le devant et le côté gauche il y a un auvent en bois d'environ 50 cm. Sur le devant il y a aussi un banc sous la fenêtre. Sur le côté gauche, le long du mur, il y a un tas de bois. Sur le côté droit, le long du mur de chaque côté de la fenêtre, il y a un réservoir fermé récupérant l'eau coulant du toit. Le trop plein se déverse dans un abreuvoir situé sous la fenêtre. Fixés à l'arrière de la cabane, il y a deux potences avec des poulies et des crochets permettant de suspendre les animaux tués à la chasse dans le but de les dépecer.

L'intérieur de la maison, bien que petit, est lui aussi bien équipé : une table sous la fenêtre de droite, deux petits bancs et une chaise (permettant de manger à cinq), une desserte pour la cuisine et un évier en pierre près du poêle, un lit pour une personne le long du mur gauche, un garde manger, des étagères avec des ustensiles divers, des crochets aux murs et au plafond à différents niveaux pour suspendre des armes, des cordes, des jambons, des hamacs, ... Il y a même deux saloirs se logant sous le lit.

Pour faire disparaître la cabane et tout ce qu'il y a de non vivant (bois, animal mort suspendu, ...) dedans et autour sur le plancher en bois, il suffit que le propriétaire referme la porte et tire la poignée en se concentrant. La poignée lui reste alors dans la main et la cabane disparaît ne laissant que des traces sur le sol. Tous les objets ajoutés, même magiques, disparaissent avec la cabane. Par contre, aucune créature vivante ne peut être stockée avec la cabane : elles tombent sur le sol, avec les objets portés si elles réussissent un jet de résistance à la magie (comme pour un sort de Zone de Stockage).

Pour faire apparaître la cabane, il faut un endroit plat et dégagé de 4 mètres par 4 minimum. Le plancher est monté sur un système de ressorts à lattes de bois de 30 cm de haut. Ceci présente l'avantage d'isoler la cabane du sol (froid et humidité) et de permettre de la faire apparaître sur un sol légèrement bosselé. La cabane elle-même est construite de façon à se déformer légèrement pour s'accommoder des irrégularités du terrain.

La cabane et le mobilier principal sont de fabrication gnome (Argilom). La cabane et tout ce qui y est accroché depuis l'origine profite de l'enchantement initial et est donc durable et protégé des intempéries, du vieillissement, etc... Cela vaut pour les crochets et potences, l'évier, le poêle, les réservoirs d'eau, l'abreuvoir, les étagères. Par contre, le matériel « mobile » qui est dedans (meubles, ustensiles, ...) ou autour (banc, tas de bois) est normal. Il faut donc l'entretenir et remettre du bois. Néanmoins, tant que la cabane n'est pas apparue tout ce qui est dedans ne subit aucune détérioration (c'est en « stase temporelle »).

Si le possesseur part sans faire disparaître la cabane, il ne peut emporter la poignée de porte. Toute personne saisissant la poignée et l'utilisant comme il faut en pensant à faire disparaître la cabane (ou apparaître si elle n'est pas là) pourra tenter de maîtriser l'objet. Rappelons que la poignée magique est à l'extérieur de la cabane...

Enchantement :

Quartz alchimique (T40, P7), inertie 3/7^{ème} (bronze 3/7^{ème}, gemme 0/7^{ème}), donc 23 points de Rêve Actif. Sort de stockage spécifique « Invocation de la Cabane de Bordofas ». Non autonome : le possesseur dépense 10 points de RA par utilisation du pouvoir (invocation ou renvoi).

Bague d'invocation du sabre de cavalerie de Bordofas

C'est une bague en platine enchâssant une Larme de Dragon (rubis parfait). Elle fonctionne comme pour Caboche ou la cabane : en se concentrant, le possesseur fait apparaître le sabre de cavalerie de Bordofas dans la main qui porte la bague. On peut le faire disparaître de la même façon.

Le sabre est un sabre non magique mais de très bonne qualité (fabriqué à Argilom). Il a une garde travaillée et rehaussée de filigranes d'argent. La lame est gravée.

Le sabre disparaît s'il se trouve à plus d'Empathie kilomètres du possesseur de la bague (sans coût en RA). Il peut alors être ré invoqué (on ne peut pas en invoquer plusieurs). S'il est brisé ou abîmé, on peut toujours faire disparaître les morceaux et l'invoquer de nouveau ; il réapparaît alors en parfait état.

Ses bonus par rapport à un sabre de cavalerie normal sont :

Caractéristique	Bonus
Résistance	7
Bonus offensif	1
Bonus défensif	1
Bonus offensif comme 2ème arme	0,3
Bonus défensif comme 2ème arme	0,3
Défense comme 2ème arme	0
Dommages ¹¹ (ou MI)	3 (+0,5)
Conservé en main	2
Bonus désarmer l'adversaire	2
Abîmer l'arme adverse	2
Bonus de charge	0,2

Enchantement :

Larme de Dragon (T16, P7), inertie 1/7^{ème} (platine 1/7^{ème}, gemme 0/7^{ème}), donc 14 points de Rêve Actif. Sort de Stockage spécifique « Invocation du sabre de cavalerie de Bordofas » (Oniros). Autonome : la bague dépense 10 points de RA par utilisation du pouvoir (invocation ou renvoi), en regagne 1 par heure de « repos » de nuit. Comme pour tout autre objet, si le nombre de points de RA de l'objet n'est pas suffisant, c'est l'utilisateur qui dépense ce qui manque.

Paire de bottes de Bordofas

C'est une paire de bottes en cuir, décorée de filigranes d'argent. Chaque botte comporte une boucle arborant une énorme aigüe-marine.

Enchantement :

Aigüe-marine (T57, P3), inertie 6/7^{ème} (cuir 2/7^{ème}, gemme 4/7^{ème}), donc 8 points de Rêve Actif. Grande Ecaille de Narcos « Déplacement Reposant ». Autonome : dépense 1 point de RA par heure draconique d'utilisation du pouvoir, en regagne 1 par heure de « repos » de nuit.

La Grande Ecaille divise par 2 la fatigue due à la marche.

L'enchantement a été fait d'un coup sur les deux bottes et les deux aigües-marines. Tout ce passe en fait comme si les Dragons rêvaient non pas deux bottes et deux gemmes mais une paire de bottes et une seule gemme.

Selle de Bordofas

C'est une selle en cuir, décorée de filigranes d'argent représentant des acrobaties équestres. Le pommeau de selle est surmonté d'une énorme aigüe-marine identique à celles des bottes.

Enchantement :

Aigüe-marine (T57, P3), inertie 6/7^{ème} (cuir 2/7^{ème}, gemme 4/7^{ème}), donc 8 points de Rêve Actif. Grande Ecaille de Narcos « Stabilité ». Autonome : dépense 1 point de RA par heure draconique d'utilisation du pouvoir, en regagne 1 par heure de « repos » de nuit.

La Grande Ecaille permet d'être particulièrement à l'aise en selle en toutes circonstances, ce qui donne les avantages suivants :

- divise par 2 la fatigue due à l'équitation,
- donne un bonus de +3 pour les actions d'équitation « sportive » tant qu'on reste sur la selle (assis ou debout), une partie du bonus (+1) est dû à la simple qualité de la selle,
- annule le malus dû au fait d'être à cheval pour tirer à l'arc si le cheval est arrêté ou au pas,
- annule la moitié du malus dû au fait d'être à cheval pour tirer à l'arc si le cheval est au trot ou au galop (ce type de bonus vaut bien sûr pour d'autres actions que le tir à l'arc).

Cape de Bordofas

C'est une cape en soie rouge vif avec capuche, décorée de filigranes d'argent. La cape est fendue pour permettre l'équitation. Elle est accrochée par une chaînette en argent qui se ferme sur un bouton en aigüe-marine. Cette cape n'est pas parfaitement étanche (voir Agrafe de cape).

Enchantement :

¹¹ Pour RDD, ajouter +1 au bonus aux dommages.

Aigüe-marine (T25, P3), inertie 5/7^{ème} (soie 1/7^{ème}, gemme 4/7^{ème}), donc 7 points de Rêve Actif. Grande Ecaïlle d'Hypnos « Caméléon ». Non autonome : le porteur dépense 1 point de RA par heure draconique d'utilisation du pouvoir.

La Grande Ecaïlle permet à la cape de prendre la couleur de l'environnement (comme un caméléon). Cette couleur change en permanence au fur et à mesure du déplacement ce qui n'est pas très « naturel ». Ce pouvoir facilite le camouflage et la discrétion. Par contre, quand le pouvoir n'est pas activé, la couleur vive et « riche » de la cape rend particulièrement peu discret. Ceci donne les avantages et désavantages suivants :

	Dans la nature	En ville
Camouflage	+8 / -4	+4 / -2
Discrétion	+4 / -4	+2 / -4

Agrafe de cape de Bordofas

C'est une agrafe de cape en argent. Elle est décorée d'une grosse émeraude.

Enchantement :

Émeraude (T35, P6), inertie 3/7^{ème} (argent 2/7^{ème}, gemme 1/7^{ème}), donc 20 points de Rêve Actif ! Grande Ecaïlle de Narcos « Protection Contre les Intempéries ». Autonome : dépense 1 point de RA par heure draconique d'utilisation du pouvoir, en regagne 1 par heure de « repos » de nuit.

La Grande Ecaïlle protège le porteur et tout son équipement de tous les types d'intempéries et autres désagréments climatiques : vent, vent de sable, grêle, neige, pluie, canicule, etc... Ce n'est pas toujours discret, surtout quand on rentre tout sec dans une auberge alors qu'il pleut averse.

Collier de Bordofas

C'est un collier tressé en poils de crinière de chimère et portant en pendentif une petite dent de chimère !

Enchantement :

Petite dent de chimère (T16, P7), inertie 0/7^{ème} (chimère 0/7^{ème}), donc 16 points de Rêve Actif ! 2 Ecaïlles de Protection Contre les Griffes et les Crocs. Autonome : dépense 2 points de RA par utilisation du pouvoir, en regagne 1 par heure de « repos » de nuit.

Les 2 Ecaïlles protègent le porteur des blessures infligées par des armes naturelles. C'est l'équivalent d'une armure supplémentaire de protection 8¹². Cette protection intervient après l'armure (si celle-ci est « percée »).

Poignard à dépecer de Bordofas

C'est un poignard à dépecer dont le manche est en poirier savant et corne. La lame très effilée et affûtée est en acier d'Argilom. La forme légèrement incurvée et l'équilibrage de l'objet en font une mauvaise arme de lancer.

Enchantement :

Poirier savant (T20, P7), inertie 2/7^{ème} (moyenne de : poirier savant 0/7^{ème} + corne 2/7^{ème} + acier 4/7^{ème}), donc 14 points de Rêve Actif. Grande Ecaïlle de Narcos « Finesse et Précision ». Autonome : dépense 1 point de RA par utilisation du pouvoir, en regagne 1 par heure de « repos » de nuit.

L'Ecaïlle permet une grande précision. Allié à la grande qualité du poignard, cela donne les avantages suivants :

- Létalité 8.
- MI +1¹³.
- Résistance +6 (en plus du fait que le poignard est magique, donc très solide).
- En combat, l'Ecaïlle permet de viser dans les faiblesses de l'armure : si la victime rate un jet de chance, prendre la plus faible armure de la localisation touchée (souvent se sera « pas d'armure »)¹⁴.
- +5 pour dépecer.
- +3 pour la grosse chirurgie, la taxidermie, etc...

¹² Pour RDD, -2 au jet d'encaissement (ce qui ne fait pas beaucoup...).

¹³ L'Ecaïlle permet de viser beaucoup mieux les points sensibles. Pour RDD, ajouter +3 au bonus aux dommages.

¹⁴ Pour RDD, on pourra négliger l'armure si elle n'est pas complète dans la zone. Si elle est complète, on remplacera N points par le résultat d'un dé à N faces.