



Sucrée Maison

L'auberge. Et alors ? On y passe, on y lape un brouet qui tue la faim, on y tombe de sommeil. On la quitte bientôt, avec pour souvenirs le dessin de l'enseigne, le minois d'une servante, le goût d'une sauce : d'autres auberges vont suivre, qui vont se confondre avec celle-là. Bien sûr, quand on rencontre d'autres gens du Voyage, les soirées à l'auberge prennent de la saveur. Chacun y va de son histoire incroyable, de sa fanfaronnade, de sa brève de voyage. Une bonne occasion pour faire briller les yeux des filles, se faire verser des godets non marqués sur l'ardoise, offerts pour une autre histoire, un air de vielle, une chanson triste... Mais tout de même ! La vie à l'auberge n'est appréciée que par contraste avec la route.

Voilà qu'arrive dans les pieds des Voyageurs une auberge qui non seulement est au cœur de l'histoire, mais peut aussi changer leur vie. Cette auberge sans nom ne change pas de rêve en éternuant (voir le Miroir des Terres Médiannes n°6, L'Auberge des Derniers Voyageurs) : elle est un rêve en elle-même. De même que les Voyageurs sont l'incarnation du Voyage, cette auberge est le Repos. De la lutte qui va suivre dépend l'avenir des Voyageurs : car il faut de la ruse, et même de la cruauté, pour triompher de la tendresse de l'auberge...

Étant donnée sa structure simplissime, l'histoire peut se dérouler n'importe où – il suffit que ce soit un lieu isolé. Les Sagouins peuvent être remplacés par d'autres monstres appelant à coup sûr un réflexe guerrier, le messager Auloï peut servir un autre maître que le duc de Faterdin, et tout à l'avenant. Rien de spécifique n'est demandé aux Voyageurs, mais le haut-rêvant parmi eux sera avantagé s'il maîtrise les rituels si utiles de Détection d'aura et Lecture d'aura. Pour pimenter le jeu de rôle, on recommande d'une part des Voyageurs du genre à se poser des questions, à avoir des doutes sur la moralité de leurs actes, et d'autre part la présence d'un Voyageur vétérans, mais un peu fatigué de la route. Il peut trouver, en rencontrant l'auberge, le destin du Voyageur vieillissant...

Chapitre premier : Le dernier voyage

La marche dans les landes

Les habitants de Corvec sont des imbéciles. Ou des menteurs. Probablement moitié-moitié, quand on y réfléchit. Il faut s'imaginer à leur place : grattant le sol amer pour en tirer du seigle ou de la pauvre herbe à bétail, sous un ciel qui ne pense que pluie, vent et aurores boréales ; il faut penser qu'une fois revenus derrière leurs murailles rondes et verdies (liées par la *centiane*, cette étrange mousse amoureuse de la pierre qui y pousse en un rideau uni), les Corvécois n'ont plus qu'à prier pour qu'aucun de leurs hobereaux blasonnés ne prenne la mouche contre un de ses semblables, voire contre le duc de Faterdin en personne. À moins que des Sagouins ne franchissent bientôt les Marches Grises... Bref ! Quand on a une telle vie, que reste-t-il pour se distraire que le vin de poire et le ridicule des étrangers ? Or, c'est à Corvec, dernier bourg avant les landes d'Orbedesse, qu'on a parlé aux

Voyageurs des trois pierres-debout. Des drôles d'obélisques, hautes comme huit ou neuf bonshommes, qui se dressent au milieu de la bruyère des landes ; et attendez de les voir : ces lourdes masses flottent à un demi-mètre au-dessus du sol, comme de la brume ! Et pour cause. On raconte que ces pierres-debout étaient autrefois des colonnes qui soutenaient l'Empire des Nuages : il n'en reste rien que les fondations, c'est la Mer qui règne aujourd'hui. Mais les nuits de lune rousse, les pierres s'ouvrent avec un bruit de tonnerre, et l'audacieux peut voler les trésors qui y sont enfouis...

Sornettes ! Les Voyageurs savent à quoi s'en tenir au sujet des pierres-debout. Ce sont des bornes, qui marquent pour le pèlerin marin la proximité du Cimetière des Bateaux. C'est ce qu'assurent leurs propres recherches et les récits de personnes savantes ou dignes de confiance, qui ajoutent que les bornes ont la particularité d'être toujours humides,





d'exhaler une odeur de marée, même loin à l'intérieur des côtes. Les Voyageurs paraissent si près de l'accomplissement de leur voyage... Au plus fort du danger, également, car le cauchemar rôde aux alentours du Cimetière, sous la forme de Noyeuses et d'autres Esprits échoueurs. Mais toute cette noirceur ne suffit pas à décourager la quête. La vision qu'offre le Cimetière des Bateaux peut nourrir un Voyageur poète pour toute sa vie, en beautés et en drames. L'or qui se mêle aux carcasses de bateaux et de leurs marins est en quantités si grandes qu'il peut susciter des appétits moins élevés que le désir d'émotions. Et puis quoi ? Le Cimetière, comme le Voyage, n'a pas besoin de motifs : il est, tout simplement. Et les Corvéquois ont donné de faux espoirs aux Voyageurs. Voilà cinq ou six jours qu'ils marchent dans des landes désertes, en réchauffant leurs peaux et une pauvre nourriture à des feux de camp fumeux d'humidité, en dormant dans des creux à peine abrités des vents nocturnes (on les a prévenus : nulle part où loger avant la côte). Et des landes brunes, ils ne découvrent qu'une platitude buissonneuse, et des pierres couchées...

La piste des Sagouins

Très, très mauvais augure. Quand on est surtout préoccupé par les pierres, on a tendance à négliger les buissons arrachés, les fleurs de bruyère malmenées : c'est à cause du vent, ce foutu vent des soirs d'insomnie !... Mais la découverte des ruines ne laisse plus aucun doute. Ruines, c'est beaucoup dire : un champ de pierres plutôt - tout a été dispersé, brisé, éparpillé. Il devait s'agir de cinq ou six maisons regroupées près d'un puits, difficile à dire après une telle pulvérisation. Des corps ? Non, mettons-nous d'accord : les maisons étaient déjà en ruine, abandonnées depuis longtemps, lorsqu'elles ont été saccagées de la sorte, et ce récemment (environ trois jours : EMP / Survie en extérieur à -1). Absurde, si on veut. Les traces alentours l'expliquent d'un mot : Sagouins.

Ils devaient être une vingtaine (VUE / Survie en extérieur à -2) pour avoir fait un travail si soigné. Même si les Voyageurs ne connaissent pas ces créatures (voir Livre III p. 41, INT / Légendes ou Zoologie à 0) et ne peuvent donc identifier leurs empreintes, ils soupçonnent facilement à qui ils ont affaire d'après les récits des sujets de Faterdin. Tous vivent dans la terreur d'une irruption des Sagouins, venus du nord, de ces vastes plaines découvertes par la marée basse, trouées de baies et jonchées de

rochers clapotants, que l'on appelle les Marches Grises. Les Faterdins pensent qu'il n'y a rien au-delà que la Mer, ce que confirment les pêcheurs qui se sont égarés dans ces eaux : aussi affirment-ils que les armées des Sagouins montent des profondeurs d'un Royaume sous-marin. D'ailleurs, ces monstres, non contents de massacrer et ravager jusqu'à ce que le sol même en meure, ne s'attaquent-ils pas à la terre ferme ? Envoyés belliqueux de la Mer, on les voit s'acharner contre les falaises à coups de piques, de haches et de sagouines : ils soutiennent l'effort des vagues, déterminés à faire sombrer le duché - puis tout le rêve. Les gens de Faterdin prennent des airs graves quand ils parlent des Sagouins sabordant leurs terres : ils ont foi en ces bêtises, car depuis que l'Empire des Nuages a disparu, plus rien ne retient le sol par en haut...

Quoiqu'il en soit, les Sagouins venaient des Marches, à une journée et demi au nord. Une bonne interprétation des empreintes (réussite significative ou mieux) permet de prouver qu'ils sont retournés dans cette direction - du moins la plupart d'entre eux. Peu important les ruses qu'adoptent les Voyageurs pour continuer leur chemin vers l'ouest en évitant de croiser la piste des Sagouins : à moins qu'ils ne décident lâchement de faire demi-tour pour aller se cacher dans l'enceinte de Corvec, les Voyageurs trouvent au bout de quelques heures, vers la fin de la journée, d'autres traces de Sagouins... puis les Sagouins eux-mêmes. D'abord, un Voyageur alléché par la vue d'un bosquet de clopiniers découvre que ces derniers ont été systématiquement déracinés, et leurs fruits piétinés, sans exception. Qui d'autre qu'un Sagouin pourrait s'en prendre à des clopinettes ?... Par bonheur, ils ne sont que trois, vautés tout près de là, au bord d'une mare : ils avaient commencé à battre et déchiqueter les hautes bruyères aux alentours, mais n'ont pu terminer leur travail. La fatigue ?...

Il est facile d'éviter les Sagouins, ou de s'en approcher discrètement. Il s'agit d'une paire de trois-cornes, et d'un vieux six-cornes. Ils ont délacé leurs corselets de coquillages, lâché leurs sagouines de corail et leurs dagues à manche de crabe, et se sont laissés tomber dans l'eau. Les algues qui leur servaient de panaches pendent, défraîchies. Leur peau squameuse est sèche, presque écaillée. Sous la membrane blanche, on devine les yeux qui roulent, hagards. De temps à autre, un des monstres entrouvre ses lèvres craquelées, gonfle convulsivement la gorge et émet un faible cri





raouque. Voilà des Sagouins qui n'ont pas l'air bien... Si les Voyageurs leur tombent dessus, ou simplement se montrent, les Sagouins sont pris d'un sursaut et prennent leurs armes pour détruire encore. Ils ne présentent plus une menace sérieuse : ils sont si malades... Un Voyageur connaissant les Sagouins a pu identifier *le mal de terre* (INT / Médecine à -6), maladie de langueur comparable au *mal glauque*, à ceci près qu'il ne frappe que les Sagouins vivant près de la mer, ou d'autres êtres familiers des humeurs océanes, dès qu'ils s'en éloignent. Il est évident que ces trois-là ont dû s'éloigner trop vers l'intérieur des terres pour avoir la force de revenir : à moins de recevoir de l'aide, ils sont condamnés. Il serait facile de leur apporter des soins. Mais franchement, des Sagouins malades, c'est bien fait. Il n'y a aucune reconnaissance à attendre des Sagouins. Ils ne parlent même pas la langue du Voyage. Ils ne se laissent guérir que prisonniers, ligotés, incapables de se livrer à leur muette passion de la destruction. Les Voyageurs n'ont qu'à passer leur chemin, en purgeant le rêve de ces trois Sagouins s'ils le veulent...

Sagouins

PER11 VOL13 EMP07 RÊVE08
Mêlée14 Tir10 Lancer12 Dérobée13
Vie12 End25 +dom +1 Prot.4

Fléau+5, Corps à corps+4, Dague+4,
Esquive+5 (-1), Course, Saut+4, Discrétion-2,
Vigilance+3, Survie en Extérieur+5, Artisanats
marins+3

Quand les Voyageurs croisent les trois Sagouins, il leur manque à chacun 3 points de Vie et 6 points d'Endurance.

Mal de terre

Malignité 3 Périodicité 6 heures Dommages 1
point de Vie Remèdes -6 / Bitume de
Camphre+14, Lait de Lune+7

Avant de pouvoir enrayer la maladie et guérir le mal infligé, il faut que la créature revienne au contact de la mer, ou bénéficie d'un palliatif (du sel marin suffit – les Voyageurs en ont pour leurs provisions).

La maison de la colline

Une ou deux heures après la rencontre des Sagouins, le soleil a un coup de barre et s'affaisse à l'horizon. C'est le moment de chercher un coin de landes pour y passer une mauvaise nuit... Au moins les collines couleur d'ardoise qui ondulent les environs offrent-elles une certaine protection contre les bourrasques. Voilà que tout à fait par hasard, un Voyageur aperçoit, à deux cent pas du campement, une petite lumière qui brille sur le flanc d'une colline. De la compagnie – tout plutôt que le vent d'Orbedesse et l'humeur maussade de ses compagnons ! À moins que ce ne soit des Sagouins, encore ?... Mais non, il s'agit d'une lanterne, accroché sous le vantail d'une grande maison. On devine même à travers les volets clos un bon vieux feu de cheminée... Si les Voyageurs n'étaient pas tentés, il ne reste plus qu'à les réveiller au milieu de la nuit, grâce au pouvoir jupitérien du Gardien des Rêves : l'averse torrentielle. Il est douteux qu'ils choisissent alors de se réfugier sous un arbre.

La silhouette de la bâtisse surprend. Elle est assez large pour contenir trois chaumières faterdines, et le pignon qui termine son toit de tuiles s'élève à sept bons mètres : mazette, deux étages ! Le jardin entouré de murets, les dépendances aux toits plats retenus par de grosses pierres... Tout annonce la demeure bourgeoise. Deux colonnes mangées de bruyère - les restes d'un porche ? - marquent l'entrée de la cour. Une pierre carrée invite le cavalier à mettre pied à terre. L'endroit est calme, et à moins de hurler, personne ne répond aux appels ou aux coups du heurtoir. Un matou noir bien nourri se coule dans les jambes des Voyageurs, miaulant pour entrer. C'est alors qu'on remarque, près de la lanterne-tempête qui veille près de la porte, une enseigne. Elle représente un voyageur, chapeau à la main et baluchon sur l'épaule, enfoncé jusqu'à mi-taille dans une sorte de tourbillon doré qui s'avère être, quand on y réfléchit, une corne d'abondance. Voilà qui est évocateur. Plus de doutes, compagnons ! C'est une auberge...

Construire une auberge dans les landes d'Orbedesse, au milieu de nulle part ! Il y en a qui ont du temps et de l'argent à perdre... Entrons, puisque personne n'ouvre. Une bonne odeur de cannelle, de vin chaud en profite pour sortir et narguer les narines des Voyageurs. La flambée est belle, la jonchée fraîche, les tables cirées garnies de napperons, les bouteilles rutilent aux murs... Le chat saute mollement au





creux d'une des larges poutres qui soutiennent le plafond. Ma foi, cette auberge a bonne mine, même si on se précipite pas pour servir le client ! Les Voyageurs n'ont plus qu'à s'installer.

L'auberge de la Mort

Ils ont à peine posé leurs affaires que l'un d'eux remarque, sorti du coin de la cheminée, un individu silencieux. Aubergiste ?... Une cruche à la main, en chemise, il les observe avec des yeux mangés par la fièvre. D'un coup, il se précipite, avec une sorte de long hoquet, de rire inarticulé, bouscule les Voyageurs, bondit au-dehors : mais il ne va pas loin. Il s'est effondré à quelques pas au-delà du porche, rouge, tétanisé. Les Voyageurs accourus comprennent que l'homme fait un coup de sang. Vont-ils le sauver ? Peu important leurs efforts, un quart d'heure plus tard, l'inconnu meurt en éructant. Une folie du cœur, certainement, la négligence de soi et l'abus de boisson : car l'homme, âgé d'une quarantaine d'années, était bien portant, même gras, mais couperosé – il sent encore le vin. (EMP / Chirurgie ou Médecine à 0). Voilà une soirée qui commence bien ! Une bonne auberge, et le patron meurt dans leurs bras. Ça n'arrive qu'à eux...

Or, comme les Voyageurs le constatent vite, en dehors de cet homme, l'auberge est déserte. Établissement luxueux, l'endroit compte, réparties entre le rez-de-chaussée et l'étage, six chambres spacieuses, très propres, prêtes à accueillir des clients ; la septième était celle du défunt. La salle commune, avec sa cheminée centrale, sert aussi de cuisine. Le cellier est alléchant, sans parler de l'alcôve aux bouteilles... Les dépendances (un puits couvert, un poulailler très gallinaceusement garni et une grange) ne cachent personne. La chambre du

mort, semblable aux autres, est en désordre, avec ses bocks remplis de cendres, ses habits dégorgeant de l'armoire, ou jetés sur un mannequin chevelu, son écritoire oublié par terre... Il est tard. Les Voyageurs n'ont plus qu'à choisir leurs lits, se griller des châtaignes après l'omelette – un fond de vin chaud, peut-être – et dormir. Et tout ça à l'œil !

Il n'est pas exclu que cette mort soudaine, refroidissant l'ambiance, incite les Voyageurs à dormir ailleurs. S'ils sont d'un naturel inquiet, ils vont même commencer à imaginer qu'une obscure malédiction règne en ces lieux : après tout, l'homme (qui dit qu'il était l'aubergiste ?) semblait fuir, et il est mort après avoir franchi le porche... Ils n'ont qu'à moitié tort. On peut aisément répliquer que tout cela n'est que superstition, et que si c'est vrai, il est trop tard : les Voyageurs sont déjà entrés dans l'auberge. Alors autant en profiter, la malédiction attendra demain. Dormir sous le même toit qu'un mort frais n'est jamais agréable, c'est vrai ; on n'a qu'à le coucher dans la grange en attendant de le mettre en terre... Quand il fera jour. Si cependant les Voyageurs vont se coucher dehors, il est effectivement trop tard (voir en ce cas le Chap. 2, [Le lendemain](#)).

Si la bande se décide pour l'auberge, un Voyageur – n'importe lequel – fait un rêve idiot. Il est dans son lit, les yeux ouverts, mais le corps trop ensommeillé pour bouger. Des frissons froids lui courent sur le crâne. C'est alors qu'il remarque, sur la descente de lit, une forme fluide qui rampe. Ce n'est pas le chat : un rayon de lune révèle un instant une masse de cheveux – ceux du Voyageur ? – qui vont leur bonhomme de chemin. La chevelure retourne dans l'obscurité, le Voyageur aussi. Ce n'était pas un rêve (voir Chap. 2, [Chevelures et petits bateaux](#)).

Chapitre deuxième : L'appel de l'oreiller

L'Évidentín

Ne serai-ce que pour des raisons d'hygiène, il faut bien en effet que les Voyageurs creusent une tombe pour le mort. Les draps sont faciles à trouver – quel beau linceul pour un aubergiste ! – et pour les bricoleurs, la fruitière de la grange renferme, outre des bûches et des pelles, assez de planches pour faire un cercueil honorable. En cherchant un emplacement convenable pour creuser, les Voyageurs ont la

surprise de constater que sous le grand châtaigner se trouve déjà une tombe. Ancienne de plusieurs années, elle ne se remarque que par une pierre crayeuse, fleurie, où on a gravé un petit poème (INT / Écriture à +2) :

*Dors, Oreilles, dors
Longtemps, cahin, caha,
Sur des routes sans clous d'or
Sans trêve, cahin, caha,*





*Jusqu'à la mort
Maigre, cahin, caha,
De port en port tu me portas*

Oreilles, c'était la mule, comme le prouvent les ossements qu'on peut excaver de cette tombe. Le poème est l'œuvre de son bon maître, qui est allé la rejoindre hier soir pour d'autres voyages. Un original, en tous cas. Était-il aubergiste, cet homme sur les routes ?

L'examen du corps n'apprend pas grand-chose. L'homme était sale, chevelu, barbu, comme le fou qu'il était. Ses mains sans cals indiquent clairement qu'il ne travaillait pas. Derrière le rideau de sa chambre, un mannequin sans cheveux maintient une robe de bon tissu blanc, à long capuchon brodé de volutes, aux manches fourrées de castor. Cet habit cérémoniel a dû être beau, mais il croupit là depuis des années... Tous les habits du mort présentent la même usure, fatigués jusqu'à la corde ou vieillis sans avoir été portés. On remarque entre autres des chaussettes de voyage, et un grand manteau en cloche, pour la pluie. Dans la grange, des sacoches pour monture et une vache à eau pendent à un clou, roides, les sangles rouillées. Avant l'auberge, le mort était certainement sur les routes, même si rien ne prouve qu'il était du Voyage. Mais pourquoi a-t-il passé dix ans ou plus en ces lieux isolés ?

En tous cas, son argent (de la monnaie pour 240 deniers) n'est pas perdu pour tout le monde. Ni ses petits bijoux (fibules, boucle de ceinture, broche... pour environ 4 sols). D'où venait l'homme ? Pas de la région, comme ses vêtements l'indiquent. La réponse vient peu à peu, grâce à la robe blanche, l'étoile à sept branches bullées qui est cachée dans les fantaisies de la broche, un coup d'œil sur les parchemins fourrés en vrac dans l'écritoire... Un haut-rêvant, du Cercle Limpide (INT / Légendes à -2), probablement en route pour une Assemblée de Pleine – de telles réunions se déroulent en effet en un lieu secret des landes d'Orbedesse (ceci uniquement en cas de réussite particulière au jet de Légendes). Les haut-révants du Cercle Limpide, le plus souvent dédiés à Oniros, sont les fidèles d'une tradition renouvelée. Aussi connus sous le nom d'Évidentins, ils considèrent que tous les problèmes posés par la pratique du haut-rêve, toute la réflexion métaonirique n'ont pas d'objet. Le monde est un Rêve de Dragons ! L'ensemble des Dragons rêve le monde, mais chacun de nous est rêvé par un Dragon en particulier... Les six éléments sont bien à leur

place, le septimel intouchable, tant mieux... Quels que soient les abysses qu'ouvre l'onirologie, les Évidentins secouent la tête en souriant. À tous les "Pourquoi ?", ils répondent : "Ainsi le veulent les Dragons." Tout est clair. La confusion, les erreurs de certains haut-révants ne viennent d'après ceux du Cercle Limpide que de leur isolement : aussi se réunissent-ils pour échanger leurs ronds et tranquilles points de vue, parler draconologie et Oniros et tout éclaircir. Des sages, ou de fieffés crétiens ?

Le bizarre bonhomme

Les dépouilles d'un haut-rêvant attirent toujours la convoitise de ses semblables. Puisqu'il s'agissait d'un Évidentin, il ne faut pas s'attendre à trouver rien de passionnant, mais bon. Tout savoir est bon à prendre, n'est-ce pas, quand il est pouvoir... Les cendres qui s'accumulent de place en place dans la chambre du mort peuvent être identifiées (un jet d'ODO / Botanique à -3, ou VUE à -5) comme de l'herbe de lune, rarissime en ces plats pays. En fouillant mieux, on trouve dans une besace, avec la classique pipe d'écume à tête de Dragon, une bourse à herbe pas tout à fait vide (35 brins de force 4). Mais d'après les cendres, le gremlin a dû en fumer de grandes quantités, en fourbe ! En s'intéressant au matériel à peinture (le mort était aussi artiste : il a tout pour faire des fresques), on découvre aussi, dans un pot à mélanges, quatorze coquillages hérissés, curieusement pigmentés des sept couleurs de l'arc-en-ciel. Et ce n'est pas de la peinture !

Ces coquillages sont des *chougnés* (INT / Zoologie à -4), raretés des plages orientales. Le mollusque hideux qui y vit est semble-t-il physiquement immortel, mais si sensible qu'il meurt un jour ou l'autre d'émotion, généralement de chagrin : il ressent si fort la mélancolie de la mer... Les malheurs de la chougné ont ceci de bon pour le magicien que le coquillage, une fois vide, garde trace de ces émotions. Une oreille éveillée aux signes draconiques perçoit clairement les soupirs, les langueurs et les exhalaisons marines. De la vision draconique et des méditations en perspective.

Enfin, il reste les liasses dépareillées de l'écritoire. Couvertes d'une écriture brune hachée, les feuilles sont d'une lecture pénible (INT / Écriture à -5, Écriture limité par le meilleur draconique du lecteur, à l'exception de Thanatos ; 13 points de tâche, périodicité 1 H.D.). Il s'agit de notes, qui par nature





n'ont pas été écrites pour être lues, mais qui sont de surcroît d'une grande confusion. Au fur et à mesure de la lecture, on a des doutes sur la santé mentale de l'auteur. Et cela va en empirant : les écrits les plus anciens sont propres, et consistent en des notes astrologiques sur les heures favorables des prochains jours — n'importe qui maîtrisant Astrologie (niveau 0) peut dater ces écrits de vingt-six ans plus tôt. On y trouve aussi le schéma d'un théâtre près d'un cercle de pierres, et le libellé d'une invocation de Lutins (voir plus loin : [Grimoire de l'Evidentin fou](#)). Puis les calculs couvrent des pages entières, de plus en plus déchirées, avec de petites fresques ou des croquis ineptes, comme des séries de nez ou des lignes de bâtons. On trouve même des phrases ineptes, écrits en langue savante, du style : "Oniros a un gros nez", "J'aime les mort-vivants", "Thanatos est le plus beau"... L'écriture se dégrade. Des pages frénétiques et brouillonnes travaillent des rituels de lecture, des moyens de contrôler ou invoquer des Entités de Cauchemar (pour un Onirosien !...). Inquiétant, et sans conclusion. D'autres pages, isolées, renferment le libellé d'une invocation étonnante...

Les chougnés

Pour simplifier, chacune d'entre elles contient un signe valant un nombre de points d'expérience égal à 1 d⁶ et d'une difficulté égale à la moitié de cette valeur.

Les cases des Terres Médiannes du Rêve concernées sont toutes les cases d'eau (Lac, Marais, Fleuve) plus 1d6 autres au choix du Gardien des Rêves.

Les feuillets

Leur assimilation vaut 7 points d'expérience en Hypnos, 5 en Astrologie, 4 en Oniros et 4 en Narcos.

En outre, ils donnent un bonus de +4 pour assimiler les deux invocations qu'ils décrivent, et +2 pour les rituels primordiaux de Détection d'aura et Lecture d'aura.

Le lendemain

Après une bonne nuit à l'auberge sans nom et l'enterrement de l'inconnu, la suite logique, pour les Voyageurs, est de repartir vers l'occident du

Cimetière des Bateaux. Ils ont sans doute pillé la chambre de l'Évidentin mort, mais n'ont pas de raisons de séjourner à l'auberge plus longtemps : on lit (presque) aussi bien les *chougnés* et les parchemins draconiques à la lumière d'un feu de camp, quand on a l'habitude. Les Voyageurs qui avaient craint une malédiction constatent avec soulagement qu'ils franchissent sans périr le porche de l'auberge, et qu'ils peuvent partir sans se retourner. La journée de voyage est monotone et n'offre aucune découverte de pierre-debout. Les Sagouins se tiennent à carreau. Bref, tout irait bien si le jour d'après, au réveil, un Voyageur n'avait disparu.

Ce n'est pas n'importe lequel : le Gardien des Rêves doit avoir secrètement pris note du nom de celui qui a franchi en dernier le seuil de l'auberge. Si cela n'a pas été précisé, plutôt que de poser une question aussi louche, le Gardien des Rêves n'a qu'à choisir le Voyageur ayant le moins de CHANCE. Les autres constatent que leur ami a disparu avec armes et bagages, sans les réveiller, et sans laisser aucune trace : les meilleurs chasseurs s'en arrachent les cheveux. Comme s'il s'était envolé, ou plutôt évanoui : l'empreinte de son corps sur le sol et de ses paquets sont visibles, intactes. Si les Voyageurs désemparés ne font pas demi-tour vers l'étrange auberge, si leur compagnon n'a aucun moyen (magique) de les appeler à l'aide, ils ne le retrouveront sans doute jamais dans ce rêve...

Car pendant ce temps, le malheureux Voyageur s'est éveillé, frais et dispos, dans un lit. Celui de la chambre où il a dormi, la veille... Une boucle de rêve ? Horreur ! Le Voyageur, s'il garde son sang froid, réalise bientôt qu'il n'est pas victime d'un retour du rêve sur lui-même. Car si toutes ses affaires sont bien rangées comme la veille, tout ce qui lui est arrivé durant la journée de voyage n'a pas été effacé. Outre le souvenir, il en conserve les marques (la boue sur les bottes, l'égratignure au coude, le goût du civet à l'oseille...). Le temps a donc passé - le mort est enterré, sa chambre dévalisée... Et surtout, les chambres de ses amis sont vides, quoique à nouveau toutes propres, prêtes à accueillir le passant. Le Voyageur est seul, abandonné ! Il faut donc souhaiter que ses compagnons aient l'intuition de retourner à l'auberge. Car quelle que soit la distance parcourue, au cours de la prochaine nuit, ou dès qu'il s'évanouira de fatigue, il se réveillera désormais au chaud, dans le lit de l'aimable auberge sans nom...





Les départs ratés peuvent se reproduire à l'infini. Ils ne sont pas seulement les raisons d'inutiles angoisses, car seule l'expérience permet peu à peu aux Voyageurs de comprendre quelle est la loi qui régit ces retours. La voici : le dernier occupant de l'auberge y revient instantanément et à son insu, dès qu'il s'endort. Il s'agit en l'occurrence d'un Voyageur, mais pas nécessairement celui qui est revenu en premier : si lors du prochain départ, un autre franchissait en dernier le seuil, c'est lui qui reviendrait à l'auberge... Et le plus pénible, c'est qu'aucune aura magique ne se dégage du Voyageur concerné. Mais cette loi, même si on peut la définir, reste magique, incompréhensible. Pourquoi ? Qui ? Comment ?

Chevelures et petits bateaux

Le mort était un haut-rêvant. Un des premiers réflexes des Voyageurs devrait être la fouille de son écritoire et le décryptage de ce qui s'y trouve, dans l'espoir d'y trouver une piste, un début de réponse. Or, on sait (voir plus haut : [Le bizarre bonhomme](#)) que les parchemins de l'Évidentin ne font que confirmer sa chute dans la folie. Rebelle à toutes les traditions, le mort n'a pas songé à tenir un journal détaillé et pédagogique de son malheur – il n'a pas non plus écrit le nom du criminel avec son sang (ou du vin, dans son cas). Baste ! Du moins les parchemins contiennent-ils le pourquoi de la présence, dans l'auberge, de ces créatures étrangères dont les errances hérissent les Voyageurs inquiets...

Pendant les quelques journées consacrées à la lecture des parchemins, les Chevelures, lentement familiarisées avec la présence des Voyageurs, se font moins discrètes. D'abord de nuit, puis en pleine lumière, elles vont et viennent furtivement, ou restent tapies dans un coin, immobiles pendant des heures. On pourrait les prendre pour des perruques - jusqu'au jour où l'une d'elles grimpe sur les genoux d'un Voyageur, au coin du feu ! Les Chevelures se comportent comme des animaux, peureuses, muettes, immotivées. Cela tend à prouver qu'elles ne sont pas intelligentes : malgré tout, il faut que les Voyageurs prennent sur eux pour ne pas les soupçonner de la malédiction qui s'abat sur le dernier occupant parti. Or, ces bizarres Chevelures ne sont qu'une expression de la folie de l'Évidentin. Elles n'ont rien à voir avec quoi que ce soit, et ne servent, du point de vue du scénario, qu'à courir sur les nerfs des Voyageurs. Plutôt que les adopter, ceux-ci peuvent les attraper pour les brûler, les déchirer ou

plus sobrement les révoquer (Annulation de la magie). Les Chevelures sont une trentaine (pour autant d'invocations).

L'autre fausse piste se trouve dans un placard artistiquement déguisé en cloison (VUE / Charpenterie facultativement à +2), dans la chambre du mort. Vingt et une bouteilles de verre blanc, scellées à la cire, y sont rangées ; elles contiennent de très jolis petits modèles de bateaux construits allez savoir par quels moyens, comment font-ils ? On peut estimer à certaines traces dans l'atelier à peintures et à écrits que l'Évidentin (VUE / Bricolage facultativement à -1) est le créateur des petits bateaux. Il avait beaucoup de temps à tuer... La présence de ces maquettes va sans doute créer, dans l'esprit agité des Voyageurs, des liens sans raison d'être avec le Cimetière des Bateaux. Avec un magicien dans les parages, sait-on jamais à quoi croire ?...

Chère auberge

L'auberge est une prison, mais telle qu'elle ne déchaîne pas les désirs d'évasion – sauf bien entendu pour les amoureux du Voyage. Mais il faut avouer que c'est une gentille retraite. La literie douce et chaude sous la tête rend l'orage et le vent abstraits, agréables comme le loup du conte parce qu'il n'existe pas. Pour les soirées près du feu, on déniche des jeux en beau bois et des cartes. Pour les bobos, on trouve dans le jardin un parterre de simples, parmi lesquelles de la fausse sypre et de l'endorlotte domestique (+3 au lieu de +5 aux récupérations de Vie). La cuisine et le cellier réjouissent l'estomac au premier coup d'œil : œufs frais, volailles dodues, jambons jouant de la cuisse, pain doré dans la huche, meules de fromage aux odeurs alléchantes... et dans d'amples pots de terre, tout ce qu'il faut d'épices et d'herbes pour y mettre le goût. Sans parler du vin... Si, parlons-en. On peut se contenter à la manière faterdine du jus piquant au goût de vieille poire – il y en a de pleines bouteilles. Mais dans l'alcôve, derrière les fagots, se trouve un trésor de la treille. Le vin est une rareté dans ces terres ingrates – le bon vin y est un miracle. Les Voyageurs adeptes d'œnologie ont des soirées goûtées devant eux... En évitant de trop penser au triste sort de l'Évidentin. Le vin sert à ça, non ?...

La cheminée ! Il faut la voir élever sa gueule noire, couverte d'écailles de bois, il faut l'entendre ronfler comme un gros chat ravi, jamais enfumante, jamais





bouchée... Le feu qu'elle fait jouer est un spectacle. Aux flambées ardentes crachant des ballets d'étincelles, destinées à ceux qui viennent du dehors, cette cheminée sait faire succéder un feu pépère, qui s'éteint doucement en se glissant dans les charbons, tandis qu'on s'endort, bercé par le murmure décroissant du bois. Et jamais les feux de cette cheminée, quand on oublie de les couvrir, n'auraient l'idée d'incendier la maison : ils meurent tranquillement, jusqu'à la prochaine fois. C'est un plaisir de dormir après de cette cheminée.

Tout de même... Que d'attentions ! Avec tout ce confort, le temps lui-même semble s'être amolli ; à force de sommeils sans rêves, bien au chaud, d'être sereins, reposés mais sans énergie, les Voyageurs n'ont pas les idées très claires, mais ils vont finir par trouver bizarre que, même s'ils n'en prennent aucun soin, l'auberge reste propre, disponible, bien approvisionnée, jamais à court. Il ne se produit sous leurs yeux rien d'extraordinaire. Mais les faits sont là : les plats cassés réapparaissent à leur place, intacts ; les taches sont comme absorbées par le sol ou les murs, tandis que la poussière semble tout simplement ne jamais se déposer, les araignées ne pas filer ailleurs que là où il se doit, entre les vieilles bûches, autour des bonnes bouteilles ; le plus curieux concerne la nourriture et la boisson : les tonneaux de vin et les cruches d'eau fraîche sont toujours pleines aux deux tiers, le jardin ne s'épuise jamais, les poules mangées ressuscitent, la huche à pain ne désemplit pas, les jambons semblent pousser des poutres comme des fruits... Et tout à l'avenant. Comme si l'auberge possédait bien un service, mais invisible, impossible à surprendre, et parfait. Comme si le temps était différent, comme dans un... rêve d'auberge.

La révélation

Voilà la vérité, toute simple, loin des ténébreuses entreprises mal tournées d'un quelconque haut-rêvant. Les rituels de Détection d'aura et de Lecture d'aura clarifient et confirment, mais même sans eux, les Voyageurs ne peuvent que comprendre de quoi il

retourne. L'auberge elle-même est un rêve réalisé — d'un point de vue technique une Entité incarnée. Ses origines laissent le champ ouvert aux supputations des haut-révants. Invocation ancienne ? Création magique ? Entité née de la mort d'un aubergiste visionnaire ? Hasard d'un courant de rêve ? Ou, ce qui revient au même, idée tordue de Dragon ? En tous cas, l'auberge est là. Comme toute Entité, elle n'existe que pour elle-même. Sa nature est de loger, nourrir et reposer les passants : *elle ne veut pas, ne peut pas rester seule*. Voilà pourquoi elle rappelle inlassablement celui qui la laisse déserte. Une Entité d'auberge, vide ? Ce serait absurde.

Entité d'auberge, incarnée

TAI100 RÊVE30 End130 Prot. (RÊVE à -10)

Cuisine 15 +5 "Séduction" 15 +5

Case d'attache : Cité de Mielh (A15)

L'auberge ne combat pas. Une bonne auberge ne fait jamais de mal à ses clients, même remuants.

Entité de Rêve ou de Cauchemar ? Tout dépend des points de vue. Pour la plupart des gens, une telle maison est un rêve, mais pour un Voyageur, c'est une atroce prison, un songe terrifiant. Eux, finir gorgés de petits plats et trempés de bons vins, après dix mille soirées consacrées au jeu de cartes et à l'évocation de vieux souvenirs ? Enfin eux, c'est exagéré : lui, puisque l'auberge ne condamne que le dernier partant... Si les Voyageurs haut-révants connaissent le rituel servant à exorciser les Entités (Annulation de la magie), ils peuvent espérer détruire l'auberge; espoir très mince, en vérité. Il faut posséder des forces de rêve colossales pour y parvenir (R-7, r30). Les Voyageurs disposent de l'herbe de lune du mort, mais toute cette herbe suffit à peine (il faut au moins 31 points de Rêve) - même si les Dragons sont avec eux, les Voyageurs n'ont sans doute droit qu'à un seul essai... Les Voyageurs sont cloués. Alors, que faire ? Se mettre à table et jouer aux cartes ?...





Chapitre troisième : Adieux

L'incendie

Tout casser. Voilà une solution, en apparence : si l'auberge se retrouve en ruine, elle n'est plus un refuge, elle perd son essence. C'est fatiguant et finalement inutile : les dégâts faits à l'auberge, qu'il s'agisse d'un pot brisé, d'un puits bouché ou d'une paroi ruinée à coups de masse, sont effacés dès que les Voyageurs ont le dos tourné, à moins qu'ils ne réussissent à nuire efficacement à l'Entité, ce qui leur est pratiquement impossible (selon la règle usuelle, RÊVE à -10, avec un seul jet par heure et non par coup). D'ailleurs, veulent-ils vraiment la détruire, cette Entité si bonne envers eux?... Il est théoriquement possible de détruire l'Entité, mais c'est un travail presque infini. D'autant que l'auberge "récupère" les rares dégâts effectifs (au rythme de 2 par heure). Et le résultat est le même que si on incendiait l'auberge...

C'est une idée, ça ! Le feu est une mort naturelle pour une maison, a fortiori une auberge à la cheminée très active. Et c'est bien pourquoi l'Entité ne va pas résister : elle pourrait, sans doute, renaître de ses cendres, comme face à n'importe quel dégât. Mais les dommages sont trop rapides. Et puis, cette auberge connaît ses devoirs. L'incendie est un drame "naturel" pour une auberge. Dont acte. Elle meurt, et tandis que les Voyageurs s'éloignent, part en fumée. La nuit d'après, un Voyageur rêve d'elle. Mais il se réveille avec ses compagnons, dans le campement. Victoire ?

Entité d'auberge, désincarnée

RÊVE30 Vitesse6 Possession+10
Case d'attache : Cité de Mielh (A15)

Le Voyageur possédé a les compétences suivantes (il garde les siennes si elles sont meilleures) : bricolage, cuisine+5, comédie+3, commerce+7. Il n'a de cesse que de se fixer en un endroit propice et d'y fonder une halte, un havre, bref une nouvelle auberge où il pourra accueillir et choyer les voyageurs de passage. Il passera sa vie à l'améliorer et la parfaire et, quand il aura enfin construit un logis digne de ce nom, il s'éteindra paisiblement, et l'Entité sera à nouveau incarnée...

La tisane amère

L'incendie est une mauvaise idée. La ruse paraît une impasse : l'auberge n'est pas douée d'intelligence, inutile – sauf par folie – de négocier sa libération pendant des heures, en tentant de convaincre une cheminée... Les Voyageurs peuvent néanmoins décider d'endormir l'auberge. Avec quelle drogue ? L'*endorlotte* du jardin, bien entendu. Comment ? En lui faisant respirer ou boire une tisane gargantuesque, capable de la faire dormir assez longtemps pour que les Voyageurs aient le temps de franchir le cap de la première nuit. Certes... Mais il faut encore trouver le moyen, une fois prête la marmite d'*endorlotte*, de faire boire ou respirer un auberge ! Par analogie, il suffit de décider qu'une auberge boit par son puits et respire par sa cheminée. Qu'on laisse les vapeurs monter dans le conduit, puis qu'on verse la tisane tiède par-dessus la margelle !

C'est un plan irréaliste à plus d'un point de vue, mais suffisamment imaginaire pour que le Gardien des Rêves veuille en récompenser les auteurs. C'est à lui d'en juger. Ce plan peut aussi être admis si les Voyageurs ont épuisé les autres possibilités, et surtout la plus évidente : trouver un dernier occupant... Récompensons donc la ruse, jusqu'à un certain point néanmoins. L'Entité d'auberge, assoupie par l'*endorlotte*, laisse échapper ses proies, mais cela fend le cœur de penser à elle, seule, désolée, craquant tristement de toutes ses poutres pour appeler des clients... Et que les Voyageurs songent à ce qu'ils laissent derrière eux : un lit accueillant, un bon feu, et une assiette toujours pleine, et cela gratuitement... Cette situation pénible risque de déprimer un certain temps les Voyageurs (jet de Moral en situation malheureuse, chaque matin, pendant environ une semaine) ; mais ils oublieront l'auberge, qui a entretemps trouvé de nouveaux clients et fané son *endorlotte* !

Fin du huis - clos

Vaincre l'auberge par la force, la ruse ou la magie, soit. Mais ce n'est pas la seule issue, il y a plus cruel : après tout, il suffit qu'une personne reste dans l'auberge, tous les autres sont libres ! Qui va être le dernier occupant ? Un Voyageur ? Cette solution





n'est envisageable que si la compagnie se déchire, ou par ignorance du sort du dernier occupant (voir [Le lendemain](#)) ; la charmante auberge peut aisément devenir un enfer si les Voyageurs ont des personnalités fortes. "Tu pourrais rester, toi, pour te reposer – nous reviendrons pour te délivrer, bientôt..." À eux dans ce cas de débrouiller la situation, qui risque de ne pas être belle. Trahisons, brutalités, mensonges : cinq rats dans une trappe dont quatre seulement peuvent s'échapper !

Supposons plutôt que les Voyageurs sont liés par une indéfectible amitié (et par le désir mystique commun de finir le scénario). Il faudrait alors qu'ils trouvent un autre imbécile que l'un d'entre eux pour dernier occupant : une créature de ce rêve, en tous cas – comme ils le constatent, des créatures invoquées ne suffisent pas ; il faut des clients sérieux à l'auberge. Un Sagouin pourrait faire l'affaire, mais il est sans doute déjà trop tard, les trois malades (voir Chap.1, [La piste des Sagouins](#)) ont dû être massacrés – ou, si les Voyageurs y pensent trop tard, sont morts du *mal de terre* (au bout d'une quinzaine de jours à peu près). Si les Sagouins sont encore vivants, à deux heures de marche, ils peuvent être livrés à l'auberge et glissés entre les draps de coton – mais pas de leur propre chef, évidemment. Même près de crever, ces bêtes sont encore agitées du désir de détruire, et l'auberge les excite au plus haut degré !

Pour penser à un remplaçant, il faut que les Voyageurs aient correctement déduit quelle est la loi magique de l'auberge. S'ils ne l'ont pas fait, l'arrivée d'un premier passant peut les aider à comprendre, et briser la monotonie angoissante de l'endroit. Non pas que Gahl soit un être passionnant. Mais bon, c'est quelqu'un d'autre, qui frappe à la porte, un beau soir. Gahl est du pays, il vient de Bersch près de la cité de Barvelle, le plus bel endroit du monde à l'en croire. Âgé d'une vingtaine d'années, il n'est pas très grand, solide, avec de larges fesses et une tignasse brune sur son bon gros visage piqué de taches de rousseur. Gahl n'est pas timide, pas surpris, pas mécontent. Il bavarde volontiers en faisant des mines et en écartelant son patois. Il aime les filles et le jeu de quilles : c'est un champion, à Bersch ; enfin, presque le meilleur ; pour les quilles ; surtout. Bref, on l'a compris, malgré son bâton, ses chausses poussiéreuses, son chapeau informe (avec la plume de faisan) et sa besace, Gahl n'est pas du Voyage. Son truc à lui, c'est la brique. Il est très fort en brique : pour les faire (il connaît trois recettes de torchis – tout est dans l'art de malaxer), pour les

poser (il les emboîte, faut voir ! de la dentelle), pour en parler. Il en parlerait des heures, avec les gestes, s'il ne craignait d'être ennuyeux. C'est pour ça qu'il a quitté Bersch (près de Barvelle), pour trouver à s'employer. Le bâtiment ne va plus, là-bas... Au reste, Gahl est un bon garçon. Mais sa conversation s'épuise vite. Ravi de trouver une auberge, Gahl prend naturellement les Voyageurs – ou au moins l'un d'entre eux – pour les tenanciers. Ils peuvent se faire payer sans que Gahl soupçonne rien, mais il marchande les prix.

Gahl

Né à l'heure de la ☉, beauté 09

TAI10 APP11 CONST14 FOR14 AGI10 DEX14
VUE13 OUIE09 ODO09 VOL10 INT08 EMP10
RÊVE10

Mêlée12 Tir13 Lancer13 Dérobée10

Vie12 End24 +dom+1 Prot.1

corps à corps+3, bâton+1, dague0, esquive+2,
bricolage+4, chant-2, course, saut+2, séduction0,
vigilance+1, commerce-1, maçonnerie+3, survies
en : extérieur+2, cité+3, forêt0, jeu (quilles)+5,
natation0, botanique-9, légendes-7

L'apprenti maçon se veut finaud : si les Voyageurs commencent à l'embrouiller avec des histoires d'auberge maudite, de perruques rampantes, de magicien mort, tût, tût ! Pas de ça avec lui. Il n'en croit rien. Avec son gros bon sens, il assassine toutes ces bêtises, tchac ! Mais s'il est témoin de faits surnaturels, il fout le camp. De toutes façons, Gahl n'apparaît que si les Voyageurs ont des doutes sur la loi magique de l'auberge. L'apprenti ronfle encore lorsqu'ils quittent l'endroit. La journée et la nuit de marche se passent tranquillement, cette fois ; mais un des Voyageurs (la plus basse CHANCE) se souvient alors qu'il a oublié à l'auberge un objet très important pour lui, suffisamment pour qu'il perde, avec ou sans ses compagnons, une journée et plus. Les Voyageurs retrouvent Gahl qui est tout affolé par de "mauvais rêves" (il a rêvé qu'il partait, mais non, le voilà !) et éventuellement par le départ de ceux qu'il prenait pour les patrons. Il repart avec les Voyageurs, mais ne franchit pas le seuil en dernier : la boucle se referme sur un des Voyageurs... Le chemin de Gahl, durant la journée, se sépare de celui des Voyageurs. Ils ne vont sans doute pas le revoir. "Et n'oubliez pas : si un jour, vous avez besoin de briques..."





Une question de vie ou de mort

Rappelons que si les Voyageurs ont compris par eux-même et assez vite la loi magique de l'auberge, Gahl n'intervient pas dans cette histoire. Il constitue une proie trop facile à berner, un dernier occupant tout désigné : comme il est plutôt pénible, quoique pas méchant, c'est même une revanche... Le passant qui lui succède est d'une autre trempe. Son arrivée se produit peu après que les Voyageurs aient compris la loi magique, de préférence après qu'ait pourri la tentation de choisir l'un d'entre eux pour demeurer dans l'auberge – si le Gardien des Rêves estime que c'est possible. Dans l'après-midi, un bruit sourd, comme un roulement, éveille l'attention des Voyageurs : un cheval ! Ils voient bientôt apparaître entre deux collines un cavalier lancé au galop. En un instant, il est à bas de son cheval, près du porche, titubant. Il a l'air épuisé malgré ses efforts pour rester droit et digne – sa monture est dans un état pire encore : les pattes grelottantes, écumante, bavante, l'échine creusée, on s'attend à voir la pauvre bête tomber raide. L'homme, plutôt jeune, mince et très brun, a une barbe négligée qui contraste avec ses manières nobles et le raffinement exagéré de ses traits. Sous son manteau battu des vents, on remarque un surcot rouge, armorié d'une tête d'ours ; à sa ceinture, un cor et un bâtonnet d'ivoire. Il est facile de comprendre (INT / Légendes à +2), avant même qu'il ne s'annonce comme tel d'une voix hachée par la fatigue, qu'Auloï est messager du seigneur de Barembise.

Ah bon ? Oui, l'écuyer Auloï est messager. Il peut être assez drôle lors d'un banquet, ou à la chasse au renard quand il imite le lapin, mais pour l'heure, il est sec, cassant, car épuisé et tout empli de son rôle urgentissime. Aux Voyageurs, qu'il prend, comme Gahl, pour les tenanciers, il s'adresse avec autorité et concision après avoir montré son bâton de messager. Il veut se reposer quelques heures, à manger et une couche. Il demande une monture fraîche : si les Voyageurs ont des chevaux, Auloï réquisitionne les deux meilleurs. Au nom de son seigneur et, au-delà, pour que vivent des centaines de personnes. Mais Auloï n'est pas homme à supplier. Sur le problème des chevaux, ou tout autre question, il peut se montrer très désagréable pour la petite fierté des Voyageurs. Mais il n'est pas un envoyé féodal en train d'abuser de son pouvoir. L'urgence de sa mission est réelle. Mais pour qu'il en parle, il faut qu'il ait confiance en les Voyageurs, donc qu'ils le

servent bien – ou qu'il soit poussé à bout. Ceci étant, le messager ne sera disert qu'après s'être écroulé, endormi, jusqu'au soir.

Auloï

Né à l'heure du ☺, beauté 13

TAI09 APP12 CONST15 FOR12 AGI14 DEX09
VUE12 OUIE13 ODO13 VOL14 INT10 EMP09
RÊVE13

Mêlée13 Tir10 Lancer11 Dérobée13

Vie12 End26 +dom0 Prot.2

épée 1 main, dague, esquive +4, corps à corps, bouclier*+3, bricolage-1, course, saut, danse+2, discrétion+3, séduction, légendes+2, vigilance+6, équitation+7, survies en : cité+1, extérieur+4, chirurgie-3, écriture, jeu0, métallurgie-7

* Auloï n'en possède pas.

Auloï a chevauché deux jours sans trêve, ou presque, couvrant de Quiriet jusqu'à ce point des landes l'équivalent de huit bonnes journées de marche. Il ignorait tout d'une auberge ici, est trop pressé pour se demander pourquoi : cette auberge est une aubaine, sans elle, il serait peut-être mort de fatigue. Il espère qu'il s'y trouve des chevaux... Car le port fortifié de Quiriet est en grand danger. Des hordes de Sagouins ont surgi des brumes des Marches Grises : les alentours ont été ravagés, les pêcheurs et les paysans, avec femmes et enfants, sont venus se réfugier dans la forteresse. Bien que les Sagouins ignorent tout de l'art des sièges, leur nombre et leur horrible détermination peut suffire à submerger en peu de temps la faible garnison de Quiriet. D'autant plus que la surprise et la confusion ont empêché qu'on fasse des provisions : les Sagouins ont haché menu les récoltes. Si le château de Quiriet tombe, c'est toute la défense des côtes septentrionales de Faterdin qui est brisée... Auloï se rend donc auprès du duc de Faterdin, pour qu'il envoie une armée au secours du seigneur de Barembise, son vassal, et libère Quiriet des Sagouins.

Ainsi les Voyageurs vont-ils agir en connaissance de cause. La question des chevaux est secondaire. Nos hôtes savent à quoi s'en tenir concernant l'auberge : ils ne peuvent ignorer que s'ils faussent compagnie à Auloï (c'est si facile – il dort comme une tombe), le messager ne va jamais atteindre Faterdin, qui est située encore à deux ou trois journées de galopade.





Car il va être le dernier occupant, prisonnier des bras tendres de l'auberge. Les Voyageurs s'en tirent, enfin ! Mais le message ne sera pas délivré, Quiriet tombera, et des centaines de personnes seront victimes des Sagouins. Les Voyageurs peuvent toujours se dire que les Sagouins tuent de toutes façons bien plus à chaque heure qui passe, dans l'immensité des rêves ; que le duc, pour une obscure raison politique, pourrait même refuser de l'aide au seigneur de Barembise... Jésuitisme. Les Voyageurs savent bien de quoi il retourne. Leur liberté ou un demi-millier de vies d'inconnus ?

Un charmant petit ménage

Les landes d'Orbedesse ne sont pas précisément un lieu passant. Des jours et des semaines peuvent passer sans que les Voyageurs voient âme qui vive. S'ils se sont bien entendus avec Auloï, le messenger a pu leur promettre de leur envoyer quelqu'un – s'ils ont su trouver un prétexte pour expliquer leur étrange demande. Il ne va pas croire facilement les fredaines d'un tas d'étrangers et de gredins parlant d'une auberge maudite – sûrement pour se moquer de lui, ou le faire payer plus qu'il ne doit ! Auloï a ses petites vanités... Va-t-il penser à sa promesse ? Le temps passe, les Voyageurs s'engourdissent, recuisent leurs antagonismes – il suffirait qu'un seul reste, toi par exemple... Un mois devrait pousser les Voyageurs à bout. Ils sont prêts à tout lorsqu'un jour, ils entendent les bruits d'une dispute. Un couple s'entretue verbalement près du porche. Des proies !

Elle est petite, fine, et son frais visage, sous le capuchon gris, présente le délectable mélange de la femme et de la petite fille. Pour le moment, ses yeux noisette brillent de colère, des mèches blondes échappées de la coiffe dansent sur son front rougi, sa bouche veloutée se plisse en une moue de dépit. La belle n'est pas contente ! Son compagnon est aussi blond mais moins gracieux : le nez en pied de marmite, les sourcils brefs et touffus, le long cou et l'irritation lisible dans les gestes faussement nonchalants de ses maigres mains. Elle l'accable de reproches, il se tait et lâche de temps à autre une remarque acerbe, que la belle, perdue dans le flot de ses émotions et de ses mots, ne perçoit pas toujours. En détaillant mieux les nouveaux venus, on constate que la fille, qui a seize ans, n'est pas du peuple – son manteau est de lin d'une bonne facture, et de discrètes boucles d'or brillent au creux de ses mignons lobes – tandis que l'homme, de dix ans l'aîné, a tout du Voyageur : le teint, la maigreur, le

pas, le bâton, le chapeau, le manteau usé, la besace molle et l'épée. Il a aussi un corneluth. Pourtant, ils vont tout deux à pied. Drôle de paire.

Slace Corneluth

Né à l'heure de la , beauté 09

TAI11 APP12 CONST14 FOR11 AGI14 DEXT13
VUE09 OUÏE15 ODO08 VOL11 INT10 EMP12
RÊVE13

Mêlée12 Tir11 Lancer11 Dérobée12

Vie13 End25 +dom0 Prot.1

épée 1 main, dague, corps à corps +3, bâton+2, dague lancée0, fronde-2, esquive+4, bricolage+3, chant+1, course, saut+6, danse-1, discrétion+4, séduction, comédie, commerce+3, escalade, natation0, équitation-3, vigilance+3, survies en : cité+5, extérieur+7, forêt+4, marais-2, travestissement+1, jeu, musique+2, botanique0, légendes+3, médecine-5

Ludie

Né à l'heure de la , beauté 13

TAI07 APP14 CONST12 FOR08 AGI11 DEXT10
VUE12 OUÏE14 ODO15 VOL09 INT11 EMP13
RÊVE13

Mêlée09 Tir11 Lancer09 Dérobée12

Vie10 End9 +dom0 Prot.0

chant, musique, dessin0, cuisine+2, danse+3, discrétion+1, séduction+1, vigilance-2, comédie+2, commerce-4, équitation -6, survie en cité+2, travestissement-2, jeu-1, orfèvrerie-5, écriture-5, légendes-1

Aussi y a-t-il de quoi sourire quand la fille, apercevant les Voyageurs, s'agrippe à l'un d'eux : "Monsieur, monsieur, il faut venir à notre aide ! Mon frère (*son frère !*) et moi sommes en danger. Nous n'avons pris aucune nourriture depuis hier au soir, nous sommes las, nos chausses sont usées (elle l'appuie en soulevant un peu ses jupes, juste assez pour qu'on voit un mollet à croquer...)... Accordez-nous le gîte et le souper, par charité !" La donzelle a les yeux humides : quand elle est ainsi, on lui offrirait le bout du monde, la lune et l'impossible, mélangés, en sauce, dans une marmite en or massif. Mais le gars derrière elle fait observer sèchement





qu'ils marchent depuis neuf lieues à peine ; après avoir campé au même endroit pendant deux jours... L'auberge est le sujet de leur dispute. Elle meurt d'envie de retrouver du confort – lui commence à la trouver saumâtre. Ils n'ont pas d'argent, ils n'avancent pas. Le Voyage, ça n'est pas ça, ma petite... Mais pour le moment, le voyageur garde pour lui ces réflexions.

Si les Voyageurs n'interviennent pas, le muet finit par avoir raison de la bavarde qui, à court de mots, éclate en sanglots en disant qu'elle veut mourir. L'homme la prend alors sous son épaule et, tandis qu'elle gémit qu'elle n'a jamais été aussi malheureuse, l'emporte sur le route. Autrement dit, une belle paire de derniers occupants potentiels échappe aux Voyageurs ! À eux d'insister, soit en jouant leur rôle d'aubergistes, soit en jouant en partie franc jeu, pour que le couple reste, pour une nuit, une nuit seulement... La fille, Ludie, y est évidemment très favorable, tant qu'on ne demande pas d'argent – mais fait-on payer les jolis minois ? – mais le voyageur, Slace Corneluth (à cause de l'instrument, oui) est autrement retors. D'ailleurs, les Voyageurs s'intéressent peut-être vraiment à Slace et à Ludie – ou surtout à cette dernière. Instinctivement, elle cherche protection auprès d'un Voyageur beau parleur et pas laid non plus. Avec un tel appui, elle reprend du poil de la bête et, avec la gaîté qui la caractérise, ridiculise Slace. Elle va loin, se moquant de son nez, de sa nullité à la danse, et même de son précieux corneluth.

Alors, Slace, souriant d'un air mauvais, accepte, même si les Voyageurs ont parlé d'un écot à payer. Il a eu une idée. Ludie, folle de joie, se pend à son cou, le remercie et se met à causer avec les Voyageurs. Charmante, vraiment.

Le jugement du Voyage

La soirée est animée, plutôt drôle. Ludie est certes très, disons expressive : effrontée, un rien spirituelle, pleine d'humour, changeante - et boudeuse, comme il se doit. Sans cela, la trouverait-on aussi jolie ? Elle a une certaine éducation, ce qui ne gâche rien, sans être une lumière ; elle se passionne pour les histoires de Voyage, les pays lointains, différents (*différents !*). Son sourire s'épanouit sans fard quand un Voyageur raconte : et avoir une telle fille pendue à vos lèvres, il y a de quoi avoir le cœur qui gonfle. Tous les Voyageurs s'imaginent plus ou moins qu'ils lui plaisent : l'un d'eux, le beau parleur, a peut-être

des raisons. Mais il faut compter avec Slace... Pour être honnête, on ne peut nier que le pas beau, s'il avait l'air détestable quand il était fâché, se transforme en sympathique gaillard dès qu'il est en compagnie, avec un bock de bon vin jamais vide. Slace est un véritable Voyageur, rusé, amoral, la langue prompte et le pied léger. Sans qu'il l'avoue, ses réponses concernant ses revenus (il dit être musicien, voire, un sourcil en haut, poète), ses raisons d'être sur la route, ne trompent pas : il voyage pour le Voyage, il a en lui la même maladie, le même amour que les Voyageurs. Il connaît plusieurs bonnes anecdotes salées, qui font rougir Ludie, il est fier d'avoir eu cette fille, et il joue point trop mal du corneluth : sa balade des bottes délaissées est un émouvant hymne au Voyage, même si tout ne sonne pas juste...

Le couple a ceci d'amusant qu'il ne raconte pas la même chose. Ludie s'ingénie à faire croire que Slace est son frère, et qu'ils voyagent tous les deux pour rendre visite à une tante veuve (mouchoir). Ils viennent de, euh, la cité d'Orseniad (les Voyageurs ont pu en entendre parler : CHA / Légendes à 0, c'est à dix jours au sud-est) – une jolie trotte pour la môme – et leurs parents sont marchands de, euh, marchands tout court. La mignonne ment, mal, pour sauver les apparences. Slace, sans entrer dans les détails, ne fait guère d'efforts pour cacher qu'ils sont amants. C'est pourtant délicat, les filles de bourgeois séduites... Le voyageur a levé l'adorable petit lot sur la grand' place de la cité de Sarume, à une semaine d'ici. Fille de marchands de vin, sachant apprécier, Ludie est assez fantasque pour s'être laissé enjôler par Slace. Il n'en était pas peu fier. Mais elle l'a suivi...

Plus tard, quand Ludie est allé se coucher avec un épou-van-table mal de tête, alors que tout le monde est endormi ou éméché, Slace fait une étrange proposition au Voyageur beau parleur : il lui vend Ludie. Dame, il ne compte pas s'embarrasser de cette oie pour tout ce qui lui reste de Voyage. C'est une tête qui tourne à tous les vents, le Voyageur lui plaît, c'est sûr : il suffit que Slace disparaisse pour qu'il puisse la consoler. Et de vanter, comme un maquignon, les atouts secrets de la fille. Slace en demande 2 sols, et quatre bonnes bouteilles : c'est un prix honnête, moins qu'un cheval, mais il est vrai que ces animaux-là sont plus fidèles ! Bien sûr, Slace a bu, mais il a réellement l'intention de conclure un marché. Si le Voyageur le prend mal, il n'insiste pas. Il ne veut pas de bagarre.





Marché conclu ou non, Slace s'enfuit en douce vers l'heure du Roseau, en volant du vin, les quelques bijoux de Ludie, mais rien aux Voyageurs, par esprit de confrérie. Ceux-ci doivent reconnaître que Slace a agi en véritable voyageur : guidé par son seul intérêt. Ludie, quand elle l'apprend, s'évanouit puisque c'est à la mode. Mais elle est vraiment effondrée. Abandonnée, trahie, dépouillée, seule et sans protection dans ces horribles landes... Elle pleure durant quelques jours. Mais bientôt, surtout si la gentillesse galante d'un Voyageur ou la douceur d'une Voyageuse confidente (ou plus ?) l'y aide, elle a repris courage. La raccompagner à Sarume ? Non, jamais ! Elle est déshonorée, on la ferait murer vive. Elle a bien un vieil oncle charitable dans la région, mais c'est un barbon ennuyeux. Sa décision est prise : pour oublier le drame et disparaître aux yeux des siens, elle se voue au Voyage (avec les Voyageurs, bien entendu). Ludie est une tête de linotte, elle est agitée comme un moineau avec un fil à la patte, mais elle est si jolie, et si gaie...

Même si Slace la considère comme une belle idiote à prendre et à jeter, elle a vraiment le désir du Voyage. Et, c'est vrai, tout à apprendre. Les Voyageurs vont-ils avoir le cœur de refuser ? Ou, bien pire, vont-ils livrer la malheureuse à l'auberge sans nom ? Ludie est assez facile à tromper. Il suffit de s'armer d'un baratin suffisant, de patience - car elle ne cesse de vouloir être sûre, de s'inquiéter - et la souris est dans la boîte. Elle ne va pas voyager avant longtemps. Une jolie fille dans une auberge folle... Et inversement. Si les Voyageurs partent au vu et su de Ludie, en la laissant seule dans l'auberge, elle tente

son va-tout, et, le visage baignée de larmes, les supplie une dernière fois de ne pas partir, pas pour elle - non, pour l'être à venir en elle... Enceinte de Slace ! Quel mélodrame ! C'est faux, évidemment (ils se connaissent, bibliquement, depuis une vingtaine de jours), mais il y a de quoi toucher les plus rudes Voyageurs.

Slace pourrait être lui aussi être livré à l'auberge. Il est moins attachant, et pas beau. Mais sa passion du Voyage ne peut être mise en doute. Il a séduit, volé et abandonné Ludie, qui le hait maintenant : mais est-ce une raison pour le punir, cruellement, en le privant de sa liberté pour une durée indéterminée ? Qui les Voyageurs sont-ils pour juger ? Mais il est vrai qu'ils ne vont pas attendre qu'un "méchant", ou du moins un être à qui le séjour à l'auberge plairait - un petit vieux fatigué de la vie, un casanier fanatique - passe par les landes. L'attente peut être longue : si on est sur la route, c'est qu'on aime autre chose qu'un toit au-dessus de sa tête. Aussi, quoi que décident finalement les Voyageurs, ils n'auront pas de fin juste ou nécessaire : seulement le fin mot de l'histoire dont ils auront décidé. Slace, Ludie, le messenger Auloï ? Il faut en livrer un à l'auberge. Aucune solution n'est parfaite. Peut-être préféreraient-ils ne rien savoir de celui qu'ils condamnent.

Libérés de l'étouffante auberge, avec cruauté ou avec amourette, les Voyageurs ne pourront plus désormais passer le seuil d'un tel établissement sans un frisson. Ceux qui dorment et bâfrent là en toute innocence savent-ils qu'un tel lieu peut coûter la liberté des chemins ?





Grimoire de l'Évidentin fou

Rituels d'Invocation par Hypnos

INVOCATION DE LUTINS SUAVES

(Collines Suaves, L5) R-5 r4

Portée E1

Durée Tâche

Effet L'invocateur fait appel à sept Lutins, qui ressemblent exactement à ce que les contes attendent d'eux : minuscules, ventrus, rougeauds, agiles, avec un nez en trompette et des petites oreilles pointues sous le bonnet, un gilet vert, de grands poulaines cocasses... Les Lutins sont gais, malicieux et juste assez magiciens pour se livrer à leurs facéties. La seule chose qu'on peut leur demander est de faire rire une ou plusieurs personnes : ils se déchaînent alors de telle manière qu'ils sont irrésistibles (jet de Moral en situation très heureuse). Il n'est facile non plus de s'arracher à ce spectacle, sauf pour des raisons immédiatement vitales (jet de VOL à - Moral positif). À noter qu'une créature concentrée sur autre chose (écrire, parler, attaquer l'invocateur...), qui n'a pas la tête à rire, n'est sensible à l'humour des Lutins que si elle s'y arrête un instant. Les farces des Lutins durent jusqu'à ce que les spectateurs soient partis, que le magicien interrompe la comédie ou qu'une heure draconique se soit écoulée. Alors les Lutins Suaves disparaissent. Ils s'évanouissent dès qu'on attaque un seul d'entre eux.

L'Évidentin avait prévu cette invocation pour se faire mousser au Cercle Limpide, sûr de l'effet qu'auraient les Lutins Suaves sur ses confrères. Il n'a jamais eu l'occasion de les leur montrer...

INVOCATION DE CHEVELURE

(Forêt Tamée, L5) R-2 r2

Portée E1

Durée Illimitée

Effet Ce rituel d'invocation est très mal foutu. Il a deux graves défauts principaux : aucun charme permettant de contrôler la créature invoquée n'est prévu – ceci étant, c'est aussi le cas pour les Gnomes de Kanaï ; de plus, la créature en question ne sert à rien... Du moins apparemment. Les Chevelures, puisqu'on ne connaît pas leur nom, sont inconnues de toutes les sciences. Elles ressemblent très exactement à des scalps rampants, de toutes couleurs mais amplement fournis. N'ayant pas d'utilité connue, la Chevelure ne voit jamais la fin de sa tâche : elle reste là, bêtement. À la limite, elle pourrait servir de perruque, mais elle est très capable de s'enfuir au mauvais moment, puisqu'on ne les contrôle pas... Pourquoi, mais pourquoi le cerveau malade de l'Évidentin a-t-il imaginé cette invocation gâteuse ?





Notes de l'éditeur

Ce scénario a été écrit au début des années 2000 par **Laurent Gerlaud**, de l'équipage des Grimoires des Gratteurs de Lune, libre association de gens de fortune. Voué à l'Oubli par le naufrage du site qui

l'hébergeait, ce texte est ici restitué en version intégrale, non revue, dans toute sa foisonnante authenticité, *ne varietur, imprimatur* et tout ce qui s'en suit. Seules quelques cobuilles ont été corrigées.

Gratteurs de Lune n. m. pl - 1725, de l'anglais *moonrakers*. LÉGENDAIRE.



Le 10 février 1722, la flottille pirate de Bartholomew Roberts, dit Black Bart, est défaite par le vaisseau royal *Swallow*. Roberts est tué. Le *Neptune*, commandé par le capitaine Hill, échappe à la capture. La poudre d'or volée par Roberts n'est retrouvée qu'en toute petite quantité. Hill en cède une partie au gouverneur de la Barbade, qui meurt peu après dans des circonstances peu claires.

Début 1723, sur les côtes du pays de Galles, les hommes du Roi recherchent le *Neptune*, qui y aurait jeté l'ancre clandestinement. On dit que Hill aurait noyé les sacs d'or au fond d'un marais, avant de disparaître dans la foule de Portsmouth.

En mars 1723 apparaissent les premiers chercheurs de trésor. La nuit, ils draguent les marais, traqués par les hommes du Roi qui les prennent pour des complices de Hill. Prenant les reflets de la lune pour l'éclat de l'or de la Barbade, rêveurs et policiers se consument dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

in *Dictionnaire légendaire*, A. Grammond-Déville,
coll. Cosmos Logos, Prague, 1952

Précision

Les renvois aux livres des règles correspondent à la pagination de la deuxième édition du jeu Rêve de Dragon. Les possesseurs de la troisième retrouveront sans difficulté les passages correspondants.

