



# La main de Talabby

*He hadde a croys of latoun ful of stones,  
But with thise reliques, whan that he fond  
Upon a day he gat hym moore moneye*

*And in a glas he hadde pigges bones.  
A poure person dwellynge upon lond,  
Than that the person gat in monthes tweye.*

*Une baronnie sans baron, deux villages prospères et une abbaye qui l'est plus encore, une antique relique et une pittoresque procession. Coincé entre la Forêt sans Retour et le Gouffre de Maugrescarre, le pays de Truffisque et Galibolle aurait tout ce qu'il faut pour faire le bonheur de ses habitants si la menace n'était toujours là, pesante et insidieuse. Celle des groins, tapis dans les collines, qui n'ont pas franchi le gouffre depuis des générations mais qui le pourraient bien un jour. Cet hiver ? Le prochain ? Il faut prier pour écarter le danger. Bien entendu, les Voyageurs vont malgré eux bouleverser l'ordre établi. Parviendront-ils à éviter la catastrophe ? aux joueurs d'en décider.*

Ce scénario convient à tous types de Voyageurs. Le haut-rêve n'est pas nécessaire mais la présence d'au moins un combattant et un lettré est utile.

## Duel sur le Pont Périlleux

C'est le petit matin, les Voyageurs sortent du *gris-rêve*. Ils sont à bout de souffle, courent à toutes jambes (tous ont perdu leurs deux premières *lignes de Fatigue* et 1d6 points d'End.). Pliés en deux par des points de côté, ils fuient éperdument à travers des collines broussailleuses où s'aperçoit parfois la ruine envahie de ronces d'une ferme, ou une vigne centenaire, redevenue sauvage. Derrière eux résonnent les cris barbares des groins ; devant eux galopent leurs montures trop tôt enfuies. Les cris se rapprochent. Comment ces brutes arrivent-elles à garder leur souffle en beuglant aussi fort ?

Soudain, un précipice leur barre la route. Large, beaucoup trop large (les plus audacieux peuvent envisager un jet de *Mêlée / Saut* à -15 mais un jet d'*INT / Saut comp. facultative* à +5 les dégrisera). Heureusement, un antique pont de pierre enjambe le gouffre, quelques dizaines de pas sur la droite. Mais les hommes-cochons dévalent déjà la pente en hurlant. Ils risquent de couper la route aux Voyageurs ! Chacun joue un jet de *CONST / Course* à -4 et perd 1d6 points d'End. en cas d'Éch., 2d4 points en cas d'Éch. P. ou T. De justesse, les Voyageurs s'engagent sur le tablier aux pierres grises sillonnées d'angoissantes fissures. Les groins sont sur leurs talons et le premier lève déjà une lourde cognée. Il faut subir le choc et se battre là, sur le pont, ou se résigner à périr frappé de dos, en pleine déroute.

La passe est étroite et l'on ne peut combattre qu'à un de front. Le Gardien des Rêves laissera les joueurs choisir qui affronte les hommes-bêtes (prendre les caractéristiques exposées dans le livre des règles pp. 388-389) et fera durer le combat assez longtemps pour que les joueurs mesurent le danger : les groins sont trop nombreux et la résistance des Voyageurs n'est pas inépuisable. S'ils fuient dans la campagne qui s'étend de l'autre côté du gouffre, leurs adversaires auront tôt fait de les encercler et c'en sera fait d'eux. Quoi qu'il en soit, le Voyageur combattant finit par asséner à un groin plus menaçant que les précédents une *Blessure Grave*, tranchant le bras gauche un peu en dessous du coude. Le guerrier mutilé regarde un instant son moignon sanglant avec des yeux écarquillés puis bascule à la renverse.

Immédiatement, un autre groin enjambe le corps pour affronter le Voyageur. Le groin qui le suit laisse tomber sa masse et empoigne par les aisselles son congénère blessé, avant de le traîner vers l'arrière. Une fois en sécurité, il grogne d'une voix puissante : « Hartok est tombé ! » Les groins se replient en grommelant derrière la crête des collines. Les Voyageurs s'en tirent une fois de plus.

Avec leurs blessures sanguinolentes et leurs montures enfuies – elles ne sont pas bien loin – il est probable que les Voyageurs chercheront à s'éloigner rapidement du pont. Si toutefois ils essayaient de retrouver le bras tranché, ils ne le trouveraient pas. Sans doute est-il tombé dans le gouffre.





## La baronnîe

Une fois les groins hors de vue, les Voyageurs sont libres d'étudier le paysage qui se déploie sous leurs yeux. Les pentes rocailleuses ont cédé la place à une plaine verdoyante, légèrement vallonnée et parsemée de petits bosquets. Une route pavée, envahie d'herbes, s'éloigne vers le sud-ouest. Tout autour, les moutons ont tracé une résille d'étroits sentiers.

Après une dizaine de minutes de marche, les Voyageurs entendent du raffut dans les buissons bordant la route. Une poule faisane s'envole à tire d'aile, bientôt abattue d'une pierre. Un gros chien jaune et hirsute plonge dans les fourrés pour ramener l'oiseau à son maître, un homme d'une soixantaine d'années armé d'une arbalète à jalets. Le chasseur, un dénommé Arpel, se fera un plaisir de donner un aperçu de la région aux Voyageurs.

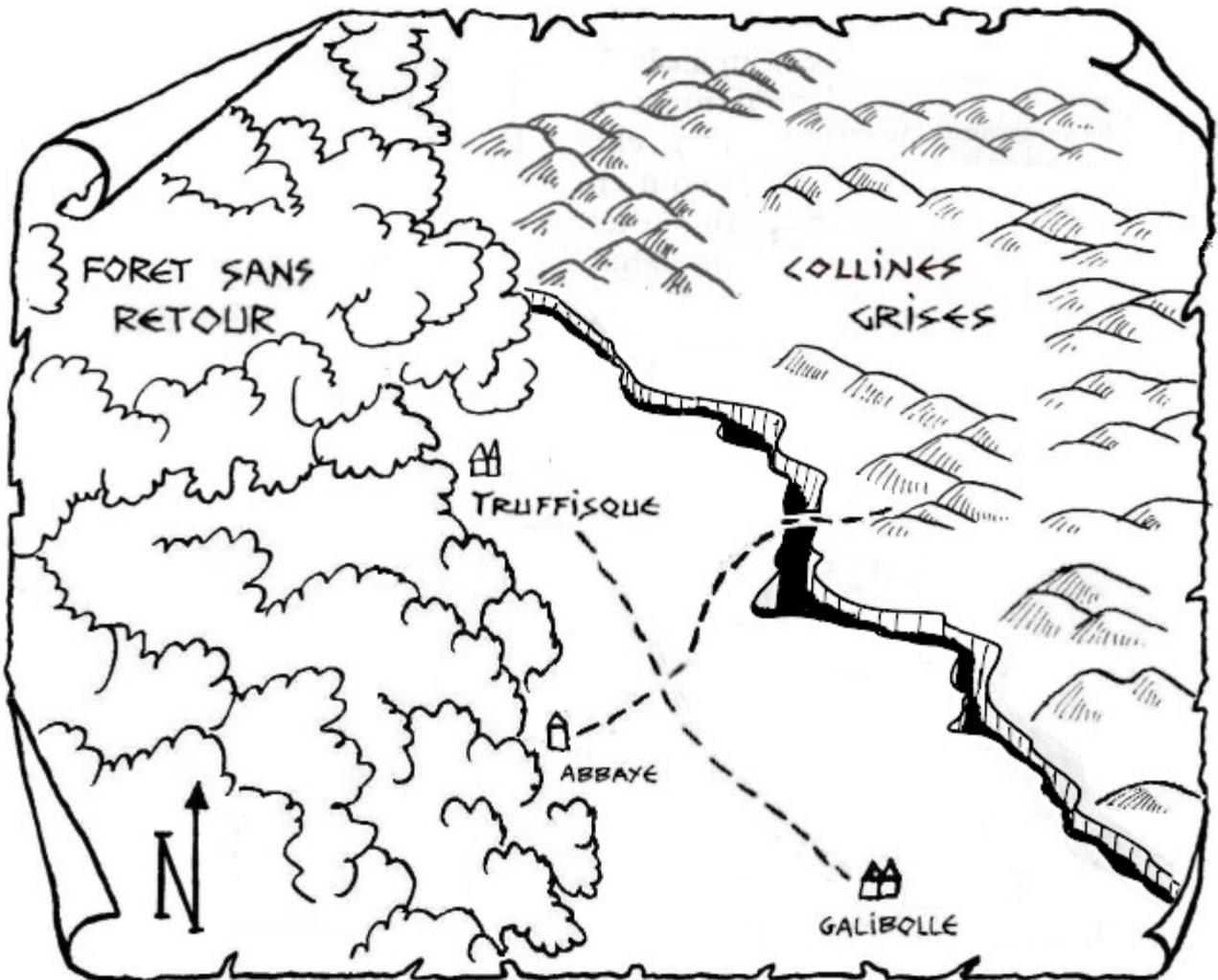
○ Ils sont arrivés dans la baronnîe de Truffisque et Galibolle. Aussi loin qu'on s'en souvienne, il

n'y a jamais eu de baron. Et on s'en porte très bien.

○ Le pont qu'ont franchi les Voyageurs est le Pont Périlleux. Il enjambe le Gouffre de Maugrescarre, une faille sans fond emplie de brumes abominables, donnant peut-être sur les limbes. En tout cas, personne ne va y voir.

○ Au-delà du gouffre s'étendent les Collines Grises, infestées de groins. Mais il n'y a rien à craindre : les hommes-cochons ne traversent jamais le pont. Les gens de Truffisque et Galibolle non plus. Qu'iraient-ils faire dans les collines ?

○ La route sur laquelle ils se trouvent est la route des Collines Vertes, entre le pont et la Croisée des Chemins. De là on peut partir à droite sur la route de Truffisque, qui va à Truffisque ; à gauche sur la route de Galibolle, qui va à Galibolle ; ou continuer tout droit sur la route du Château, qui va à l'Abbaye du Prompt-Secours, juste avant la Forêt sans Retour.





Les Voyageurs tombent bien car c'est après-demain la translation des reliques de Saint-Talabby, une grande fête avec une belle procession et un banquet, qui a lieu toutes les trois saisons. Cette fois, les reliques quittent Truffisque pour rejoindre Galibolle, avec une station à l'abbaye et une autre devant le pont. Grâce à cette cérémonie, les groins laisseront le pays en paix les neuf prochains mois.

Tout à sa chasse, Arpel n'a pas le temps d'en dire davantage, mais il assure que les Voyageurs seront bien reçus où qu'ils aillent : c'est fête.

## La Croisée des Chemin

... est un carrefour tout ce qu'il y a de plus commun. Deux routes pavées se croisent presque à angle droit. À quelques pas au nord s'élève un vieil arbre noueux : le Chêne de Justice où les gens du pays pendent les criminels et les sorciers. Entre ses racines s'ouvre une petite crevasse menant à la Fosse des Oubliés, une caverne assez profonde où l'on jette les pendus après trois mois d'exposition. Pour l'heure, nul corps n'est accroché aux branches et des merles pépient dans les frondaisons.

Au sud du croisement se dresse un petit piédestal moussu où est posée une statue de pierre blanche, rongée par les intempéries au point d'avoir perdu presque toute forme. On distingue néanmoins les restes de quatre visages, dont les regards érodés surveillent chacune des quatre routes.

Arpel a scrupuleusement mis les Voyageurs en garde contre les terribles dangers du carrefour.

Il faut se garder de jamais y allumer de torche ou de lanterne ; de jamais y signer un contrat. Il faut absolument laisser passer devant soi celui qui arrive de la droite mais passer devant celui qui arrive de la gauche. Et surtout, il faut se méfier des chiens noirs croisés en vue de la statue.

Or un petit chien noir se trouve justement au carrefour, occupé à renifler les herbes du fossé. Entendant les Voyageurs approcher, il lève la tête, examine les arrivants avec une curiosité joviale et s'approche en remuant la queue. Malgré l'avertissement du chasseur, il n'y a rien à en craindre : le chien suivra les Voyageurs sur quelques dizaines de pas, essayant d'attirer leur attention par des sauts désordonnés et des aboiements sporadiques, avant de retourner à ses occupations.



*On lui avait pourtant bien dit de se méfier...*

## Truffisque

Construit une lieue au nord-ouest de la Croisée des Chemins, en bordure de la forêt, c'est un village de quelques dizaines de petites maisons de bois goudronné, aux façades couvertes de sculptures tarabiscotées. Les Truffisquois cultivent quelques champs et potagers mais se consacrent surtout au travail du bois ; à l'élevage de cochons noirs et poilus qui pâturent librement sous le couvert des chênes ; et à la chasse aux sangliers, que seul un œil expert sait distinguer des porcs de leurs troupeaux, et encore. Quand la saison est venue, ils s'adonnent à la cueillette des champignons, en particulier des truffes qui ont donné son nom à l'endroit.

Truffisque dispose d'une unique taverne, *le Lièvre et la Morille*, qui sert également de Maison des Voyageurs. Les quelques lits sont d'ordinaire occupés par des Galibollais ou moines en visite mais il reste assez de place pour loger les nouveaux venus. La salle commune est bondée de villageois discutant avec animation des réjouissances à venir en se gavant de pâté de lièvre aux truffes, de ragoût de sanglier aux morilles, d'omelettes aux girolles arrosée de frênette et autres spécialités du pays.

Comme Arpel l'avait promis, les Voyageurs sont accueillis à bras ouverts. Ils pourront apprendre des locaux le programme des deux journées à venir (voir [Les prémisses](#)), avoir une description plus précise des environs ou entendre un moine raconter [la Légende de Talabby](#). S'ils rapportent leur récent accrochage avec les groins, les Truffisquois leur tapent dans le dos avec bonne humeur. Les malheureux se sont inquiétés pour rien : les groins ne franchissent jamais le pont ! s'esclaffent-ils avec une belle assurance.





## Galibolle

À une lieue au sud-est de la croisée des chemins, Galibolle est un petit village de cultivateurs, ceinturé de champs d'orge, de blé et de seigle, de vergers et d'enclos herbus ou meuglent des vaches à la robe couleur caramel. Le village lui-même est constitué de chaumières aux murs de bois et de torchis, de plain pied et tout en longueur. La tradition de Galibolle veut en effet que quand une famille a besoin d'agrandir sa maison, elle bâtit une nouvelle pièce dans le prolongement des précédentes. La longère de maître Maîtrelin, dont dix-huit rejetons ont survécu aux périls de l'enfance, s'étire ainsi sur près de cent cinquante pas.

Outre les travaux des champs, les Galibollais sont renommés pour leur habileté à fabriquer des pains qui restent frais tout un mois et surtout pour leur bière. Sur les pignons de chaque longère, diverses variétés de houblon s'entortillent sur des échelas encadrant la porte et montant jusqu'au faite de la toiture et le parfum du malt torréfié plane dans les rues.

S'il n'y a pas de véritable Maison des Voyageurs, la plus grande brasserie, à l'enseigne du *Brassin d'Or*, fait office de taverne et peut loger des visiteurs. Comme à Truffisque, l'ambiance est à la fête et les Voyageurs sont accueillis à bras ouverts. Leurs alertes relatives à une possible attaque grouine seront accueillies avec la même insouciance.



*Maître Mastrelin supervise le travail des moissonneurs de Galibolle.*

## Le Gouffre de Maugrescarre

Le gouffre coupe le pays de biais, et s'étend aussi loin que l'on ait jamais osé aller voir. D'un côté, il se perd dans la Forêt sans Retour, qui s'étend sur tout le nord ; de l'autre il s'infiltre dans l'infranchissable chaos rocheux des Monts de Xolod. Large de quinze à trente pas, il forme un obstacle formidable, que seul le Pont Périlleux permet de passer. Du côté de la baronnie, une foule de petits ruisseaux s'y jette en autant de menues cascades qui strient la paroi sombre d'autant de rubans laiteux. Les chutes d'eau sont plus rares du côté des collines grises, mais aussi plus imposantes.

Les parois du gouffre sont criblées de centaines de petites grottes et anfractuosités, où nichent des nuées de barbastelles qui s'envolent par millions, le soir venu, pour chasser les mouches et moustiques infestant la lisière de la forêt.

Même en plein midi, il est impossible de distinguer le fond du Gouffre de Maugrescarre. Les parois se perdent dans une obscurité insondable et même en tendant l'oreille, on ne peut entendre le grondement du torrent que les nombreuses chutes d'eau devraient alimenter. Au Gardien des Rêves de décider si la faille donne bel et bien sur les limbes. Tout ce qui importe pour cette histoire est qu'il est, en pratique, infranchissable.





## La légende de Talabby

Chaque hiver en ce temps-là – c'était à la fin du Second Âge ou peut-être au début du Troisième – les groins des Collines Grises se répandaient par la campagne et ravageaient tout, volant les récoltes de champignons de Truffisque, buvant les brassins de bière de Galibolle, brûlant les chaumières. Les paysans avaient d'abord tenté de bloquer le pont mais les groins, plus nombreux et brutaux, avaient chaque fois enfoncé les faibles défenses et étaient passés tout de même.

On se résignait donc et plutôt que de laisser les groins tout envahir, on laissait chaque hiver au carrefour neuf gros sacs de truffes, neuf grosses barriques de bière et neuf grosses bottes de paille à incendier. Les pillards semblaient satisfaits et n'allaient pas plus loin que la croisée des chemins. Mais à Truffisque et Galibolle, misère et pauvreté s'installaient, et avec elles le maudire et le maugré.

Une année, c'était le dernier jour de l'automne, un chevalier arriva dans les villages, cherchant aventure. Il avait belle prestance avec son harnois rutilant, son heaume au fier nasal et son grand bouclier en forme de larme, d'argent à la main senestre, appaumée de gueules, posée en pal. Ému par la détresse des paysans, il jura par les Dragons et les Trois Principes du Rêve que les groins n'envahiraient plus le pays. « Nul ne passera » clama-t-il, et sa voix sonnait fort et clair comme neuf trompettes d'or.

Le chevalier Talabby, car tel était son nom, se campa au beau milieu de l'arche du Pont Périlleux et, pendant neuf jours, il attendit ses adversaires. Et au matin du neuvième jour, les groins parurent. Ils étaient neuf milliers. « Nul ne passera » clama Talabby. En réponse, les groins se ruèrent sur lui. Le chevalier portait des coups de taille et des coups d'estoc et sa lame tranchait les bras et les jambes, les hures et les ventres, fendait les groins comme des bûches, du sommet du crâne à l'aine. Depuis le bord du précipice, les villageois, inspirés par l'inébranlable fortitude de Talabby, faisaient pleuvoir sur la tourbe porcine des volées de flèches, qu'ils avaient amenées par charrettes entières.

Tout le jour et toute la nuit, les groins firent neuf assauts contre le gardien du pont et à chaque fois, ils furent repoussés. Quand les groins

cessaient un instant pour se regrouper, Talabby essuyait la sueur de son front, buvait une gorgée d'eau et mangeait une bouchée de pain, toujours sans reculer d'un pied. Au neuvième assaut, à la fin de la nuit, un guerrier haut de neuf pieds à la hure terrible trancha d'un puissant coup de hache la main droite du chevalier, celle qui tenait l'épée. Alors que la brute s'étouffait dans son rire horrible, Talabby lui brisa le genou d'un coup de pied, la précipitant dans le vide. Puis il s'arc-bouta derrière son bouclier, de son épaule gauche, de son casque et du moignon de son bras droit, le pied droit en avant, le genou ployé, rempart inamovible sur quoi les vagues hurlantes des groins se brisaient l'une après l'autre.



À l'aube, les groins vaincus se replièrent et les villageois jetèrent sur eux leurs dernières flèches. Le chevalier Talabby était toujours debout au milieu du pont, immobile, le pied droit en avant, le genou ployé, arc-bouté derrière son bouclier, de son épaule gauche, de son casque et du moignon de son bras droit. Autour de ses pieds s'étendait une mare de sang vermeil, et devant lui gisait son bras tranché. Les villageois comprirent alors qu'il avait tenu sa promesse par delà la mort. Ébaubis par ce miracle des Dragons, ils s'approchèrent du corps toujours debout et dirent : « Tu as tenu ta promesse, bien-rêvant Talabby, car nul n'est passé. » À ces mots, le corps du chevalier bascula de côté et tomba dans le vide, et son épée avec lui que son pied droit avait heurtée.





Depuis ce jour, les groins des Collines Grises n'ont jamais plus passé le Pont Périlleux et les gens de Truffisque et Galibolle tiennent en grand respect la main de Talabby, qu'ils gardent dans un beau reliquaire incrusté de pierres précieuses.

## Collines vertes, collines grises

Tout cela est bel et bon, mais qu'en est-il, justement, de ces collines de l'autre côté du gouffre ? Sont-elles grises comme on le dit partout, ou vertes, comme le nom de la route qui y mène le suggère ? La réponse à cette question est bien connue, et liée aux graves désordres oniriques qui ont marqué la fin du Second Âge.



*Personnification du Tri du Songe et du Cauchemar par un Dragon.*

Les collines, voyez-vous, étaient à l'origine vertes et fraîches. Les bergers y menaient leurs moutons, les bouviers leurs bœufs, les vachers leurs vaches, les chevriers leurs chèvres, les âniers leurs ânes, les porchers leurs porcs, les chevaliers leurs chevaux, chacun selon son espèce. Les herboristes cueillaient béliadane et fenouil arqué par brassées et l'endroit était si sûr que l'on pouvait y envoyer une vierge portant autour du cou un sac d'or sans qu'il lui arrivât rien de fâcheux de toute la durée d'une lune.

Comment ça : « Pour quoi faire ? » Enfin bref... et le gouffre n'existait pas alors, ni le pont.

Mais les maurévants, dans leur orgueil et soif de pouvoir, tissaient des sortilèges toujours plus terribles et exubérants. Ils troublaient le Rêve des Dragons et en faisaient un cauchemar. Sans tout à fait s'éveiller, Ils examinèrent Leur rêve, prenant chaque élément dans Leurs doigts pour l'examiner. Ils rejetaient d'un côté tout ce qui appartenait au Cauchemar, et déposaient de l'autre tout ce qui appartenait au Songe. Entre les deux Ils mirent le Gouffre de Maugrescarre pour que le Songe et le Cauchemar restent séparés. C'est depuis ce temps que les collines sont grises. Du gris du cauchemar.

C'est aussi en ce temps-là que les groins sont apparus, car ils ne sont rien d'autre que les réincarnations de tous ceux que les Dragons ont voulu punir lors du Grand Tri : les maurévants, les superbes, les envieux, les gloutons, les paresseux, les lubriques, les avares, les violents, qui ont tous reçu un visage de porc, pour que chacun puisse lire leur vice sur leur figure.

Les Dragons trient toujours aujourd'hui, vous savez. Quand les gens meurent, Ils prennent leur rêve entre Leurs doigts pour l'examiner. Si le mort a suivi l'obscurité et le mensonge de son vivant, les Dragons le jettent dans les Collines Grises où il se réincarne en groin. Mais s'il a été bon, Ils le laissent se réincarner dans la baronnie.

Heureusement, les Dragons pardonnent et si un groin des Collines Grises se comporte bien pendant sa vie, son rêve peut franchir le Pont Périlleux et il peut à nouveau se réincarner en homme. C'est rare, assurément, mais ça arrive : les Voyageurs en sont bien la preuve !

Ces contes édifiants ont au moins l'avantage d'expliquer l'insouciance des gens de Truffisque et Galibolle devant la menace grouine : comment ces brutes pourraient-elles s'opposer au Tri voulu par les Dragons eux-mêmes ? Ils expliquent aussi la jovialité et la bienveillance de l'accueil : on prend simplement les Voyageurs pour d'anciens pécheurs réincarnés en groins puis revenus à la vertu et autorisés à reprendre forme humaine. Réjouissante rédemption à n'en pas douter !





## Le Pont Périlleux

Le franchissement du pont par des étrangers venant des Collines Grises semble donc être un événement important, qui donnera un lustre particulier à la procession qui se prépare. Pour en savoir davantage sur les croyances de la baronnie de Truffisque et Galibolle et tirer au clair leurs apparentes contradictions, les Voyageurs doivent discuter avec l'un des moines de l'abbaye, mieux instruits de ces finesses onirologiques.

Pourquoi donc Talabby a-t-il dû arrêter les groins sur le Pont Périlleux si ceux-ci ne peuvent de toute façon pas traverser ? Le Pont, leur enseignera un vieux moine aux pupilles embrumées par la cataracte, est le trait d'union entre le Songe et le Cauchemar, ces deux nuances du Rêve qui ne peuvent jamais être totalement séparées. Dans le Songe, toujours le Cauchemar s'infiltré. Et le plus profond du Cauchemar, toujours, est apaisé par le Songe. Si profond que soit le Gouffre, il y a donc toujours un Pont, et c'est aux rêvés de prendre garde à ce que nul ne le franchisse pour aller du côté auquel il n'appartient pas. Mais le Pont, c'est aussi le rasoir dont le fil retranche du Songe ce qui appartient au Cauchemar, et du Cauchemar ce qui appartient au Songe. C'est le trait d'union qui unit et qui sépare le cru du cuit, le pur de l'impur, le propre du sale, le bon du mauvais, le cruel du clément, le sauvage du civilisé. C'est l'agora du dialogue et de l'affrontement des contraires. C'est le miroir où se résolvent les oppositions.

Diantre ! en passant ce vieux pont de pierre sans garde-corps, les groins aux fesses, les Voyageurs étaient à mille lieues d'entrevoir de si sublimes arcanes... Et Talabby ? Quand les Dragons rêvèrent le Gouffre de Maugrescarre, poursuit le vieux moine, Ils passèrent une alliance avec les hommes de la baronnie de Truffisque et Galibolle. Mais ceux-ci se complurent dans la fallacieuse certitude de leur intégrité et devinrent négligents, affectant une vertu qu'ils ne pratiquaient plus. Pour les remettre dans la juste voie, les Dragons laissèrent les groins passer le Pont, pour que les Truffisquois et les Galibollais voient en eux leur véritable visage. Et quand les gens de la baronnie se reconnurent enfin pour ce qu'ils étaient, les Dragons suscitérent le chevalier Talabby pour rejeter les groins, comme les villageois rejetaient leurs péchés, renouvelant ainsi l'alliance avec les Dragons.

Et Ils laissèrent aux gens de la baronnie les reliques de Saint-Talabby, afin qu'ils se remémorent et restent vigilants. C'est ainsi que toutes les trois saisons, Truffisquois et Galibollais portent les reliques d'un village à l'autre, en procession. Ils passent sur le Pont pour renouveler l'alliance avec les Dragons et éloigner de l'autre côté du Gouffre le Cauchemar qui est en eux et celui qui est hors d'eux. Les moines de l'abbaye du Prompt-Secours ne sont que les modestes gardiens de cette mémoire et de cette vigilance.



Trois Dragons (en bas) rêvent le Gouffre de Maugrescarre (personnifié par une femme blanche et noire) qui sépare le domaine du Songe de celui du Cauchemar, laissant voir à chacun le visage de l'autre.

Les Voyageurs, preuves vivantes que l'on peut passer vers les Collines Grises si on se conduit mal, et en revenir en faisant preuve de contrition, vont pouvoir participer à la grande procession et inspirer les villageois.





## L'abbaye du Prompt-Secours

Située à une demi-lieue au sud-ouest de la croisée des chemins, l'abbaye est un bel ensemble construit tout en pierre, avec sa chapelle, son réfectoire, son dortoir pouvant accueillir une cinquantaine de moines, son scriptorium où œuvrent onze copistes et un armair cacochyme et sourd, son cloître aux jolis chapiteaux sculptés, sa bergerie, son étable et sa fromagerie, son herboristerie où l'on trouve toutes sortes de simples et d'épices, sa spacieuse cuisine à la large cheminée, son cellier bien rempli,

ainsi que sa petite faïencerie.

Autour de ce complexe et de quelques champs qui forment le cœur des très vastes domaines abbatiaux s'élève

un long mur de craie et de silex noirs maçonnés.

Outre leurs activités artisanales et les prières aux Dragons et à Saint-Talabby « pour que le Gouffre reste béant », les Moines Pardonneurs de l'abbaye du Prompt-Secours écoutent en secret les péchés des habitants de la baronnie et les pardonnent, pour éviter que le malheureux écrasé par le poids de son immoralité finisse par se réincarner en groin. Comme de juste, l'aveu et le pardon sont toujours accompagnés d'un don, pieux et juste sacrifice manifestant la contrition et le repentir de l'égaré. D'aucuns viennent à pied jusqu'à l'abbaye pour avouer au plus vite, mais la plupart attend juste que l'un des moines vienne au village avec sa mule et son petit coffre à offrandes.

Entre les ventes de leurs produits, les dons et les offrandes des repentis, les moines ne manquent donc de rien et le trésorier Pertulet peut dormir sur ses deux oreilles. Si les Voyageurs ont été blessés par les groins ou souhaitent se reposer dans l'hospice, l'abbé Furetin se fera un plaisir de leur offrir le coucher et de leur facturer les soins. Bien entendu, si les Voyageurs ont quelque chose à se faire pardonner, ils trouveront sans difficulté une oreille compatissante.

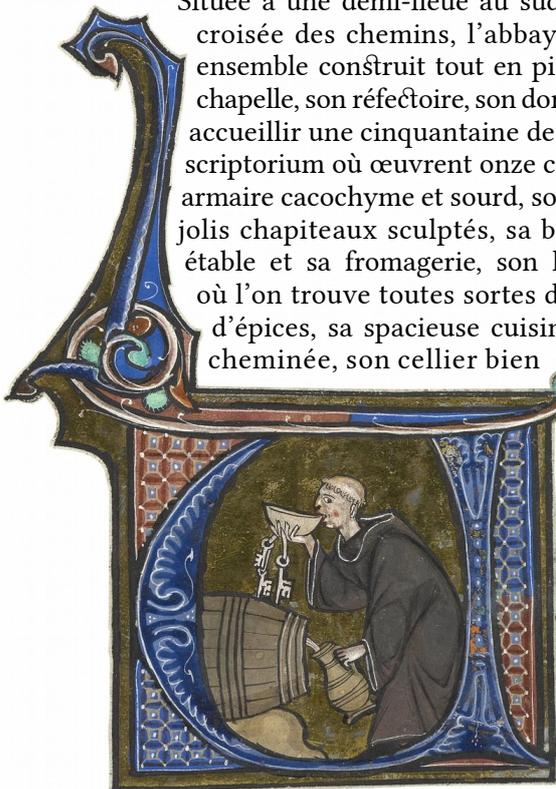
Même s'ils semblent tirer avantage de la situation, les moines de l'abbaye sont sincères et cherchent effectivement, par la prière, le débusquement et le pardon des péchés, à éviter une nouvelle infiltration du Cauchemar et une invasion grouine dans la baronnie. Chaque année qui plus est, un ou deux moines reçoivent en rêve la vocation des Dragons et, traversant seuls le Pont Périlleux, se rendent dans les Collines Grises pour porter la bonne parole aux groins et les convaincre de réformer leur comportement afin de rejoindre la baronnie après leur mort. À ce jour, aucun n'est revenu.

En pratique, les Voyageurs peuvent acheter à l'abbaye toutes les herbes du livre des règles, y compris de l'herbe de lune de qualité 5, toutes les aromates et tisanes qu'ils peuvent imaginer, des pastilles de miel antitussives et autres préparations pharmaceutiques, ainsi qu'une grande variété de légumes frais ou séchés, pour un prix à peine supérieur de 10 % à celui indiqué. Les moines ont toutes les fournitures nécessaires pour soigner les blessures et le frère herboriste Serpolat est étonnamment compétent pour un endroit si reculé (INT14 DEX13 Chir.+4, Bot.+6, Méd.+5).

Le Gardien des Rêves jugera quels ouvrages la petite bibliothèque de l'abbaye peut contenir et quelles connaissances ils renferment. Les seuls livres que les moines sont disposées à vendre – fort cher, compter au moins 40 sols selon la qualité des matériaux, de la copie et des illustrations – sont des livres d'heures contenant des prières, des chants et musiques, le récit de la vie de Saint Talabby et des premiers abbés, une description de la fête de translation des reliques et des réflexions sur la nature du Rêve, du Songe et du Cauchemar (difficulté -3, 18 pts de tâche, 20 xp en Légendes jusqu'à un maximum de +5). Étudier sur place les livres de la bibliothèque nécessite une autorisation de l'abbé, et les étudiants se verront facturer le gîte et le couvert : une cellule austère et trois bons repas pour 30 deniers par jour.

## La main de Talabby

Le reliquaire est à l'image d'un bras droit, coupé juste au dessous du coude, l'annulaire et le pouce joints pour former le O d'Oniros, les trois autres doigts tendus et serrés les uns contre les autres. L'ouvrage est en argent, rehaussé de dorures et de pierres fines figurant la manche d'un vêtement. À l'extrémité tranchée sont représentées la coupe des os et de deux grosses veines ou artères, avec des





incrustations de corail pour le sang. Trois petites lucarnes de cristal de roche, à l'intérieur du bras, sur le dos du poignet et dans le paume de la main, laissent entrevoir de vieux os, liés entre eux et fixés sur un coussin de velours rouge passé par des fils de cuivre.

L'objet repose pour l'instant dans la minuscule chapelle de pierre blanche, richement sculptée, qui se dresse au milieu de Truffisque, enfermé dans un autel de granit, derrière une porte aux solides ferrures dont seul l'abbé a la clef. Une chapelle assez semblable orne la place centrale de Galibolle, prête à recevoir le trésor à la fin de la translation.

## A l'orée du bois

Sur tout l'ouest et le nord du pays s'étalent les ombres oppressantes de la Forêt sans Retour, sylvie indomptée et emplie de dangers. Sa sinistre réputation tient au fait que ceux qui s'y aventurent ne reviennent jamais. Les Voyageurs s'étonneront sans doute, alors, que les Truffisquois s'y rendent presque chaque jour et pourtant en reviennent sans dommage. Ah, mais justement, rétorquent les Truffisquois, ils ne s'aventurent pas ! Ils vont chercher des champignons – ou leurs cochons, ou du bois, selon l'interlocuteur – ça n'a rien à voir.

Ils n'en reste pas moins qu'à plus d'une demi-journée de marche de la lisière, le forêt devient le domaine inviolé des légendes et des bêtes sauvages. Ni les villageois ni les moines ne savent ce qui se trouve au-delà, à supposer que cet au-delà existe. Au Gardien des Rêves, donc, d'imaginer quelles créatures, malfaisantes ou bénignes, se terrent dans l'ombre verdie des grands arbres.



*L'un des probables dangers de la Forêt sans Retour.*

## Les ruines

La forêt borde les domaines de l'abbaye à l'ouest. Contre le grand mur des moines foisonne un embrouillamini de ronces et d'aubépines, et quelques pas plus loin s'élèvent les premiers arbres. Les Voyageurs n'auraient aucune raison d'aller y voir, si ce n'est que la vieille route pavée venant de la Croisée des Chemins se prolonge au-delà des bâtiments conventuels, traverse une grande pommeraie où paissent quelques vaches et des oies vigilantes, pour se terminer abruptement devant l'enceinte, comme si le mur avait été construit en travers.

Si les Voyageurs se donnent la peine de contourner l'enclos abbatial et de se frayer un chemin dans les broussailles, ils ne tardent pas à trouver derrière le mur les restes de l'ancienne route, qui s'enfonce tout droit dans la forêt, vers le sud-ouest. Une demi-lieue de marche dans le sous-bois suffit à atteindre les vestiges d'un petit château. Un large fossé empli de roseaux entoure une motte castrale abrupte couronnée par les ruines d'une grosse tour carrée. Sur les murs effondrés se prélassent des couleuvres grosses comme un bras. L'endroit est totalement vide.

La porte de la tour, relativement préservée, est encadrée de deux colonnettes engagées aux bases et chapiteaux sculptés de lièvres, de sangliers et de cerfs. Le tympan porte des armoiries : un simple écu montrant une main gauche, paume en avant, doigts tendus. Comme l'écu du chevalier Talabby...





## Le premier rêve

Où qu'ils aient décidé de se loger, les Voyageurs passent une nuit paisible. Ils font néanmoins un rêve marquant. Ils sont dans une salle voûtée aux murs chaulés peints de scènes de chasse. Aidé par deux compagnons, celui qui a combattu le groin Hartok [sur le pont](#) enfile un lourd haubert de mailles en prévision du combat qui s'annonce. La pièce est éclairée par un rai de soleil qui entre par la meurtrière du mur est, transmutant en grains d'or les poussières qui flottent sur son passage. Les autres Voyageurs, plus légèrement armés, se préparent eux aussi. On entend au dehors les hennissements des chevaux que les palefreniers préparent pour une sortie. Puis le rêve se dissipe. Les Voyageurs en gardent au matin un souvenir très précis. Serait-ce un rêve d'archétype ?

## Les prémises

Les Voyageurs ont la journée pour explorer la baronnie tandis que les villageois et les moines se préparent pour la translation des reliques. On aère et on brosse ses plus beaux habits pour le lendemain. On se récuré de fond en comble et on taille barbes, moustaches et cheveux. Les Truffisquois balayent la chapelle et assemblent le dais de brocart qui abritera le bras de Talabby pendant la procession. Les Galibollais rassemblent les planches et les tréteaux pour dresser la table devant la chapelle, après la procession. Les brasseurs roulent des fûts d'une discutable mais traditionnelle bière aromatisée à la truffe qui matérialise l'union des deux villages. Les boulangers scellent leurs tourtes. Les porchers conduisent dans un enclos attenant à la longère de maître MaStrelin les cochons de lait que l'on va rôtir. Même le beau temps semble être de la partie. Bref, la cérémonie s'annonce sous le meilleur jour.

Le gens du pays se feront un plaisir de décrire le déroulement des festivités. Cette nuit, chacun fabriquera de ses mains une petite poupée de vieux chiffons sales, aussi noire et crasseuse que possible, dans laquelle il soufflera tous ses péchés non encore pardonnés. À la fin de l'heure de l'Araignée, les Galibollais et l'abbé se mettront silencieusement en route pour Truffisque, où ils arriveront à la fin de l'heure du Château Dormant. Après une rapide collation, les habitants des deux villages formeront un cortège qui se rendra à la

Croisée des Chemins avec chants et musique, portant devant eux le reliquaire de Saint-Talabby sous son dais.

De là tout le monde partira pour l'abbaye où les moines les attendront, en prière d'intercession aux Dragons depuis l'aube. Après un office qui durera toute une heure, tous retourneront à la Croisée des chemins.



Un nouvel office sera célébré sur le carrefour, en plein air, au milieu de l'heure de la Couronne. L'abbé parlera de la façon dont, en ce lieu du partage des voies et en ce temps de partage du jour, chacun doit déterminer en pensée et en actes s'il appartient au Songe ou au Cauchemar. Puis on se rendra devant le Pont Périlleux où l'on arrivera au milieu de l'heure du Dragon, au moment où ceux-ci observent le monde.





Les villageois jeteront alors leurs poupées dans le gouffre, le plus loin possible, et accompagnant leur chute d'insultes et de huées. Les porteurs et l'abbé amèneront la main de Talabby jusqu'au milieu du pont, renouvelant ainsi l'alliance avec les Dragons. Puis tout le monde prendra cérémonieusement la route de Galibolle où l'on arrivera à la moitié de l'heure des Épées.

Après avoir remis les reliques aux gens de Galibolle, ceux de Truffisque les accompagneront jusqu'à la chapelle où ils placeront la Main dans son autel de granit. Une fois que l'abbé aura verrouillé la porte avec sa grosse clef de fer, tous rejoindront la place du village pour un banquet et un repos bien mérités.

Au début de l'heure du Poisson Acrobate, ceux de Truffisque prendront la route pour retrouver leurs foyers, qu'il atteindront à la fin de l'heure de l'Araignée, concluant ainsi douze pleines heures de rituel.

Les moines et les villageois insistent pour que les nouveaux venus prennent part aux cérémonies, surtout lors de l'Exécration des Péchés devant le Gouffre de Maugrescarre. Ils seraient édifiant pour tous, en effet, que chaque Voyageurs conte les égarements qui l'on conduit à s'incarner dans les Collines Grises et comment il a fait amende honorable pour en sortir. Après tout, une bonne histoire, même inventée, ce n'est pas trop cher payé pour un banquet et l'hospitalité. Sauf si les Voyageurs sont d'avidés lève-tôt, on leur conseille de passer la nuit à Truffisque.

## Le deuxième rêve

Les Voyageurs sont à cheval, lance au poing, dans une troupe d'une dizaine de gens d'armes suivie d'une cinquantaine de villageois armés d'arcs. Ils suivent au pas une vieille route pavée, bordée de champ et de prés. Celui qui a combattu Hartok sur le pont mène la marche, revêtu de son lourd haubert de mailles, son long bouclier sanglé sur son épaule et son bras gauche. Ses hommes le suivent, portant des tabards marqués de son blason : d'argent à la main seneestre, appaumée de gueules, posée en pal. Ils sont un peu nerveux, et les archers paysans davantage encore. Devant eux résonnent les grognements et gruinements de ce qui n'est pas, hélas, une compagnie de sangliers.

## La procession

Dès le petit matin, les Voyageurs sont réveillés par la joyeuse agitation des villageois. On se prépare à accueillir les compatriotes du sud-est et l'abbé porteur de la clef. Les badauds se montrent en plaisantant leurs poupées de chiffons ; avec force exclamations, les jeunes gens comparent leurs œuvres dans un viril concours de laideur et de saleté ; les gamins chuchotent à l'oreille de leurs camarades pleurant de rire les insultes qu'ils prévoient de lancer par dessus le Gouffre. On demande aux Voyageurs s'ils ont bien préparé le sermon qu'ils vont réciter en ouverture de l'Exécration des Péchés. Certain font déjà discrètement circuler des pichets de frênette mousseuse et des petits pâtés à la viande.

Le charivari s'apaise quand l'abbé arrive, à l'heure dite, seul et à pied, suivi de peu par les gens de Galibolle. On pénètre dans la chapelle en grande pompe. La grosse clef de fer forgé est précautionneusement insérée dans la serrure de la porte ferrée et le reliquaire de Saint-Talabby est exposé aux yeux admiratifs de la foule, qui tombe à genoux. Le père Wavard, plus riche et plus gros porcher du pays, reçoit le reliquaire sur un coussin de velours grenat et vient se placer, flanqué de l'abbé, sous le dais de brocart tenu par quatre porteurs à la mine recueillie.

Peu à peu, la procession se met en marche dans la fraîcheur du matin. Le prieur donne le ton et les chants s'élèvent, accompagnés d'une musique aussi majestueuse que le permettent les instruments rustiques des participants. La marche jusqu'à l'abbaye se déroule sans encombre. L'office est un peu long et serait ennuyeux si les prévoyants ne faisaient subrepticement passer des brocs d'alcool léger, pour rincer la poussière de la route.

Début Couronne, la procession se met à nouveau en ordre de marche et s'avance vers la Croisée des Chemins. Les Voyageurs, appelés à tenir la place d'honneur dans la suite de la cérémonie, sont placés juste derrière le dais de brocart. Le temps est au beau fixe, les passereaux gazouillent dans les haies, les cétoines vrombissent autour des aubépines, la journée s'annonce belle.

Mais devant, au dernier tournant avant le carrefour, résonnent les grognements et gruinements de ce que tous espèrent être une compagnie de sangliers.





## Ils ont traversé

Les villageois, écartelés entre leur certitude que les groins ne peuvent pas passer le pont et l'évidence de leur présence au carrefour, sont désemparés. Les théories fumeuses et contradictoires foisonnent, les chuchotements se font de plus en plus angoissés. Pour autant, nul ne semble capable de prendre une décision et nul n'ose aller voir de quoi il retourne. Les Voyageurs, qui se sont sans doute contentés de suivre le mouvement depuis le début de la procession, peuvent profiter de ce flottement pour reprendre l'initiative.

Un jet d'AGI / Discrétion à -4 permet d'arriver en vue de la Croisée des Chemins sans se faire repérer. Les groins ne sont pas particulièrement vigilants et, impressionnés par les cantiques, redoutent un traquenard magique. Car il s'agit bien de groins, et en grand nombre<sup>1</sup>, massés sur les routes. Certains ont grimpé dans le Chêne de Justice pour s'orienter et épier les alentours. En cette belle journée de printemps, ils informent bruyamment leurs compagnons qu'ils ne voient que des branches et des feuilles. D'autres ont entrepris de descendre dans la Fosse des Oubliés à la recherche d'un trésor. Certains ajustent les pointes de leurs grouines en ricanant, mais la plupart est rassemblée autour d'un gros et puissant groin qui gesticule devant la statue aux quatre visages, l'air passablement agacé. Le moignon de son bras gauche, sectionné sous le coude, est emmaillotté de chiffons sanguinolents : ce ne peut être que le fameux Hartok, que les Voyageurs ont blessé l'avant-veille<sup>2</sup>.

Il faudra peu de temps pour que deux éclaireurs groins se faufilent le long des haies pour évaluer la menace à quoi leur troupe est confrontée. Si on ne les repère pas (jet de VUE / Vigilance à -5), ils retournent annoncer à leur chef qu'un groupe de plusieurs centaines d'humains, légèrement armés mais marmonnant entre eux des choses incompréhensibles, les attendent au tournant. Hartok reste donc soupçonneux et circonspect.

1 Si les Voyageurs arrivent à les compter, ils en dénombrent cent cinquante-sept, largement de quoi s'inquiéter.

2 Les Voyageurs l'apprendront peut-être, Hartok n'est pas le vrai nom du chef groin, mais un surnom inspiré par la botte secrète avec quoi il terrasse ses ennemis. Cette technique consiste à lever à deux mains sa masse au dessus de sa tête en poussant un grand cri : « Har », puis à l'abattre de toutes ses forces sur le crâne de l'adversaire : « Tok. »

## L'ultimatum

Déclencher un combat aboutirait inévitablement à un massacre. Les groins, manifestement agités, ne semblent pour autant pas déterminés à croiser le fer. Du moins pour l'instant. Il serait donc sage de parlementer. L'abbé et les villageois font valoir que les Voyageurs, qui étaient eux-mêmes dans les Collines Grises il y a quelques jours encore, sont les mieux placés pour ouvrir la discussion.

Si les Voyageurs sont hésitants, ce sont les groins eux-mêmes qui prendront l'initiative. Huit guerriers bardés de fer et brandissant de lourds fauchards au tranchant ébréché s'avancent avec prudence. Celui qui ouvre la marche agite devant lui un torchon répugnant, historiquement blanc. « Parley ! » clame-t-il du plus loin qu'il aperçoit quelqu'un. Une fois que le principe des pourparlers semble établi, Hartok s'avance à mi-chemin entre les deux groupes. Les huit fauchards restent au bord du chemin, prêts à se précipiter à la moindre entourloupe. Si le Voyageur qui l'a blessé sur le pont se présente, Hartok lui adresse un hochement de tête ambigu. Puis le chef groin prend la parole.

Sa maîtrise de la langue du voyage est limitée et sa prononciation laisse fort à désirer, ce qui gêne considérablement la compréhension. D'un autre côté, il est peu probable que les Voyageurs aient une maîtrise opérationnelle d'une des langues grouines. Il faudra donc faire avec.

L'on finit tout de même par comprendre que les groins reconnaissent parfaitement les Voyageurs, qu'ils ont chassés de leur territoire où ils n'avaient rien à faire. Ils en sont partis. C'est bien, qu'ils n'y reviennent plus. Ensuite ils n'ont rien contre les gens de la baronnie, qui ne viennent pas leur faire la guerre et leur envoient régulièrement un petit homme gras et chauve à manger, déjà empaqueté dans un sac (*consternation chez les moines*). C'est bien, qu'ils continuent. Hartok est très occupé à faire la guerre à une autre compagnie de groins au-delà des collines Haaag Iikhr, menée par cette enflure de Huiir Qhoq<sup>3</sup> et il n'a aucune envie d'ouvrir un second front<sup>4</sup>.

3 Les dialectes groins sont notoirement difficiles à transcrire. La première syllabe de ce nom évoque le hurlement d'un porcelet piqué par un frelon ; la seconde le hoquet d'un chat en train de vomir.

4 Littéralement : « de tortiller du cul pour se le faire poignarder. »





Il ne vient donc pas faire la guerre. Le combat sur le pont a été viril et loyal, rien à y redire. Mais ce qui s'est passé après ne va pas. On lui a volé sa main coupée et il faut la lui rendre, pour qu'il la recolle. Il désigne d'un geste de son moignon le dais et le coussin de velours grenat où repose le reliquaire (*protestations dans les rangs des Truffisquois et des Galibollais*). Il lui faut en outre de la boisson et de la nourriture pour toute sa troupe, puisqu'on l'a forcé à l'amener ici.



*La baronnie ravagée par les bêtes fauves, allégorie.*

Il donne aux gens de la baronnie deux heures pour apporter des provisions et jusqu'au lendemain midi pour rendre la main. Sinon, les groins tueront tout le monde et brûleront le reste. À ce moment, de grands cris s'élèvent de la Croisée des Chemins. Les groins partis explorer la Fosse des Oubliés ont omis se munir de cordes et n'arrivent pas à remonter. Hartok doit aller régler le problème.

## Indécision

Les Voyageurs n'auront pas de mal à convaincre les villageois qu'il vaut mieux livrer aux groins les vivres demandés, ne serait-ce que pour gagner du temps. Des masses de victuailles attendent de toute façon à Galibolle et le banquet du soir semble compromis. Un petit groupe se rend donc au village, la mort dans l'âme, pour préparer une charrette de nourriture. L'approvisionnement arrive dans les délais et les groins patientent jusqu'au lendemain midi sans trop faire de dégâts. Tout au plus massacreront-ils quelques moutons par trop imprudents, pour se désennuyer.

Les Voyageurs peuvent au contraire vouloir affamer la compagnie de Hartok et chercher à dissuader les villageois de procéder au ravitaillement. Ils doivent alors présenter un plan solide aux gens du pays, tout de même très intimidés par les envahisseurs, et faire preuve d'éloquence (APP / Comédie à -4). Sans nourriture, les groins se mettent en marche à l'heure des Épées, vers Galibolle, Truffisque ou l'abbaye (au hasard sur 1d3). Les gens du pays cèdent tout de suite à la panique et se précipitent au-devant des envahisseurs avec un tribut de pain, de bière et de pâtés. Les groins font tout de même un peu de casse, pour le principe.

On peut également tenter de raisonner Hartok. Après tout, le bras qu'il a perdu est le gauche, alors que le reliquaire de Saint-Talabby est un bras droit. Et le reliquaire est là depuis très longtemps, alors que Hartok n'a été blessé qu'avant-hier. Le groin écoute attentivement ces explications et acquiesce avec conviction. Tout à fait, c'est exactement ça, il s'en souvient très bien : le Voyageur lui a coupé le bras, celui-là (*il montre son moignon*). Apparemment les petits hommes chauves l'ont mis dans une boîte qui brille. C'est gentil mais il ne comprend pas très bien pourquoi on le lui a apporté jusqu'au carrefour si c'est pour finalement rechigner à le lui rendre. Bref, les arguments avancés lui passent si loin au-dessus de la tête qu'il ne réalise même pas qu'on essaye de le convaincre de quelque chose.

Les moines quant à eux vont vite mettre le reliquaire en sûreté dans les caves de l'abbaye, derrière deux portes fermées à clef. Il va sans dire qu'ils ne sont absolument pas disposés à abandonner les saintes reliques de leur protecteur aux groins. L'abbé tente même, contre toute raison, de convaincre les Voyageurs de les repousser au-delà du Gouffre.



## Tout ça ne tient pas debout

Les Voyageurs devraient déceler dans cette histoire quelques incongruités. S'il n'y a jamais eu de baron, comme l'assurent les gens de la baronnie, quel est donc cette tour ruinée dans la forêt ? La route qui y mène s'appelle d'ailleurs bien « route du château », et non « route de l'abbaye ». Les armoiries que l'on y trouve sont celles que la légende attribue au chevalier errant Talabby. Pourtant celui-ci n'a pas pu s'établir sur les lieux après son exploit, puisqu'il était mort. Et, si les Voyageurs en croient leurs rêves, le chevalier parti affronter les groins n'était ni errant ni solitaire : il partait de chez lui accompagné de ses hommes d'armes.

Y aurait-il donc eu un baron Talabby, tué lors d'un combat contre les groins, transformé en saint par la légende tandis que sa vraie histoire sombrait dans l'oubli, et dont le Voyageur combattant serait l'actuelle incarnation ? Si c'est le cas, les archives en gardent peut-être une trace.

Le livre d'heures décrit [plus haut](#), dont les moines ont de nombreuses copies, renferme des informations utiles sur la fondation de l'abbaye. L'abbé Furetin est le vingt-et-unième à occuper ce poste. Le fondateur du Prompt-Secours fut un certain Stuffembitus, ancien chasseur qui avait appuyé le chevalier Talabby lors du combat sur le Pont Périlleux, criblant les groins de flèches depuis le bord du précipice. Au matin c'est lui qui, le premier, osa approcher le chevalier immobile derrière son bouclier, le reconnut pour mort puis ramassa le bras tranché. Ébloui par ce miracle, il institua la communauté et consacra le reste de sa vie à rendre louange aux Dragons et à Saint-Talabby. Une enluminure le représente en habit de moine, tenant en main l'arc de sa précédente occupation.

En examinant dans les archives le tout premier exemplaire du livre d'heures, un érudit pourra remarquer (INT / Écriture à -7) que le fondateur ne s'appelait pas Stuffembitus mais Faussemblans : quand les moines ont commencé à faire des copies de l'ouvrage original, déjà ancien, pour les vendre, le premier scribe a lu de travers les minuscules bénéventines, qui n'étaient plus en usage, mêlant les *a* et les *t*, les *f* et les *s* et autres approximations du même acabit. L'enluminure de l'original montre, contrairement à celles des copies plus récentes, des groins et cadavres de groins des deux côtés du pont, et plusieurs hommes d'armes dans la mêlée, arborant les armoiries de Talabby.

Une recherche dans les parties les plus antiques et négligées des archives met au jour (VUE / Écriture à -4) une masse de vieux papyrus déliquescents, rendus presque illisibles par l'humidité. On y distingue encore, néanmoins, quelques phrases évoquant des actes fonciers et portant la mention d'un baron ordonnant les terres. Tous semblent antérieurs à la fondation de l'abbaye, qui n'y est jamais référencée. C'est d'ailleurs en vain que les archivistes chercheront une charte décrivant les domaines de l'abbaye ou enregistrant le don de ses terres : tout se passe comme si elle les avait toujours eues en sa possession, avant même sa fondation.

Si les Voyageurs poursuivent leurs investigations aussi loin et font part de leurs trouvailles aux moines, ceux-ci ne comprennent pas vraiment de quoi il retourne, ni où les Voyageurs veulent en venir. Le plus important n'est-il pas de repousser les groins et d'éviter un massacre ? Tout en préservant, bien évidemment, les reliques qui protégeront le pays d'une future invasion.

Il n'en reste pas moins que les histoires entendues jusqu'ici doivent à présent leur sembler plus que douteuses. Quoi qu'ils aient fait en cette fin de journée, ils en sauront davantage la nuit même, lorsqu'ils feront...

## Le tiers rêve

Le combat contre les groins a duré tout l'après-midi. Apeurés par la mobilité des cavaliers, les hommes-cochons ont fini par refluer de l'autre côté du gouffre. Mais cette victoire est coûteuse. Les Voyageurs sont épuisés. L'un d'entre eux, mortellement blessé, gît à quelques pas du pont. D'autres finissent d'éliminer des groins isolés, qui n'ont pas eu le temps de passer. Le chevalier, seul au milieu du pont, couvert de blessures malgré son haubergeon de mailles, le front maculé de sang séché, se bat contre un chef groin déterminé à tenter une nouvelle attaque. Un chef groin ressemblant trait pour trait à Hartok, qui manie sa masse de la main gauche. Quelques archers survivants lancent leurs dernières flèches sur les adversaires à portée.

D'un ultime coup d'épée, le chevalier tranche soudain le bras gauche du chef groin. Le membre tombe à ses pieds sur les pierres du tablier tandis que le groin, stupéfait, recule en hurlant. Sans lâcher son arme, le chevalier s'éponge le front du





dos de la main. Soudain, il sent un coup violent à l'aisselle droite, juste sous son bras encore levé, là où la cotte de mailles s'interrompt pour ne pas entraver le mouvement. Il titube, sa vision se trouble et il se sent basculer dans le gouffre.



*Les mensonges de Faussemblans.*

Le Voyageur mourant a vu l'archer encocher sa flèche et tendre la corde d'une main mal assurée : Faussemblans, un braconnier récidiviste, peu fiable, que le baron avait attrapé quelques jours avant et contraint à se joindre au combat contre les hommes-bêtes pour se racheter.

Faussemblans reste planté là, les yeux écarquillés, la bouche tremblante, abasourdi par l'énormité de son geste, gagné par la panique. Qui a-t-il voulu viser ? Est-ce un attentat ou une maladresse ? Le mourant est le seul témoin, il est transi, la soif le torture, sa tête tourne et il sombre graduellement dans l'obscurité.

## La main coupée

La dernière pièce du puzzle est la relique de Saint-Talabby. Après le troisième rêve, les Voyageurs doivent soupçonner qu'il ne s'agit sans doute pas de celle du chevalier. Pour en avoir le cœur net, il leur faut trouver le moyen d'ouvrir le reliquaire, par la ruse ou en se montrant persuasifs. Les petites charnières d'argent doivent être maniées avec la plus grande délicatesse, sous peine de se briser.

Dans le bras-reliquaire repose effectivement le squelette complet d'une main droite. Tous les os sont là, liés entre eux par des fils de cuivre, y compris le cubitus et le radius, nettement tranchés. Un examen minutieux et expert révèle cependant (VUE / Chirurgie à -3 ou Médecine à -5) que quelque chose ne va pas. Les os ne s'emboîtent pas comme il faut. Ils n'ont pas la bonne forme. Ce ne sont pas les os d'une main droite mais bien ceux d'une main gauche, montés à l'envers. Ce n'est pas la main du chevalier Talabby, mais bien la main du groin Hartok.

Contre toute attente, le chef des hommes-cochons a donc raison : c'est bel et bien son bras que les gens de la baronnie de Truffisque et Galibolle ont porté en procession durant des siècles. Du moins celui d'une de ses lointaines incarnations. Le duel sur le pont au début de cette histoire et la nouvelle perte de sa main gauche ont fait naître en lui des rêves d'archétype massifs.

De nouveau, il a connu la colère de savoir que les hommes d'au-delà du gouffre avaient volé et caché sa main. Il s'est souvenu des longues journées passées à manigancer en vain une expédition pour récupérer son membre tranché. Il s'est remémoré sa frustration devant les refus répétés de ses guerriers, terrifiés à l'idée de se trouver à nouveau confrontés au baron Talabby, dont ils n'avaient pas appris la mort.





## Conclusion

La fin de cette histoire est complètement ouverte. Les joueurs vont-ils comprendre les tenants et aboutissants de toute affaire ? Et dans ce cas, quel parti vont-ils prendre ? Quel dénouement leurs actions vont-elles amener ?

Vont-ils mettre à bas les croyances des gens de Truffisque et Galibolle en dénonçant l'imposture de Faussemblans ? Vont-ils au contraire garder le secret et trouver un moyen de faire déguerpir les groins sans leur donner la relique ? Ou bien tout se terminera-t-il dans un bain de sang ? Aux joueurs et au Gardien des Rêves d'en décider.

Comme cela a été dit, les groins ont d'autres guerres à mener et sont satisfaits du régulier tribut de moines gras et juteux que les gens de Truffisque et Galibolle leur envoient. Ils est donc prévisible que si Hartok obtient ce qu'il veut, il

retournera vaquer à ses occupations et laissera la baronnie tranquille. Au moins pour l'instant. Reste à savoir si les Voyageurs parviendront à convaincre les moines et villageois, et comment. À moins qu'une habile substitution ne permette de tromper l'une des parties et de satisfaire les deux ? Après tout, des gens vivent et meurent ici depuis des siècles, ce ne sont donc pas les squelettes qui manquent...

Il est suggéré d'attribuer 10 à 20 points de stress aux Voyageurs pour le premier combat contre les groins, selon son déroulement, et autant pour une seconde confrontation. Si les joueurs se posent les bonnes questions, comprennent ou soupçonnent la vérité avant le troisième rêve, et parviennent à résoudre le problème de façon ingénieuse, ce troisième rêve peut être transformé en un *rêve d'archétype*, apportant 30 points d'expérience ou un peu plus, à la discrétion du Gardien.

## Notes de l'auteur

Ce court scénario médiévalisant est en partie inspiré des Contes de Canterbury, d'où sont tirés les vers de l'introduction (prologue général, vers 701-706, description du vendeur d'indulgences). Il a failli comporter une main de fer mécanique, comme celle de Götz von Berlichingen, mais il est vite apparu que l'histoire de la fausse relique se suffisait à elle-même et que l'ajout d'un objet gnomique aurait été superfétatoire.

L'intrigue reposant essentiellement sur les interactions sociales et la négociation, il n'a pas semblé nécessaire de déterminer les caractéristiques et compétences des PNJ. Le Gardien des Rêves y pourvoira s'il le juge pertinent. Il faudra en ce cas considérer Hartok comme un groin d'élite, que ses souvenirs d'archétype ont rendu ambidextre.

Udhessi, Sucé-sur-Erdre, le 17 mai 2024

### 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 consomment 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