



L'œuf des menteurs

Ce scénario confronte les Voyageurs à deux sorciers bloqués depuis des années dans un affrontement dont ils ne trouvent pas l'issue. Tous deux sont héritiers de secrets oubliés et, pour des raisons différentes, ne mentent jamais. Mais ils sont aussi retors l'un que l'autre et chercheront à embobiner les Voyageurs pour arriver à leurs fins. Dans cette histoire où chacun cherche à tromper son monde, on apprendra que qui vole un œuf risque fort de le regretter amèrement. Les Voyageurs pourront y gagner un signe draconique, de l'or, des perles et sans doute un nombre considérable de points de stress. La présence d'un haut-révérant maîtrisant les rituels de Lecture d'Aura ou Voix d'Hypnos peut corser l'affaire mais n'est pas indispensable. Les deux sorciers de l'histoire maîtrisent des sortilèges qui ne figurent pas dans le livre des règles ; ces formules sont décrites dans un grimoire en fin de scénario.

Fresquel

Le pays d'Aigrebise est une vaste étendue de landes et de marais, abruptement tranchée par de hautes falaises basaltiques surplombant une mer couleur de plomb. Le soleil pâle est bas sur l'horizon, le crachin succède au brouillard et la tempête aux averses de neige fondue. Les flots chargés d'alluvions du Fleuve Gris ont creusé dans la roche une large vallée où les eaux opaques et glauques venues de l'amont se mêlent aux ruisseaux translucides et jaunis de tourbe descendant du plateau, en turbulences molles que le courant languide emporte vers l'embouchure. Dans l'estuaire, là où la marée refoule les eaux du fleuve, fut jadis bâtie la fourmillante Fresquel, dédale de darses et de môles, de jetées et d'écluses, de ponts et de chenaux où se pressaient les marins et mercantis de mille royaumes tombés dans l'oubli.

Du port autrefois grouillant d'activité les grands entrepôts de pierre grise tombent en ruine et ne résonnent plus que de l'appel des mouettes. Ses silos élancés au sol tapissé de guano réverbèrent les cris assourdissants des guillemots. Les larges fenêtres de ses orgueilleuses maisons à pignon béent sur des chambres vides, rongées par l'humidité. Les toitures d'ardoise crevées laissent entrer la pluie froide. Ses bassins ne sont plus que de mornes vasières où finissent de pourrir les squelettes d'antiques nefes.

Dans ce désert lugubre, seule une centaine de maisons décrépites est encore occupée. Elles sont dispersées sur toute l'étendue de l'ancien complexe portuaire et leurs habitants mènent des vies solitaires, ne se réunissant que pour les chapitres des

corporations, à la taverne ou, tous les dix jours, au marché. Fresquel est administrée par le Nautarel Ivar Pâlefront, directeur des douanes et gouverneur civil, et le Commodeur Vilmer Toste, stratège de la flotte et gouverneur militaire. Depuis le Réveil, le commerce est tari et la flotte se réduit à quelques barques de pêche et un deux-mats de vingt mètres équipé en baleinier. Les titres des deux hommes sonnent donc bien creux. Ivar s'occupe néanmoins des affaires terriennes et Vilmer de tout ce qui touche à l'eau et à la pêche.

Les fresquellois se partagent entre sept vieilles corporations, dont les traditions remontent au Second Âge et dont chacune ne compte plus qu'un poignée de membres. Les cueilleurs de tourbe vont chercher sur le plateau le précieux combustible. Les sécheurs le serrent dans d'antiques presses gnomiques aux lourdes roues de fonte pour en exprimer l'eau. Les meurguiers abattent, découpent et préparent les monstrueux oiseaux qui hantent les landes d'Aigrebise. L'absence de trafic a réduit les officiers de port à la misérable condition de pêcheur à pied, grelottant toute la journée dans leurs cuissardes de peau huilée. Pour la même raison, l'inspecteur des douanes a été mis en disponibilité par le Nautarel et fait la plongée à la maison des Voyageurs. Les filetiers tiennent la pêche fluviale et côtière. L'unique chasseur baleinier entretient le deux-mats et organise chaque été la chasse aux dauphins noirs que le parcours d'une immuable migration fait traverser l'estuaire limoneux. Les autres métiers ne sont pas absents mais, moins organisés, n'ont pas le même prestige.





Les meurgues

En se penchant sur le Rêve, les Dragons virent le mulot fort démuni dans la guerre sans merci que lui livrait le chat. Pris de pitié, ils tordirent et allongèrent ses pattes, étendirent et affinèrent la peau de ses doigts et de ses flancs pour en faire des ailes. Le mulot s'envola vers la sécurité car le chat, malgré ses bonds, ne pouvait plus l'atteindre. Voyant que leur création était désormais saine et sauve, ils la nommèrent sauve-souris.

En se penchant sur le Rêve, le Dragon Enniarlalotépète, messenger des Autres Dragons, vit Zildrafur, un gnome affreux, hargneux, sale et crocheux qui poussait devant lui son âne, une pauvre bête famélique, abrutie de lassitude et rongée par la gale, en le frappant cruellement de sa lourde canne. Pris de pitié, Enniarlalotépète fit sur l'âne les transformations que les Autres Dragons avaient faites sur le mulot. Puis il prit à l'âne ses sabots et les remplaça par des serres pour qu'il puisse s'accrocher. Il lui prit ses oreilles aussi, qui gênaient son vol, et lui donna en échange la rouerie et la méchanceté, pour se défendre contre les gnomes. Il se tourna alors fièrement vers les Autres Dragons et leur demanda ce qu'ils pensaient de sa création et quel nom lui siérait. Les Dragons se regardèrent entre eux et, après un long silence embarrassé, firent simplement : « Mmmeurg... ».

Les meurgues vivent sur le plateau d'Aigrebise, où elles se nourrissent d'herbes, de petits animaux et d'œufs qu'elles volent dans les nids des oiseaux de mer. Elles peuvent marcher à quatre pattes sur leurs postérieurs et les phalanges de leurs ailes repliées, ou grimper le long des falaises grâce à leurs serres et aux griffes de leurs pouces. Elles volent lourdement, leur long corps pendant recroquevillé sous les ailes, serres en avant, dans une position qui rappellerait celle d'un chaton que sa mère porte dans sa gueule si leurs meurgues étaient moins laides. Leur envol est laborieux et elles préfèrent se jeter d'une hauteur et se laisser planer, ou s'arracher du sol en faisant face au vent. Les femelles pondent un œuf par an et leurs petits lèchent le lait qui suinte de leur ventre et dégoutte sur leur fourrure éparse.

Une meurgue adulte est une créature imposante, qui peut mesurer jusqu'à deux mètres cinquante du col à la base de la queue, un peu plus de deux mètres au garrot lorsqu'elle marche à quatre pattes et sept à huit mètres d'envergure.

Meurgue

TAILLE	25	Vie	22
CONSTITUTION	18	Endurance	43
FORCE	24	Vitesse en vol	12/24
PERCEPTION	10	Vitesse au sol	9/18
VOLONTÉ	11	+dom	+6
RÊVE	10	encombrement	24
		protection	2
morsure	13	+5	dom +4
serres (en vol)	15	+4	dom +8
esquive	10	+3	
vigilance	10	+4	

Une meurgue en vol peut fondre sur son adversaire en planant en rase-motte et le saisir dans ses serres avant de s'élever à nouveau (sur une réussite significative non parée et non esquivée). Lorsqu'elles réussissent ce coup, les meurgues ont l'habitude de s'élever à une quinzaine de mètres et de laisser tomber leur prise, de préférence sur une surface dure.

Il est possible d'attirer ces bêtes avec du beurre rance ou du lait tourné, qu'elles apprécient, mais elles restent toujours méfiantes et agressives. Leur viande coriace, qui rappelle à la fois l'âne sauvage et le vieux canard, peut nourrir les affamés pourvu qu'on la fasse bouillir longuement. Leurs œufs, gros comme un melon, à la coquille beige piquetée de brun, font un met passable. À force de coups de trique, de crème rance et de patience, l'on peut dresser les meurgues les moins rétives et en faire des bêtes de somme convenables, parfois des montures. Elles gardent toutefois le vice de mordre et le manque de vigilance a tôt fait de coûter un doigt à leur soigneur.

Étrangement, les meurgues s'aventurent volontiers dans le *blurêve*, où leur vol semble plus aisé. Elles ne craignent pas les blurettes, qu'elles traquent avec une persévérance rageuse que nul n'a su expliquer. Il va sans dire qu'elles détestent les gnomes.

Le Lieu Enchanteur

Sortant du *gris rêve*, les Voyageurs arrivent à Fresquel par le plateau. Trempés jusqu'aux os, transis, harcelés de nuées de moucheron noirs à la morsure étonnamment douloureuse et que l'ortigal glauque, fréquent dans la région, ne suffit pas à





repousser, ils chercheront certainement un abri et un repas chaud. Ils trouveront leur bonheur à la fin de l'heure des Épées.

Le Lieu Enchanteur est la taverne la plus proche, elle fait également office de maison des voyageurs quand, rarement, des étrangers arrivent à Fresquel. C'est une maison tordue à un étage, isolée sur un môle coincé entre deux écluses, auquel on accède par une passerelle aux planches rendues noires et gluantes par les embruns. Le crépi, d'un vert lépreux sali de dégoulinures brunâtres, s'écaille par plaques. Une lumière blafarde filtre par les fenêtres étroites et crasseuses. Au-dessus de la porte basse, une enseigne de tôle peinte grince au vent. On y distingue encore un paysage aux couleurs passées, boursoufflé par la rouille qui le ronge de l'intérieur et a ouvert à la place du soleil un trou déchiqueté qui vomit sur les collines à moitié effacées une coulée roussâtre.

L'intérieur de l'établissement est à peine moins sinistre. La chaux dont les murs sont badigeonnés est cloquée par l'humidité et le salpêtre s'y étale en petites plaques cotonneuses. Aux poutres graisseuses du plafond bas est accrochée toute une collection d'assiettes voilées de poussière et de chiasses de mouches, illustrées de scénettes édifiantes, chacune accompagnée d'une morale ennuyeuse et mesquine. Mais dans le gros poêle en fonte un feu de tourbe dispense une chaleur bienvenue et la riche odeur d'un plat mijoté laisse espérer un repas reconstituant.

L'espace est occupé par six tables carrées où des hommes voûtés au regard vide jouent lugubrement aux dominos et un bar derrière lequel le tavernier Sosthène essuie ses verres avec un torchon douteux. Derrière lui, une porte et un passe-plat s'ouvrent sur l'étroite cuisine où l'on entend des bruits de gamelles. À gauche, un escalier monte à l'étage. À droite du palier, une porte menant à la chambre de Sosthène ; à gauche la salle commune et ses douze paillasses infestées de punaises, où les Voyageurs pourront se reposer. Une trappe et une échelle mènent au grenier, domaine des souris et des chouettes.

Une table près du poêle est libre et les Voyageurs pourront y consommer le plat du jour : un ragoût de meurgue aux salsifis nappé d'une sauce brune et grasse, vaguement sucrée (qualité 3, exotisme 4), accompagné d'une ou plusieurs bouteilles de bière noire et épaisse, fortement tourbée. Une horloge pendue au mur égrène les secondes dans un silence pesant. Fin Lyre, un carillon sonne une petite mélodie de huit notes puis six coups sinistres. Les

clients regardent nerveusement par les fenêtres, laissent quelques piécettes sur leur table et disparaissent à pas rapides dans la nuit. Une porte de service claque au fond de la cuisine. Sosthène empoche la monnaie et retourne les chaises sur les tables. Puis il retourne derrière son comptoir essuyer ses verres. Les Voyageurs sont seuls avec le tavernier et un individu assis dans un coin devant une assiette à demi remplie de ragoût froid, qui finit seul sa troisième bouteille de bière.

La Lune Jaune

Si les Voyageurs s'enquièrent de la raison du départ précipité de la clientèle ou envisagent de trouver un autre abri pour la nuit, le tavernier se récriera, avec un tressaillement d'effroi, qu'il ne faut sortir à aucun prix : c'est aujourd'hui la Lune Jaune, où les meurgues se rassemblent dans les marais, autour d'antiques pierres levées aux contours hideusement suggestifs, et chantent en cœur la gloire d'Enniarlalotépète leur créateur. Par de telles nuits, elles ont coutume de sacrifier un homme, qu'elles jettent et projettent encore et encore sur une grande pierre plate au rythme de leurs braiment affreux, jusqu'à ce que son corps ne soit plus qu'une loque sanglante aux os fracassés.

Ceci n'est que trop vrai et l'ivrogne égaré dans la nuit risque fort d'être happé par des serres avides qui l'emporteront vers cette fin affreuse. Mais cet effrayant mystère n'a que peu de rapport avec notre histoire. Il est probable que les Voyageurs chipotent leur ragoût avec un air maussade et passent la soirée au chaud au *Lieu Enchanteur*. Même sans le péril des meurgues chasseresses, une promenade nocturne sur les pavés glissants et irréguliers de Fresquel a de toute façon peu d'attraits.

Un travail bien payé

Après que Sosthène a raconté ses horribles histoires, le dernier client fera signe aux Voyageurs de le rejoindre, ou s'invitera à leur table. L'homme a la soixantaine fatiguée ; sa mise est négligée ; ses vêtements rapiécés et malpropres, luisants de graisse de poisson imperméabilisante, dégagent une odeur désagréable. Ses joues couperosées, son nez épais, les poches gonflées sous ses yeux jaunis et la sueur âcre qui inonde son front dénoncent un alcoolisme avancé. Son regard gris perçant révèle toutefois un esprit alerte ; son élocution est claire et son phrasé cultivé. Il se nomme Jozelle, Gardien des Vérités et





Fléau des Sorciers. Il a une proposition pour les Voyageurs.

Jozelle est arrivé il y a huit ans à Fresquel, où il a localisé après une longue traque un terrible sorcier appelé le Maître : un envoûteur du Second Âge, affreusement nuisible et d'une puissance dépassant l'imagination. Le Maître a survécu au Réveil sous la forme d'un cadavre desséché, brasillant de malveillance, son rêve vicieux chevillé à son ignoble carcasse par des rituels plus ignobles encore. Il a son repaire dans une tour à l'écart de Fresquel. Le sorcier se livre avec les meurgues à un commerce odieux et possède un œuf magique d'où il tire son pouvoir. Ces abominations troublent le Rêve : les Voyageurs ont pu ressentir l'évidente atmosphère de cauchemar qui baigne Fresquel et le pays d'Aigrebise – à ces mots Sosthène, qui écoute la conversation à la dérobée, grommellera une protestation indignée.

Las, le Maître et le Gardien se sont mutuellement bloqués dans un pat sans issue. Jozelle a jugulé la maléficié du sorcier et empêche son influence de corrompre davantage le pays. Le Maître a interdit au Gardien l'entrée de son repaire et paraît insensible à ses sortilèges. Pour briser cet équilibre stérile, il faudrait que des aventuriers courageux s'infiltrèrent dans l'ancre du Maître et déroberent l'œuf magique. S'ils ramènent la relique à Jozelle, celui-ci pourra enfin prendre le dessus sur son ennemi et l'empêcher à jamais de nuire.

En paiement de ce service, le Gardien est prêt à remettre aux Voyageurs une bourse de vingt sols, cinq tout de suite et quinze à la remise de l'œuf, et à leur laisser tous les trésors qu'ils trouveront dans la tour du sorcier. Et chacun sait que le Maître détient un coffret d'ébène rempli de perles au lustre sans égal et à l'orient profond. Si les Voyageurs acceptent, Jozelle leur compte sur le champ cinq sols et leur donne rendez-vous le lendemain, à la fin de l'heure de la Sirène, au pont tournant du Bassin numéro 24. Sinon, il leur laisse la nuit pour réfléchir et promet de revenir le jour suivant. Après quoi, il prend congé et passe la porte, dédaignant le danger. Si les Voyageurs le regardent s'éloigner, ils le verront refermer la broche de son manteau et brusquement disparaître dans une volute de brume. Voilà bien des mystères...

Qu'en est-il réellement ?

L'affaire paraît avantageuse et les Voyageurs peuvent

se laisser tenter par cette mission facile : il ne s'agit après tout que de voler un œuf. S'ils vérifient les dires du Gardien, chacun confirmera qu'il n'a pas menti. Un jet d'INT/Légendes à -3 confirmera qu'il existait bien au Second Âge un nécromancien appelé le Maître et que sa puissance lui aurait permis de survivre à la catastrophe du Réveil.

Ce que le Gardien ne dit pas, c'est qu'il compte bien garder l'œuf pour lui-même et bénéficier de son immense pouvoir. Ses motivations en sont donc pas si pures qu'il le laisse croire. Il se trompe toutefois lourdement sur la nature de cet œuf (voir plus loin, L'œuf) et sur l'identité du sorcier de la tour.

En effet, les sortilèges liant le rêve du Maître à sa dépouille se sont érodés au fil du temps sans qu'il y puisse rien faire et, vingt ans avant l'arrivée de Jozelle, le sorcier est enfin parti vers une nouvelle incarnation. Il se désintéressait depuis longtemps d'Aigrebise, aussi les fresquellois n'ont-ils pas vu la différence. Huit ans plus tard, un voyageur perdu dans le blurêve, haut-rêvant lui aussi, a par hasard découvert et exploré la tour (voir plus loin, Le micro-rêve). Il y a trouvé l'incroyable laboratoire alchimique du sorcier, sa cave regorgeant de vins fins et sa très riche bibliothèque. Il a également trouvé le cadavre momifié du Maître. Se sentant piégé et cherchant désespérément un passage vers un rêve plus normal, il s'est plongé dans les grimoires du nécromancien. Après une année de recherches, il a pu forcer le corps desséché à lui révéler le secret de la sortie vers Aigrebise. Après quoi, avec une grimace de dégoût, l'ancien voyageur a jeté le cadavre dans le *blurêve* où il s'est dissout.

Le voyageur est sorti sur le plateau et a visité Fresquel. Las de l'errance et charmé par les trésors du Maître, il a finalement décidé de se fixer dans la tour au bord du monde, où il étudie avec assiduité les mystères du Rêve. Les fresquellois ignorent tout de cette partie de l'histoire et redoutent toujours l'antique sorcier.

Mais à Fresquel, chacun connaît Karaqassem, un ancien voyageur qui habite dans la tour depuis onze ans et dont le Maître a fait son valet, sans doute en le contraignant par de terribles envoûtements. Méfiants dans un premier temps, les fresquellois ont fini par se faire à la présence du valet. Avec sa meurgue domestiquée, sans doute domptée par le Maître, Karaqassem est désormais une figure familière du vieux port. Jozelle, trompé par les certitudes des fresquellois et les habiles mensonges de Karaqassem





(voir plus loin, La ruse de Yumurta), conforté dans son erreur par les Veilleurs (voir plus loin), considère le valet comme quantité négligeable. Il a bien tenté de l'ensorceler, de l'envoûter, de se servir de lui pour se glisser dans la tour, mais en vain : le bonhomme semble protégé par la puissante magie du Maître. Dégoûté, le Gardien s'en est désintéressé et cherche un autre moyen de se jouer du sorcier.

Jozelle

né à l'heure du Roseau, 58 ans, beauté 7
TAI13 APP10 EMP12 INT15 PER13 RÊVE17
Vie11 END25 +dom+1 Prot.1
Mêlée13 Dérobée10 Tir12 Lancer13
dague, corps à corps et esquive+2, masse 1m et
dague lancée+3
course+1 discrétion+4 séduction+4 vigilance+5
commerce+3 équitation+1 chirurgie+3 natation-1
survie en cité+2, en extérieur+4, en marais+5
alchimie+6 astrologie+5 botanique+5 légendes+4
lire et écrire +6 médecine+2

Oniros+3 Hypnos +3 Narcos+2 Thanatos+7

Sorts :

détection et lecture d'aura, annulation de magie.

O : brouillard, silence, eau en air.

H : peur, suggestion, non agressivité, égarement, voix d'Hypnos, miroir d'Hypnos.

N : enchantement, purification.

T : possession de corps et d'esprit, maladie, interdiction, tâche, cauchemar, thanatœil, poing de Thanatos, invocation d'un Bonnet Rouge, d'un Roncier Vénéneux des Cris, Sursaut des Choses Mortes.

En réserve : égarement, poing de Thanatos r6, sursaut des choses mortes.

Jozelle s'est décerné lui-même les titres de Gardien des Vérités et Fléau des Sorciers. Sachant que le bonhomme maîtrise la voie de Thanatos et est surtout avide de supprimer la concurrence, le second est assez piquant, même s'il est exact dans les faits. Le premier tient à sa manie de ne jamais énoncer sciemment une contrevérité. La raison de cette obsession est toute simple : la langue qui ment est abominable devant les Dragons et bout de sept cent septante et sept mensonges, le messager des Autres Dragons descend dans les rêves du menteur, lui arrache la langue et le projette par-delà le mur du Cauchemar, dans l'étang de soufre et de feu. Jozelle ne sait plus trop où il en est de ce décompte,

mais suppose que sa jeunesse dissolue l'a déjà emmené au-delà des sept cents mensonges. Il préfère donc ne pas prendre de risque. Cela étant, il ne dit pas tout ce qu'il sait, n'hésite pas à propager les rumeurs les moins fondées – toujours en précisant qu'il ne fait que rapporter ce qu'il a entendu – et ne rechigne pas à pousser ses interlocuteurs à de fausses conclusions par des sous-entendus habiles. Jozelle cherchera bien entendu à dissimuler sa maîtrise de Thanatos et à minimiser ses pouvoirs. Il ne prendra pas trop au sérieux les Voyageurs haut-rêvants et négligera leurs talents, sauf si ceux-ci s'avèrent être à la mesure des siens.

Sa broche, prise sur le cadavre encore chaud d'un enchanteur de Lotzbourg, porte une grande écaille de Narcos permettant de lancer une variante du sort Zone de Téléportation. Le premier lancer crée la zone d'arrivée, comme pour le sort classique ; le second y amène le porteur de la broche, où qu'il se trouve.

La ruse de Yumurta

Le voyageur qui a exploré la tour et s'y est installé il y a douze ans est né dans la Cité des Trois Fontaines, oasis fortifiée aux confins de la Mer sèche et du Désert de la soif. Selon l'usage de son pays, il a reçu à sa naissance deux noms : son père lui a donné celui de Karaqassem, son oncle maternel celui de Yumurta.

S'il tient à ce que la paix de son ermitage ne soit pas troublée, l'ancien voyageur n'est en rien un solitaire. Il se rend régulièrement à Fresquel pour faire ses courses et passer une soirée à la taverne ou dans l'établissement de Madame Sotrelle, et plus généralement croiser d'autres êtres humains. Pour préserver sa tranquillité, il s'est dès son arrivée inventé deux personnages : maître Yumurta, le magicien de la tour, que nul ne doit chercher à voir, et Karaqassem, son valet inoffensif. Quand l'ancien voyageur parle du « Maître » et de « maître Yumurta », il parle de deux personnes différentes, mais laisse ses interlocuteurs penser qu'il s'agit du même antique sorcier ; quand il parle de « Yumurta » et de « Karaqassem », il ne parle que de lui mais laisse ses interlocuteurs penser qu'il parle de deux personnes différentes.





Interroger le valet Karaqassem pourrait ainsi donner un dialogue de ce genre :

- « Quand es-tu arrivé dans le pays d'Aigrebise ?
 – Il y a onze ans.
 – Depuis quand le sorcier de la tour est-il là ?
 – On dit que le Maître a investi la tour à la fin du Second Âge.
 – Et il vit toujours ?
 – Bien sûr que maître Yumurta est toujours vivant : le matin de mon départ, il était dans la bibliothèque à étudier le mystère du Rêve.
 – Que fais-tu dans la tour ?
 – Je fais le ménage, la cuisine et je lave le linge de maître Yumurta. Je m'occupe aussi de Sospéria, la meurgue qu'il a domptée.
 – Vous n'êtes que deux à y habiter ?
 – Bin... Maître Yumurta vit dans la tour et y travaille ; j'ai ma chambre à l'étage et je m'occupe de l'intendance ; il n'y a personne d'autre.
 – Peut-on rencontrer le sorcier de la tour ?
 – Personne ne peut voir le Maître. Même si vous parveniez à entrer dans la tour, vous ne verriez que moi. »

Ce qui n'était au départ qu'un exercice de style anodin est devenu une question de vie ou de mort depuis l'arrivée de Jozelle. Persuadé que le Gardien, obsédé comme il l'est par le mensonge et la vérité, maîtrise le rituel de Voix d'Hypnos, l'ancien voyageur joue son rôle avec rigueur, prenant soin de ne jamais mentir explicitement. Le fait qu'il fasse partie du décor et que les fresquellois évitent de parler du sorcier de la tour lui facilite grandement la tâche. Il glisse toutefois d'un nom à l'autre avec l'aisance née d'une longue habitude.

Karaqassem Yumurta

né à l'heure du Faucon, 47 ans, beauté 11
 TAI11 APP11 EMP14 INT14 PER12 RÊVE16
 Vie11 END25 +dom+1 Prot.1
 Mêlée13 Dérobée12 Tir13 Lancer13
 dague, corps à corps, esquive et épée 1m+1 arc+4
 bricolage et course+2 cuisine, escalade et
 séduction+3 discrétion et vigilance+4 comédie+7
 équitation+5 musique+4 natation0
 pickpocket et jeu+3 chirurgie +6
 survie en cité+1, en extérieur+4, en marais+3
 alchimie+5 astrologie+4 botanique+5 légendes+6
 lire et écrire +7 médecine+4 zoologie+3
 Oniros+4 Hypnos +8 Narcos+3 Thanatos0
 Sorts :

détection et lecture d'aura, annulation de magie.
 O : zone de miroirs, de ténèbres, illusions animale, géographie et humanoïde.

H : concentration, oubli, repos, sommeil, toutes les illusions sensorielles des règles, conversation anodine, mille visages, or des fous, ribambelle d'Hypnos, ronde folle, harpe, œuf, miroir et voix d'Hypnos, invoquer sa présence, invocation de Gnomes Brumeux, de Marmitons de Pavois, de Peintres Destitués, de Draconnets Grisants, annulation de ses propres illusions.

N : enchantement, purification

T : faire parler un mort.

En réserve : repos (r14), sommeil (r7), zone de miroirs, invisibilité, nudité d'Hypnos, ribambelle d'Hypnos (6 images).

Yumurta Karaqassem est un homme plutôt menu, brun, dont les cheveux et la barbe commencent à se teinter de blanc. Son teint bronzé et ses yeux noirs tranchent avec la complexion des habitants de Fresquel. C'est un spécialiste d'Hypnos : il lance toutes les illusions sensorielles avec un bonus de case de 30 %. La nécessité l'a poussé à étudier les écrits du Maître, d'où il tire ses connaissances en Thanatos. Il n'est pas particulièrement courageux et redoute, à raison, d'affronter Jozelle. Au fil des ans, il a perfectionné son art de la comédie et de la dissimulation et, dans son rôle de valet, veille à paraître moins intelligent qu'il ne l'est réellement. L'ancien voyageur apprécie la quiétude de son repaire mais à la longue, les journées dans la tour au bord du monde finissent par être longues. Il se livre à de profondes méditations sur les secrets et significations du Rêve, échafaude mille plans pour se débarrasser du Gardien et de ses veilleurs – plans qu'il n'ose jamais mettre en application – mais ces réflexions sont le plus souvent troublées par les brumes de l'alcool. Il voit l'arrivée des Voyageurs et l'effort de Jozelle pour les rallier à sa cause comme une planche de salut.

Les Veilleurs

Craignant le pouvoir du Maître, le Gardien a tissé d'antiques rituels du Second Âge pour invoquer deux Veilleurs du Songe. Ces entités de rêve incarnées prennent la forme de gigantesques hybrides de pierre évoquant la hyène et le singe, dotés de six bras aux mains puissantes et griffues, la tête coiffée d'une





sorte de mitre. Assis sur leurs arrière-trains énormes, leurs six poings massifs plantés en terre, ces dérangeants guetteurs fixent la tour sans ciller, immobiles depuis huit ans, véritables collines de vigilance. Quand les Voyageurs se présentent devant eux, ils sont couverts de mousses et de lichens, les ronces des marais s'enroulent autour de leurs bras épais et les oiseaux de mer ont blanchi leurs dos.

Conformément à leur nature, ils ont reçu de Jozelle une quête unique, assortie de conditions, et resteront en place jusqu'à ce qu'ils l'aient accomplie. Le Gardien a ainsi formulé son ordre : « Si le Maître sort de la tour, si l'habitant de la tour utilise sa magie, alors vous le tuerez. » Hélas pour lui, il s'est coulé sans le savoir dans la rhétorique trompeuse de Yumurta. L'ancien voyageur, qui accompagnait à ce moment la Gardien en tant que Karaqassem le valet, a cru sa dernière heure arrivée. De terreur, il a fermé les yeux et rentré la tête dans les épaules. Comme la mort ne venait pas, il a ouvert l'œil droit et vu les Veilleurs s'installer face à son repaire sans s'occuper de lui, l'un au nord, l'un au nord-est.

L'ancien voyageur a compris que les deux entités interprétaient leurs instructions au pied de la lettre. Pour elles, la première condition se rapporte au sorcier du Second Âge – qui ne sortira plus jamais d'où que ce soit – mais que la seconde le concerne lui, Yumurta Karaqassem, habitant de la tour, et le prive de ses pouvoirs : s'il est libre d'aller et venir et peut user de haut-rêve dans le micro-rêve de la tour, Yumurta ne peut utiliser ses sorts dans le pays d'Aigrebise sans mettre les Veilleurs en mouvement. Il s'abstient donc de toute montée dans les Terres Médiannes du Rêve hors de son repaire.

Chaque fois que Jozelle va voir les Veilleurs, ceux-ci lui annoncent de leur voix lente et profonde : « Le Maître n'est pas sorti de la tour. L'habitant de la tour n'a pas utilisé sa magie. Alors nous ne l'avons pas tué. » Le Gardien est ainsi conforté dans son erreur. Karaqassem Yumurta, qui ne sait comment se tirer de ce mauvais pas, prend garde à ne pas dissiper le malentendu.

Les caractéristiques des veilleurs n'ont que peu d'importance : disons simplement que leur TAILLE de 90 et leur RÊVE de 30 rendent suicidaire toute forme de confrontation. Quoi que tentent les Voyageurs, les entités ne bougeront pas tant qu'une des deux conditions de leur quête n'est pas réalisée. Elles disparaîtront si Jozelle meurt ou change de Rêve, ou si Yumurta Karaqassem, l'habitant de la

tour, meurt. Le rituel qui a permis de les invoquer est hors de portée des haut-révants du Troisième Âge : Jozelle lui-même n'a pu le réaliser qu'une seule et unique fois, grâce à une tête de Dragon.

L'œuf

Mais qu'en est-il de cet œuf aux immenses pouvoirs, que détient le sorcier de la tour et que Jozelle convoite tant ? Quand Karaqassem Yumurta a visité la tour, il a trouvé dans la salle du troisième étage la table, le coquetier, et des débris de coquille couverts de poussière. Il a jeté la coquille aux ordures, fait le ménage, rangé le coquetier dans la cuisine et utilisé la table pour prendre ses petits déjeuners. Ce n'est que deux ans plus tard que Yumurta a fini par trouver dans l'un des grimoires du Maître la description du rituel Œuf d'Hypnos. Il a alors réalisé que le sorcier n'utilisait pas l'œuf et le coquetier pour tremper des mouillettes. Sa maîtrise de la voie des illusions et de patientes recherches lui ont permis de reconstituer la formule.

Œuf d'Hypnos rituel (Fleuve) R -15 r 8+

portée : toucher

cible : un œuf

durée : spécial

JR : aucun

Effet : Cette puissante illusion crée aux yeux des Dragons une confusion entre le haut-rêvant et un œuf, qu'il doit tenir dans sa main au moment d'accomplir le rituel. Les sorts, sortilèges et rituels visant le haut-rêvant sont dès lors détournés de leur cible et produisent leurs effets sur l'embryon niché dans l'œuf. Seuls sont affectés les sorts et rituels visant directement ou indirectement le haut-rêvant lui-même : Œuf d'Hypnos le protégera ainsi contre une tentative de possession par Thanatos ou un sort de Sommeil mais pas contre les brûlures d'une zone d'Air en Feu ou les tromperies d'une Transfiguration. Si un JR est possible, il est joué normalement par le haut-rêvant, l'effet n'étant détourné vers l'œuf que si le JR échoue. L'œuf peut absorber les effets d'un sort, sortilège ou rituel, plus un par point de rêve supplémentaire dépensé quand le rituel est accompli. À chaque fois que le rituel est ainsi activé, le haut-rêvant dépense un point de rêve. Accomplir à nouveau le rituel sur le même œuf renforce le lien et augmente le nombre de sorts qui peuvent être détournés.

Ce rituel n'est pas sans danger. On dit que les œufs





ainsi exposés pendant trop longtemps à la magie peuvent donner naissance à des entités de cauchemar dont la puissance et la malignité sont à la mesure de ce qu'elles ont subi pendant leur développement.

On n'est jamais trop prudent et, même si Yumurta Karaqassem n'avait pas de raison particulière de redouter un ensorcellement, il a volé au nid un gros œuf de meurgue, l'a installé dans le coquetier sur la table du quatrième étage et a accompli le rituel. Avec l'arrivée de Jozelle deux ans plus tard, cette précaution s'est avérée justifiée et Yumurta renouvelle régulièrement le rituel. Effet secondaire d'Œuf d'Hypnos, l'œuf dans la tour n'a jamais éclos. Mais il a subi, pendant des années, les possessions, envoûtements, suggestions, et autres sortilèges par lesquels le Gardien a tenté de plier Karaqassem à sa volonté. Il contient désormais une entité de cauchemar, qui s'incarnera dès que la coquille sera brisée ou que Yumurta oubliera de renouveler le rituel. Quand les Voyageurs mettent la main sur la relique, elle peut encore absorber trois sorts visant le haut-rêvant.

La Chose dans l'Œuf

entité de cauchemar incarnée
TAI27 RÊVE23 END50 niveau+7 vitesse13/26
attaque/parade 25 +7 init19 +dom+8

La Chose dans l'Œuf aurait dû être une meurgue banale : d'une sombre insouciance, d'une laideur quelconque, errant sur le plateau d'Aigrebise, participant au festival de la Lune Jaune et chassant les blurettes pour se délasser. Mais les noirs sortilèges de Jozelle l'ont au fil des ans transformée en une horreur aigrie et vindicative. La Chose dans l'Œuf s'incarnera en une caricature de meurgue, plus massive que ses congénères, emplissant l'espace de ses braiments insanes et discordants, aux yeux comme des gouffres enténébrés au fond desquels vacillent des lueurs malsaines, enveloppée d'un brouillard mouvant d'obscurité fuligineuse où se devine le glissement horriblement fluide d'improbables membres surnuméraires. Cette formidable apparence terrifie quiconque se trouve devant elle (effet identique au sortilège Peur thanataire). Tenaillée de rancune contre son tourmenteur, elle cherchera à le détruire dès qu'elle sera incarnée mais, incapable de le reconnaître,

exercera aveuglément sa vengeance sur tous ceux qui croiseront sur son chemin. La Chose sait instinctivement que les meurgues sont d'une certaine façon ses semblables et ne cherchera pas à leur nuire. Réciproquement, les meurgues regarderont la Chose avec une circonspection vaguement inquiète, mais sans agressivité.

Sospéria, la meurgue à qui Yumurta Karaqassem a volé l'œuf il y a dix ans, a d'abord laissé éclater sa colère et essayé en vain de détruire la tour. Puis elle a vu à travers les étroites fenêtres l'œuf dans son coquetier, intact. Elle a vu aussi que Yumurta en prenait le plus grand soin. Elle comprend que la tour est un refuge bien plus sûr qu'un nid au milieu des bruyères, ouvert à tous les vents, et sent confusément que la chose dans l'œuf continue de vivre et de grandir. Elle a donc fini par considérer l'ancien voyageur comme un coprotecteur de son œuf. Grâce à ce lien – et à de pleines jattes de beurre de brebis rance – elle s'est laissée plus ou moins apprivoiser. Elle sert de monture à Karaqassem pour traverser le *blurêve*, porte dans ses serres le panier à provisions et fait office de chien de garde quand Yumurta réside dans la tour. Bien entendu, les Voyageurs devront compter avec Sospéria quand ils voudront s'enfuir avec l'œuf volé.

Un complice inattendu

En réalité, l'ancien voyageur est bien embarrassé par le fardeau dont il s'est chargé : il redoute l'éclosion de l'œuf et n'ose pas le sortir lui-même de la tour. Il a bien essayé de s'en débarrasser dans le *blurêve* mais la chose dans l'œuf n'est pas un objet inanimé, il n'a donc pas disparu mais est resté posé là, dans la brume cotonneuse, et les blurettes se rapprochaient. Karaqassem Yumurta l'a donc ramassé en toute hâte et replacé dans son coquetier en attendant de trouver une solution.

Il sait que le Gardien veut le lui voler et y voit une opportunité de faire d'une pierre deux coups. Si Jozelle obtient l'œuf et, dans son excitation, déclenche son éclosion, l'entité de cauchemar qu'il contient s'attaquera sans doute à lui. Si elle le tue, Yumurta sera débarrassé du même coup, et sans utiliser sa magie, du Gardien, de l'entité et des Veilleurs.

Cependant, il n'est pas question pour lui de laisser le Gardien entrer dans le repaire du sorcier, d'une part





parce que celui-ci risquerait de libérer l'entité dans le micro-rêve et ainsi le rendre inhabitable, d'autre part parce qu'il pourrait mettre la main sur le laboratoire, la bibliothèque et, pire encore, la cave. Laisser faire un cambriolage par une tierce partie, comme les Voyageurs, lui paraît un compromis habile.

Karaqassem était justement à Fresquel le soir de l'arrivée des Voyageurs. Sospéria étant prise par les célébrations de la Lune Jaune, il était bloqué en ville et a passé la nuit en bonne compagnie à l'établissement de Madame Sotrelle. Les bavardages de Sosthène lui apprendront dès le lendemain matin les manigances de Jozelle. Il traînera autour du *Lieu Enchanteur* dans le but de se faire repérer par les Voyageurs et se fera un plaisir de jouer le rôle de l'imbécile craintif, laissant échapper, sous la menace ou par bêtise, les informations leur permettant de réussir leur coup, mais sans jamais accepter ouvertement de les aider.

Pour pousser le Gardien à l'erreur, Karaqassem pourra conter aux Voyageurs l'histoire édifiante de ce clan cyan qui avait trouvé un œuf magique exhaussant un vœu chaque fois qu'on lui donnait un coup. Les cyans défilaient l'un après l'autre devant l'œuf pour le frapper. La réalisation de tous leurs vœux contradictoires avait attisé les jalousies et semé la discorde entre les hommes bleus. Jusqu'à ce que et le chef du clan frappe l'œuf une dernière fois en demandant que tout redevienne comme avant. « Si l'œuf de Yumurta est semblable à celui de la légende, avancera-t-il sans techniquement mentir, le frapper avec une cuiller permettra sans doute d'exhausser un vœu. » Il aura soin, cependant, de n'évoquer cette possibilité qu'une fois que l'œuf sera hors de la tour.

La tour aux oiseaux

L'antre du Maître est une tour perchée au bord d'une falaise, dans un micro-rêve entouré par le blurêve. On y accède par une tour jumelle accrochée au sommet d'un éperon rocheux battu par les vagues au nord-ouest de Fresquel. Depuis la rive droite du port, une heure draconique de marche venteuse sur le plateau d'Aigrebise suffit pour s'y rendre.

La tour aux oiseaux est un haut broch de pierre sèche, rond, haut de quinze mètres et mesurant vingt mètres de diamètre à sa base. À son pied, les ruines de bâtiments eux aussi en pierre sèche disparaissent sous presque deux mètres de guano. La paroi de la tour est double, formée de deux murs concentriques

séparés par un vide de septante centimètres de large. Çà et là, des pierres plus longues relient les deux murs, assurant la cohésion de la construction et formant un escalier qui dessert les étages disparus. L'intérieur de l'édifice est complètement vide. Seuls quelques moignons de poutres transperçant le vide, dans les hauteurs, suggèrent les anciens planchers et la charpente disparue. Les murs servent de nichoir à des nuées d'oiseaux de mer qui mènent un vacarme assourdissant.

Une tranchée dans le guano permet d'accéder au rez de chaussée et de là à un escalier descendant dans un sous-sol voûté, creusé dans la roche. Le passage est assez large pour qu'une meurgue puisse y ramper.

La cave est circulaire, d'un diamètre de six mètres. En son centre se dresse un unique pilier de pierre sur lequel est gravé, à hauteur d'épaule, un cercle. La pièce est entièrement occupée par une zone de Téléportation permanente menant à une seconde cave, identique, creusée dans le basalte quelques mètres plus bas. La double zone a été mise en place lors de la construction de la tour, au Second Âge, et diffère du sort décrit dans les règles. D'une part elle fonctionne dans les deux sens ; d'autre part elle ne s'active que lorsque quelqu'un pose la main dans le cercle gravé et prononce le mot de passe à la signification perdue : enziquelvinisensii.

L'ascension

La seconde cave est identique à la première, si ce n'est que les criailleries des oiseaux y laissent place à un silence total. Au lieu de s'ouvrir sur l'escalier, l'unique entrée débouche sur un univers de brume gris bleu parcourue de formes indistinctes : le maurêve qui entoure le minuscule îlot de roche où le Maître a établi son repaire. En sortant de la salle au pilier, les Voyageurs se retrouvent au milieu du blurêve, au bas d'une falaise baignée dans une lumière crépusculaire. Tout en haut, une tour jumelle de celle qu'ils viennent de quitter les surplombe de sa masse sombre. Des lumières brillent aux fenêtres.

Il y a quatre moyens d'y monter. Karaqassem à l'habitude de voler directement jusqu'au plateau à dos de meurgue. À pied, le chemin le plus court est de s'éloigner de la falaise de trente pas dans n'importe quelle direction, faire deux tours sur soi-même, revenir n'importe où au pied de la falaise puis marcher cent cinquante pas *vers le haut* sur la paroi verticale : les lois du blurêve sont décidément bien





étranges ! Si les Voyageurs ignorent ce curieux itinéraire, que seul Karaqassem peut leur révéler, il leur restera à faire le tour de l'îlot. S'ils passent par la droite, ils finiront par trouver un escalier tortueux qui escalade la paroi, surplombant la brume mouvante. S'ils passent par la gauche la hauteur de la falaise diminue progressivement jusqu'à ne former plus qu'un à pic de deux mètres, facile à escalader.

Ces deux derniers chemins sont longs et périlleux : les Voyageurs auront fort à faire pour ne pas s'égarer et éviter les bluettes. Ils seront peut-être survolés par quelques meurgues mais, sauf s'ils ont attiré sur eux des bluettes que ces bêtes voudront détruire, elles ne s'approcheront pas.

Comment les meurgues accèdent au blurêve et en reviennent est chose mystérieuse. Certaines attendent Karaqassem dans l'une des salle au pilier, pour passer avec lui. D'autres utilisent sans doute des accès cachés, quelque part sur le plateau d'Aigrebise, dont elles gardent jalousement le secret. En tout état de cause, le blurêve enveloppant l'ancre du sorcier a certainement des entrées dans d'autres rêves. C'est en effet par l'une de celles-là que Yumurta Karaqassem est arrivé il y a douze ans.

Le micro-rêve

C'est un plateau rocheux de forme grossièrement triangulaire, cerné par le blurêve. Ses deux côtés les plus longs, de deux cents et deux cent quarante mètres, forment une pointe aiguë dominant les brumes gris bleu d'un peu plus de cent mètres. C'est là qu'est bâtie la tour au bord du monde. Le plateau descend en pente raide vers le troisième côté, long de cent vingt mètres, qui affleure juste au-dessus du bleu. Un ruisseau d'eau claire prenant sa source au pied de la tour dévale entre les rochers, irriguant au passage trois terrasses de culture bordées par des murets et supportant un modeste potager. Deux moutons paissent librement sur le terrain.

La tour est identique dans sa construction à la tour aux oiseaux mais, là où la tour d'Aigrebise est abandonnée à la ruine, celle du micro-rêve est en bon état et a bénéficié d'une restauration assez récente (jet de VUE/Maçonnerie à -4). Elle est entourée d'un muret circulaire délimitant une basse cour divisée en sept enclos de taille inégale par d'autres murets reliant le pied de la tour à l'enceinte, comme les rayons d'une roue. L'un de ces enclos, du côté de la falaise, est jonché d'herbes et de mousses sèches. Il

sert de nid à Sospéria quand elle est dans le micro-rêve. Un autre près de la porte, couvert d'une claie de branchages, abrite une demi-douzaine de poules. Les cinq derniers sont vides.

Le rez-de-chaussée de la tour, à demi enterré, sert de cuisine et de pièce de vie. Au centre est ménagée une ancienne fosse à feu dont la fumée s'échappait par des trous ménagés dans les planchers des étages supérieurs. Elle est tombée en désuétude depuis que Yumurta a fait construire par ses Gnomes Brumeux (voir le Grimoire des Menteurs), dans l'épaisseur du mur face à l'entrée, une belle cheminée de pierre et son petit four latéral. Sur la droite, une alcôve abrite un large évier de pierre. Une petite zone d'Air en Eau permanente, enchâssée dans un bloc de granit creusé à cet effet, alimente un robinet de bronze figurant une tête d'âne stylisée. À gauche de l'entrée, une ouverture dans le mur accède à l'escalier qui monte entre les deux parois vers les étages supérieurs. Deux autres ouvertures de part et d'autre de la cheminée permettent de se glisser dans l'espace libre sous l'escalier, qui sert de remise. À gauche de l'ancienne fosse à feu, une large trappe couvre l'escalier qui descend vers les sous-sols. Une table encombrée de bouteilles récemment vidées, deux bancs et deux tabourets complètent le mobilier. Divers ustensiles, salaisons et bouquets d'herbes séchées pendent à des clous fichés dans les poutres du plafond. Quelques niches dans le mur sont encombrées de pots et récipients divers.

Au premier étage est la chambre de Karaqassem, meublée d'un lit clos, de deux coffres à vêtements, d'un bureau et d'un fauteuil près de la cheminée, avec son repose pied rembourré et son petit guéridon de bois. L'ancien trou à fumé au milieu du plancher est fermé par une trappe, comme ceux des étages supérieurs, et le sol est couvert de tapis. Des tapisseries aux couleurs passées, figurant principalement des scènes de chasse, réchauffent les murs de pierre. La pièce est en désordre. Une fouille rapide permet de trouver des vêtements, quelques babioles sans grande valeur et des bouteilles vides, qui ont roulé sous le lit.

Les sous-sols

La première cave voûtée, juste sous la cuisine, abrite un laboratoire alchimique très complet, équipé d'une grande cheminée, d'une fournaise à soufflets pouvant monter en température au-delà des sept couleurs habituelles, jusque dans les jaunes, d'une foule de





creusets, pinces, alambics, cornues, éprouvettes, décanteurs, serpents, cucurbites, ballons à multiples cols et bouches de tailles et formes variées. On y trouve la plupart des ingrédients alchimiques classiques mais ils sont pour la plupart épuisés. La zone d'Air en Eau qui alimente la cuisine irrigue également un grand bassin de pierre et le système de refroidissement de l'alambic principal. L'eau courante, s'échappant par une conduite ménagée sous le sol, donne sa source au ruisseau qui, à l'extérieur, traverse l'îlot. Yumurta utilise ces installations pour préparer une liqueur de betteraves rouges aromatisée aux herbes, assez mauvaise mais dont il est content.

Un autre escalier mène à une deuxième salle souterraine creusée à même la roche et aux galeries qui abritent l'impressionnante cave à vin du Maître. Délaissés depuis des siècles, beaucoup de flacons ont tourné au vinaigre ou ne contiennent plus qu'un liquide trouble, brunâtre, plat en bouche et laissant sur la langue un goût douteux. Dans les moins bien conservés, il n'y a plus qu'un résidu pâteux à l'odeur louche. Mais il reste quantité de bonnes bouteilles de crus disparus et oubliés. Yumurta a déjà largement tapé dans ces réserves.

L'héritage du sorcier

Le deuxième étage est occupé par la bibliothèque. Les murs sont couverts d'un enduit blanc sur lequel des fresques récentes, foisonnantes de détails et de couleurs vives, dépeignent les circonvolutions entrelacées du Rêve et la transformation des apparences. Leur étude révélera un signe draconique (Cité Destituée I14, -6, permanent, 30 points) utilisable pour synthétiser n'importe quel sort d'illusion sensorielle. Les ouvrages sont rangés dans quatre buffets dont le plateau, en pente, fait office de lutrin ou de pupitre. Chaque tome est lié à son emplacement par une chaîne juste assez longue pour le poser sur le plateau. Ces meubles antiques sont ornés de sculptures macabres, os, crânes grimaçants et squelettes armés, dans le plus pur style thanatique du Second Âge. Ils disparaissent sous les parchemins couverts de notes prises par Yumurta. Ici aussi, les Voyageurs trouvent des bouteilles de vin presque vides.

La bibliothèque du sorcier

Les grimoires que le Maître a laissés derrière lui ont tous une difficulté de lecture de -7 et une

périodicité de lecture 1h. Ils portent principalement sur la chirurgie (90 xp, niveau max. +6, 45 points de tâche), la médecine (idem), la voie de Thanatos (140 xp, niveau max. +5, 90 points de tâche). Un livre de chasse illustré permet de gagner quelques points en zoologie et survie en forêt (10 xp pour chacune des deux compétences, niveau max. +2, 10 points de tâche). Le *liber cadaverum* (90 points de tâche, niveau 0 minimum en Thanatos pour l'assimiler) confère un bonus de synthèse de +3 et 40 points de sort pour les rituels thanataires Animer un zombi, Animer un squelette, Faire parler un crâne et Faire parler un mort : c'est dans ces pages que Karaqassem Yumurta a trouvé le moyen de soutirer au cadavre du sorcier la façon de sortir du micro-rêve et rejoindre le plateau d'Aigrebise. Les notes de Yumurta (difficulté de lecture -5) pourront donner quelques indications sur la voie d'Hypnos (40 xp, niveau max. +3, 40 points de tâche).

Le troisième et dernier étage est meublé d'une cathédre de bois sombre incrusté de rohart, ornée de panneaux sculptés figurant avec force détails sanguinolents les épisodes les plus sinistres des guerres thaumaturgiques du Second Âge (jet d'Int/Légendes à -5) : défenestration du gouverneur Diepold Slawata par les lamentables frères Schlick ; massacre des lansquenets de Wenzel Wallstein par les darquoines du Maachenkluff ; sac de la ville de Magenbourg par l'armée impériale du comte Joachim t'Serclaes et ainsi de suite. Les accoudoirs sont des goules grimaçantes se tordant les mains et lançant des regards vicieux. Cette monstruosité est enchantée : une première gemme dissimulée dans le bois porte cinq grandes écailles de Puits de Rêve (mise réserve possible de 35 points de rêve, le Puits en contient 15 quand les Voyageurs arrivent dans la tour) ; une seconde porte trois Griffes de Thanatos (perte de 3 points de vie et 3d6 points d'endurance si l'on acquiert la maîtrise de la cathédre, ce qui advient dès que l'on s'y assoit et pose les mains sur les accoudoirs). Quand les Voyageurs arrivent dans la tour, Yumurta maîtrise la cathédre.

Les murs sont criblés de nombreuses niches où le Maître gardait tout un bric-à-brac thanataire, dont les reliques des malheureux qu'il avait possédés, rangées dans des pots de verre méticuleusement étiquetés, et un assez bel assortiment de crânes. Le catalogue raisonné de cette douteuse collection est rangé dans la bibliothèque. À l'exception de deux vieux crânes peints cloués dans un recoin de la charpente noircie





de fumée, qui ont échappé à son attention, l'ancien voyageur a tout jeté dans le blurêve et n'a gardé qu'un petit coffret d'ébène, décoré dans le même style contestable que la cathèdre et contenant quarante sept perles, pour une valeur totale de 180 sols. Jozelle avait donc raison sur ce point. Ce que le Gardien des Vérités ne sait pas, c'est que le coffret est hanté par deux entités de cauchemar. Yumurta n'a jamais essayé d'emporter les perles et ignore lui aussi l'existence des deux esprits.

Les fantômes du coffret

Il s'agit de deux entités de cauchemar non incarnées (vitesse 6, RÊVE15, possession+3), spectres dont la peau semblable à une impalpable feuille d'or terni se déchire et se reforme continuellement, révélant le bouillonnement fuligineux d'un rêve malsain. Leurs mains sont prêtes à saisir, leurs yeux dilatés par la convoitise. Elles tenteront de posséder le porteur du coffret et l'un de ses compagnons si les Voyageurs sortent l'objet de la tour ou en dérobent le contenu. Les possédés sont submergés par l'avidité et ne pensent plus qu'à acquérir, immédiatement et par tous les moyens, autant de richesses qu'ils peuvent, sans rien laisser pour autrui. Ils refusent absolument de se séparer de leurs biens. Les richesses convoitées sont les monnaies, les gemmes, et plus généralement tout objet rare, précieux ou particulièrement utile ou recherché. Le possédé doit réussir un jet de VOL/moral à zéro à chaque fois qu'il est soumis à la tentation. S'il échoue, il doit obtenir à l'instant l'objet de sa convoitise, par la persuasion, la ruse ou la force ; s'il réussit, il peut attendre un moment plus propice. De quoi susciter d'amers conflits...

Devant la cathèdre est placée une table de bois ronde sans ornement, sur lequel est posé, dans un coquetier de grès tout à fait quelconque, un œuf gros comme un melon. C'est là la relique que désire tant le Fléau des Sorciers. Au lieu du beige piqueté de brun des œufs de meurgue ordinaires, l'Œuf est d'une malsaine couleur marronnasse et sa coquille est parcourue de craquelures noirâtres. En l'observant (jet de VUE/Vigilance à -5), les Voyageurs auront l'impression que quelque-chose bouge à l'intérieur. Une Lecture d'aura pratiquée sur l'Œuf indiquera le Fleuve, sans autre précision, et laissera l'impression qu'il abrite un rêve puissant.

Malgré son apparence fragile, l'Œuf a une résistance

équivalente à celle de la porcelaine et il faudrait pour le casser que les Voyageurs le laissent tomber sur une surface dure, ou le heurtent assez fermement.

Qui vole un œuf...

Si les Voyageurs n'ont pas accepté l'offre de Jozelle dès le premier soir, celui-ci essaiera à nouveau de les convaincre le lendemain, en insistant lourdement sur les agissements néfastes du sorcier et la nécessité morale d'y mettre fin. S'il échoue encore une fois, il perdra patience : cela fait tout de même près de huit ans qu'il ronge son frein à Fresquel et ce ne sont pas les réticences d'une poignée de timorés qui vont l'arrêter. Il ne veut pas laisser passer sa chance et, tout en prétendant se désintéresser des Voyageurs, il cherchera discrètement à posséder l'esprit l'un d'entre eux et à le pousser, par un envoûtement de Tâche, à voler l'œuf.

Karaqassem voit lui aussi dans la présence des Voyageurs une occasion unique qu'il ne faut laisser passer à aucun prix. Pendant que Jozelle se montre sous son meilleur jour pour persuader les Voyageurs, son rival s'efforcera leur lâcher mine de rien tous les renseignements utiles. Affectant de ne parler qu'à contrecœur, feignant de les dissuader d'entrer dans la tour et toujours sans mentir explicitement, il confirmera les histoires de Jozelle. Selon les réactions des Voyageurs, il mettra l'accent sur les richesses de la tour ou l'étendue des pouvoirs maléfiques de l'antique sorcier : les thanataires ont toujours des reliques de leurs victimes, mais le Maître, le Maître... une pièce entière pleine de rognures d'ongle, de mèches de cheveux et autres restes moins identifiables dans d'innombrables bocal de verres ! Des grimoires presque illisibles bourrés d'une couverture à l'autre de secrets malsains ! Des instruments de cauchemar dont le tourmenteur le plus vicieux ne saurait deviner l'usage ! Le pauvre valet n'avait jamais vu ça.

Quand les Voyageurs auront décidé de monter sur le plateau, Jozelle les accompagnera à un magasin d'accastillage où ils pourront acheter le matériel qui leur manque – il touche une commission. Puis il leur indiquera le chemin de la tour.

L'excursion sur le plateau sera normalement sans histoire : lande épineuse, fondrières, piqûres de mouches noires, silhouettes de meurgues dans le lointain. S'ils font un détour pour examiner les pierres levées à quelque distance, ils tomberont sur





une large pierre plate abondamment éclaboussée de sang frais, au pied de quoi traîne une charpie d'os brisés et de chairs déchirées. Quelques pièces d'équipement sont éparpillées alentour : une perche de trois mètres rompue, un sachet de petites billes métalliques, un fagot de pitons de fer, une lanterne sourde cabossée, un pot contenant quelques brins d'aconit. S'ils vont examiner le Veilleur du nord ou celui du nord-est, ils ne pourront rien en tirer : deux grandes statues, totalement inertes, qui fixent la tour aux oiseaux. Une Lecture d'Aura indiquera toutefois le Fleuve, et confirmera que ces colosses à tête de hyène sont doués de rêve.

À l'aller, la seule difficulté sera donc de passer la salle du pilier (voir plus haut, La tour aux oiseaux). Seul Karaqassem en connaît le secret et les Voyageurs devront soit le lui extorquer, soit espionner l'un de ses trajets pour l'apprendre. Comme de juste, l'ancien voyageur se laissera faire tout en donnant le change.

Si les Voyageurs ne sont pas possédés par l'avidité (voir plus haut, L'héritage du sorcier), ils ne devraient pas avoir trop de mal à regagner le plateau d'Aigrebise avec leur prise. S'ils font mine de s'attarder dans la tour au bord du monde, Karaqassem Yumurta, qui tient absolument à ce que l'Œuf quitte le micro-rêve, jouera le serviteur fautif pris de panique et les pressera de fuir au plus vite : si le Maître revenait, il aurait tôt fait de les réduire à sa merci, tous autant qu'ils sont, et de leur infliger des tourments indicibles. L'illusion d'une forme humaine chevauchant une meurgue au loin dans la brume pourrait finir de convaincre les traînants.

Si les Voyageurs reviennent dans le pays d'Aigrebise avec l'Œuf, Karaqassem fera tout pour que celui-ci revienne à Jozelle. Si les Voyageurs ne le lui remettent pas spontanément, le valet, jouant toujours la panique, les suppliera de remettre cette chose si dangereuse entre les mains du spécialiste : les voleurs n'ont pas idées des risques qu'ils prennent. En dernier recours, il dénoncera les Voyageurs à Jozelle.

Tout à son objectif de révoquer les Veilleurs, Yumurta ne réalise pas le péril que représente la Chose dans l'Œuf. Il essaiera donc de provoquer

l'éclosion à proximité du Gardien : son but premier est que celui-ci soit tué par la Chose dans l'Œuf ou, au pire, que celle-ci fasse suffisamment diversion pour qu'il puisse assassiner Jozelle sans recourir à la magie et sans prendre trop de risques. Il lui suffit pour cela que la coquille soit brisée ou d'être la cible de trois sorts. Il pourra par exemple prétendre reprendre l'œuf pour le ramener dans la tour et ainsi pousser le Gardien ou un Voyageur à utiliser le haut-rêve contre lui.

Sospéria risque fort de compliquer les choses. Si elle est dans le micro-rêve ou dans le blurêve quand les Voyageurs dérobent son œuf, elle aura tôt fait de découvrir le vol et, pour le reprendre, attaquera le porteur. Si les Voyageurs parviennent à passer la salle du pilier en la laissant derrière eux, elle mettra 1d4 heures à rejoindre le plateau par les chemins secrets des meurgues.

Si elle est à Aigrebise au moment du vol, les Voyageurs ont un peu plus de temps. Elle pourra s'apercevoir que l'œuf a disparu à l'occasion d'une de ses nombreuses visites à la tour au bord du monde ou être mise au courant par l'une de ses congénères. Il lui faut dans ce cas 3d4 heures draconiques pour être aux trousses des voleurs.

Karaqassem Yumurta anticipe mal les réactions de Sospéria mais a assez de bon sens pour ne pas être en possession de l'œuf quand les meurgues commenceront à s'agiter.

Reste à voir si les Voyageurs feront confiance aux deux sorciers. Yumurta Karaqassem joue la comédie avec un art consommé, mais la tour au bord du monde est clairement le refuge d'un ivrogne solitaire : nulle trace du Maître dans son prétendu repaire. Quant à Jozelle, est-il réellement un protecteur désintéressé du Songe, épris de justice et insoucieux de richesses comme il le laisse entendre ? Un cynique pourrait en douter. Et enfin, quels maléfices prétend-il éloigner, quand le nécromancien de la tour ne s'est pas manifesté depuis des années ?

Au Gardien des Rêves et aux joueurs de décider comment cette histoire se termine, mais il est certain que les manigances des deux haut-rêvants ont toutes les chances de parachever de la manière la plus dramatique la chute de Fresquel.





Le Grimoire des menteurs

Invocations par Thanatos

Ces rituels répondent aux mêmes règles et exigences que les rituels d'invocation par Hypnos, mais la nature cauchemardesque des créatures invoquées les voue à la quatrième voie. Pour accomplir ces rituels, le haut-rêvant doit remplir une condition. Il s'agit le plus souvent de tenir en main un objet précis, à partir duquel la créature invoquée s'incarnera.

Bonnet Rouge

(Monts Tuméfiés, C9), R-9 r8

Portée : El

Condition : un fragment de ruine mouillé d'une goutte de sang, à l'heure des Épées

Durée : Tâche ou HN de l'invocateur

JR : Aucun

Effet : Ce rituel cristallise une boule de haine sous forme d'une espèce de gnome monstrueux, à la peau gris pierre, à la barbe d'un jaune sale semblable au vieux lichen, aux yeux vénéneux. Sa bouche cruelle est garnie dents pointues et mal alignées. Ses jambes torsées sont terminées par des serres d'oiseau de proie. Sa vêtue est rustique et terne, à l'exception de son bonnet rouge sang, teinté aux blessures mortelles de ses victimes. Une grande épée, plusieurs poignards et un bouclier rond complètent l'attirail inquiétant de ce nain belliqueux. De fait, le Bonnet Rouge parle peu mais tue beaucoup. Il ne fait jamais la guerre de face mais s'acharnera à assassiner traîtreusement la victime décrite ou désignée par l'invocateur (la créature dépend de ses indications pour trouver sa proie). Outre qu'il voit dans les ténèbres, le petit monstre a la faculté, pour peu qu'il ait échappé ne serait-ce qu'un instant au regard, de disparaître dans l'ombre des ruines (uniquement) pour réapparaître un peu plus loin, à l'endroit de son choix. Le Bonnet Rouge achève toujours ses victimes. Son meurtre commis, il s'en va, le bonnet pimpant, encore trempé.

Bonnet Rouge

VOL13 INT07 EMP13 RÊVE11 PER15
Vie11 END24 +dom0 prot.2 Vitesse12
Mêlée15 Lancer14 Dérobée15

épée 1 ou 2m, dague et dague lancée+6, bouclier+4

esquive, corps à corps, griffes et dents (+dom+1)+6
course, saut, escalade et acrobatie+4
discrétion et vigilance+6
survies : extérieur et sous-sol+6

Sursaut des Choses Mortes

(Plaines d'Assorh, Bl), R-10 r8

Portée : El

Condition : une poignée d'humus

Durée : Tâche ou fin de la prochaine heure

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'asservir les choses mortes qui sont dans la terre et d'en faire une entité de cauchemar incarnée. La victime désignée par l'invocateur, qui doit être visible de celui-ci, est soudain assaillie (EMP/Vigilance à -2 ou complète surprise au premier round) par des langues d'humus putréfié, mêlé de débris animaux voire humains, tandis que le sol semble s'ouvrir sous ses pieds. Si les choses mortes parviennent à capturer leur proie, elles l'entraînent sous terre (à deux ou trois mètres de profondeur), refermant le sol sans laisser de trace. Les choses mortes redeviennent alors inanimées, leur tâche terminée, mais la victime est enterrée vivante et commence à étouffer (règles d'asphyxie p. 109). Si la proie échappe à leur étreinte, les choses mortes la poursuivent en rampant sous terre.

Choses Mortes, ECI

TAI16 RÊVE14 END30 Mêlée15 Dérobée09 Vit.8
défense : jet de rêve actuel à -3 pour toucher l'ECI
étreinte (règles d'empoignade) et esquive+3

Roncier Vénéneux des Cris

(Forêt des Cris, F13), R-7 r6

Portée : El

Condition : Une poignée de cendres de ronces

Durée : HN de l'invocateur

JR : Aucun

Effet : En jetant les cendres au sol, l'invocateur donne naissance à un sombre entrelacs de ronces maléfiques. Leur croissance est très rapide (12 m/round) et l'invocateur peut en contrôler la direction s'il reste concentré (sinon, le roncier s'étend





en cercle à partir du pied originel). Le roncier atteint sa hauteur (celle d'un homme) son étendue (300 m²) et sa densité maximales en six rounds. L'écheveau inextricable de ses tiges et turions, rampant, grimpant, vrillant, marcottant en tous sens, se dérochant sous la lame et brûlant mal, ainsi que les longues épines recourbées dont il est hérissé en font un obstacle quasiment infranchissable. Progresser d'un mètre dans les ronces, en se taillant un chemin avec un fauchard ou une bonne épée, demande de gros efforts (Mêlée à -3, périodicité 1 round, 4 points de tache). À chaque contact important avec le roncier – au moment de sa croissance, en cas de chute, de tentative de passage en force, d'échec particulier ou total en se frayant un chemin etc. – faire un jet d'encaissement à +5 sur la table des coups non mortels et jouer une empoignade (Rêve de Dragon p. 133.). Considérer que si la victime continue à bouger, le buisson réussit toujours sa tentative d'empoignade en début de round, avec une difficulté de -4, que la victime ne peut contrer qu'avec Corps à Corps et qu'elle ne marque jamais de point d'empoignade contre le buisson. Les jets d'encaissement sont joués chaque round jusqu'à ce que la victime se soit entièrement dégagée (zéro point d'empoignade en fin de round) ou soit complètement immobilisée (2 points en fin de round). Au milieu des tiges, feuilles et épines noires, poussent des fleurs semblables à de petites roses violacées au parfum étourdissant. Celui qui les respire risque fort de se trouver ivre (jet d'éthylisme à -5 chaque round). La sève translucide qui suinte des tiges tranchées ou brisées a le même effet. À la fin du rituel, le roncier pourrit et se désagrège en un humus luisant et malsain.

Nouvelles invocations par hypnos

Ces nouvelles invocations suivent les règles habituelles.

Elfin

(selon le milieu : Collines de Köl, L11 ; Forêt d'Estoublé, E3 ; Plaines de Lufmil, G12 ; Marais de Jab, J5 ; Monts Barask, J8 ; Gouffre de Gromph, J13 ; Désert de Mieux, A2)

R-6 r5

Portée : El

Durée : Tâche ou HN du magicien

Effet : L'Elfin est un être de très petite taille, généralement pas plus long que le bras. Son

apparence peut varier du tout au tout, mais il est toujours constitué de végétaux : barbe de mousse, cheveux d'herbes, corps couvert de feuilles, membres comme des sarments, yeux semblables à des baies... Il comprend la langue du magicien mais ne la parle pas. L'Elfin doit être invoqué dans le type de terre médiane correspondant au milieu où se trouve le magicien, sans cela, il est désorienté et disparaît bien vite. Tout ce qu'on peut demander à un Elfin est soit de trouver une plante particulière, que le magicien doit pouvoir nommer ou décrire ; soit de trouver assez de nourriture pour une journée et une personne (4 points de sustentation de fruits, racines, œufs, petits animaux...). L'Elfin s'acquiesce discrètement de sa tâche. Trouver de la nourriture ne pose aucun problème : il lui faut peut de temps pour déposer sa récolte devant son invocateur. S'il s'agit de trouver une herbe, au Gardien des Rêves de juger si l'Elfin en ramène ou non, et en quelles quantités, sachant que si elle se trouve dans la région et à portée, sans protection particulière, il la dénichera forcément : la nature n'a pas de secret pour lui. L'Elfin s'évanouit s'il est frappé.

ELFIN

VOL09 INT09 EMP16 PER13 RÊVE15
dérobée17 vitesse 14/30
discrétion et vigilance+9, esquive+6,
survie dans le milieu approprié+10,
botanique+6, zoologie+4.

Draconnets Grisants

(Gouffre Grisant, A15), R-4 r4

Porté : El

Durée : HN du magicien

JR : Spécial

Effet : Une nuée d'une centaine de draconnets apparaît devant l'invocateur. Ces petits lézards longs comme la main sont dotés d'ailes transparentes évoquant autant celles d'une libellule que d'une chauve-souris. Leur corps finement contourné est vert, bleu, bronze ou mordoré, et leurs yeux, couverts par sept paupières transparentes, ressemblent à de petits diamants. Gracieux, toujours en mouvement, les draconnets ne semblent pas posséder d'intelligence. À la demande de l'invocateur, ils gobent tous les insectes qui volent autour de lui : c'est bien agréable dans les pays chauds ou dans l'humidité insalubre d'un marécage. La vivacité, la beauté et la brillance des draconnets dérange et





déconcentre facilement celui autour de qui ils s'ébattent (jet de VOL à -3 ou demi-surprise).

DRACONNETS

VOL06 PER 1 2 RÊVE09
Dérobée17 Vitesse 12/30
Esquive+3, Vigilance+3.

Gnomes Brumeux

(Monts Dormants, L13), R-9 r10

Portée : El

Durée : Tâche ou HN du magicien

Effet : Sept Gnomes barbus, portant le traditionnel bonnet pointu, vêtus de dignes habits gris, portant sacs et outils apparaissent devant l'invocateur. La poussière encroûte leurs vêtements, des lindeuls de toiles d'araignée volettent autour d'eux. Sur leurs faces pâles et figées, sur leurs paupières lourdes, dans leurs yeux ternes et indifférents, se lit une absence qui rend mal à l'aise. Peu causants, les Gnomes sont maîtres en matière d'architecture, maçonnerie, mécanismes et travail du métal. Ils peuvent identifier tout ce qui est extrait de la terre rien qu'en le touchant. Les Gnomes disparaissent avant l'heure s'ils sont attaqués ou s'ils estiment que le travail qui leur est confié est indigne de leur talent. Ainsi, l'invocateur ne devrait pas appeler ces artistes pour estimer une simple gemme ou creuser une fosse septique mais plutôt pour édifier sa tour, explorer de subtils passages secrets ou forger ses futures armes magiques.

GNOMES BRUMEUX

VOL09 INT14 EMP14 RÊVE09 PER15 DEX18
bricolage, charpenterie et dessin+5,
maçonnerie, métallurgie, orfèvrerie et serrurerie+10
survie en sous-sol+7, discrétion et vigilance+3,
alchimie et écriture+4.

Peintre Destitué

(Cité Destituée, I14), R-9 r10

Portée : El

Durée : Tâche ou HN du magicien

Effet : Le rituel fait apparaître un humanoïde au nez rond, un peu fort et couperosé, au visage pâle et mou éclairé par un regard aigu et mobile. Ses habits de toile et le bonnet qui couvre ses cheveux en désordre sont constellés de taches multicolores. Sa large

ceinture est piquée d'innombrables anneaux de laiton où pendent des fioles et sachets contenant les pigments, liants et solvants avec lesquels il prépare ses couleurs ; au bout de ses quatre bras un peu trop longs, des mains fines et agiles tiennent pinceaux et palettes : le Peintre apporte avec lui son matériel et ses couleurs. Le Peintre Destitué n'a qu'une utilité et qu'une passion : peindre. Ce que l'invocateur lui indiquera, sur le support qu'il lui fournira, dans le style souhaité, mais avec une interprétation toute personnelle et une touche d'originalité qui surprendra agréablement son commanditaire. Miniature, enluminure, fresque, peinture sur bois ou sur toile, il excelle dans tous les domaines. Il s'acquitte de sa tâche à une vitesse admirable, prend un peu de recul pour avoir une vue d'ensemble et, dans un geste théâtral, retourne d'où il vient. Le Peintre Destitué disparaît s'il est attaqué.

PEINTE DESTITUÉ

EMP16 VUE18 DEX18 RÊVE10
dessin, peinture+10, escalader un échafaudage+6

Nouvelles illusions d'hypnos

Les quatre premières sont des illusions sensorielles, au même titre que les yeux d'Hypnos. Elles suivent les mêmes règles, en particulier pour les conflits de sens et l'apparition de brume limbaire. La cinquième est une illusion-suggestion collective suivant des règles particulière.

Conversation anodine

(Cité) R-8 r7

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée : HN

JR : aucun

Effet : Les conversations avec la cible de cette illusion paraissent anodines et sans intérêt à ses interlocuteur et à ceux qui les entendent. Les conversations sont menées normalement mais dès qu'elles cessent, tous sauf la cible en oublient la teneur : les victimes se souviennent d'avoir échangé des propos, mais sont persuadées qu'il ne s'agissait que de bavardages sans intérêt dont ils ont oublié le détail. Un sort idéal pour se renseigner sans laisser de trace.





Mille visages

(Cité) R-9 r8

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée : HN

JR : aucun

Effet : La cible de cette illusion ne paraît en rien remarquable à ceux qui la croisent ou interagissent avec elle. Les victimes de l'illusion se souviennent avoir rencontré quelqu'un, de lui avoir parlé, vendu ou acheté quelque chose etc. mais seront convaincues que ses traits, ses vêtements, sa voix étaient tout à fait quelconques, sans aucun trait particulier méritant d'être relevé. Elles seront incapables de fournir une description utile de la cible ou de la reconnaître.

Or des fous

(Monts) R-8 r6+

Portée : E1

Cible : objet

Durée : HN

JR : aucun

Effet : Cette illusion doit cibler un objet ou un ensemble d'objets d'un volume total d'un litre au maximum, plus litre un par 4 points de rêve supplémentaires dépensés. Les objets garderont leur forme mais paraîtront entièrement faits d'or. S'il s'agit de plusieurs objets, ils doivent être rassemblés au moment où le sort est lancé mais peuvent ensuite être séparés les uns des autres sans que l'illusion soit dissipée. L'illusion touche tous les sens : que la victime regarde, soupèse, morde, fasse tinter, sente ou goûte l'objet, elle sera persuadée qu'il s'agit bien d'or. Une vérification objective ne faisant pas appel aux seuls sens de la victime – par exemple une pesée au trébuchet – peut provoquer le doute.

Ribambelle d'hypnos

(Collines) R-11 r6+

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée : HN

JR : aucun

Effet : La cible de cette illusion visuelle et auditive semble éclater en deux images d'elle-même, plus une par 3 points de rêve supplémentaires dépensés. La taille apparente de chacune est égale la moitié de la taille de la cible s'il y a deux images, un tiers pour trois images et ainsi de suite, jusqu'à un minimum

de 1. Les images sont indistinguables l'une de l'autre et qui s'enfuient immédiatement dans toutes les directions. Leur vitesse est celle de la cible. Toutes sauf une sont des illusions sans substance, elles agissent indépendamment, en cohérence avec leur environnement. Elle pourront ainsi contourner des obstacles, sauter, grimper par un conduit de cheminée, se glisser sous une porte etc. mais elle ne peuvent faire qu'une seule chose : détalé. Elles disparaissent dès qu'elles sont frappées ou saisies mais tenteront d'esquiver les coups, ce que leur petite taille rend aisé (leur AGILITÉ et leur compétence d'Esquive sont celles de la cible, leur Dérobée prend en compte leur petite taille). La dernière image correspond à la cible elle-même. Elle se tient au même endroit et reproduit tous ses mouvements, la seule différence étant la taille apparente. La portée du sort n'intervient qu'au moment du lancement, elle ne limite pas ensuite la fuite des doubles illusoire.

Ronde folle

(Nécropole) R-8 r8

Portée : E1 / portée d'oreille

Cible : humanoïde

Durée : 4 rounds / durée du morceau

JR : spécial

Effet : Ce sort est lancé sur un musicien juste avant qu'il ne commence un morceau, de préférence vif et rythmé. La cible doit commencer à jouer 4 rounds au plus après que le sort a commencé à faire effet, faute de quoi la magie se dissipe. Peu importent l'instrument utilisé, pourvu qu'il puisse produire une mélodie, ou la qualité de la musique, pourvu qu'elle soit positive. Quiconque entend la musique, à l'exception du musicien lui-même, doit réussir un jet de résistance à -7 ou être ensorcelé et se mettre à danser. Les auditeurs ayant une compétence musique supérieure à la qualité de l'interprétation reçoivent pour ce JR un bonus de 1 pour chaque niveau de compétence en excès. Les ensorcelés dansent à en perdre haleine (utiliser les règles de fatigue en course, Rêve de Dragon p. 91) et feront leur possible pour rester à portée d'oreille de l'interprète, ils le suivront donc s'il se déplace. Le danseur ensorcelé peut rejouer le JR après un nombre de rounds égal à son SC, puis quand il arrive à la moitié de son endurance et enfin quand il arrive à 1 point d'endurance. Il a également droit à un JR par round en cas de danger physique immédiat, par exemple s'il est attaqué. S'il doit combattre sans s'être libéré de l'influence de la Ronde Folle, il ne peut rien faire





d'autre qu'esquiver et est en demi-surprise. L'effet dure tant que le musicien continue de jouer, les

seules limites sont donc son endurance et sa persévérance...

Notes de l'auteur

Les descriptions de Fresquel – pas très médiévale mais les rêves des Dragons sont multiples et variés et la science perdue des gnomes peut tout justifier – et du pays d'Aigrebise, doivent beaucoup aux œuvres du Gantois Jean Ray, récemment republiées par Alma Éditeur avec des couvertures, tout à fait dans le ton, du dessinateur Philippe Foerster. On ne saurait trop en recommander la lecture. Le nom de l'auberge où arrivent les Voyageurs est tiré d'une de ces nouvelles.

Les connaisseurs de H.P. Lovecraft auront reconnu quelques éléments tirés de ses œuvres ou celles de ses continuateurs.

Le Veilleur du Nord et le Veilleur du Nord-Est sont tirés, au moins pour leur nom et leur immuable vigilance, du *Pays de la Nuit*, de W. H. Hodgson, 1912, éd. Terres de Brume, 2004. On en déconseillera la lecture à qui a le féminisme à fleur de peau, on la conseillera aux autres.

Aux restes fracassés de son équipement, on reconnaîtra dans l'aventurier sauvagement massacré par les meurgues un personnage d'un jeu de rôle très ancien et plusieurs fois réédité. On sera libre d'y lire, ou pas, une indication sur l'opinion qu'en a l'auteur.

Udhessi, le 29 septembre 2019, Sucé-sur-Erdre

