



Le Caillou

Ce scénario a pour principale particularité de ne pas en être un. Il n'est pas construit suivant une succession d'événements, de personnages et de lieux avec un début, une fin et une motivation. C'est l'histoire d'un cauchemar, monstrueux car absurde en apparence, lentement invoqué jusqu'à poursuivre sans relâche le Voyageur qui en est victime. Le cauchemar n'apparaît que progressivement, et n'est discerné comme tel que vers la fin : les Voyageurs continuent à suivre leur chemin, c'est-à-dire font d'autres scénarios sans aucun lien avec ce qui poursuit l'un d'entre eux. Toute la difficulté est de le comprendre : ce qui a provoqué le cauchemar est un acte minuscule, presque inconscient, qui a eu des conséquences démesurées en soulevant une colère de granit. Une colère inhumaine, sans rêves. À ce titre, ce scénario peut être joué en liens avec les Terres du Cauchemar, soit parce qu'il se déroule là-bas, soit parce que le caillou en est originaire.

La magie est la clef qui permet d'agir sur le cauchemar pour qu'il cesse. Les Voyageurs doivent donc compter parmi eux des haut-révants expérimentés (+5 ou +6 dans les meilleurs draconics, une vingtaine de sorts et rituels) ou du moins être capables d'avoir un tel magicien pour allié.

Il existe deux conditions importantes pour que cette histoire puisse être contée. D'abord, le Gardien des Rêves doit faire jouer ses Voyageurs en campagne, pour que le cauchemar ait le temps de prendre corps sans être soupçonné ni compris clairement, avant d'occuper entièrement les Voyageurs. Deux ou trois scénarios courts, et beaucoup de quotidien sur la route, doivent nourrir le Voyage. Seconde condition, plus délicate, les Voyageurs doivent être prêts à vivre un cauchemar – en particulier celui qui en est la victime. Le cauchemar jette les Voyageurs dans une situation de souffrance et de peur – que les joueurs peuvent ressentir – sans qu'aucune notion de récompense ou de défi ne s'y ajoute. Pris dans un cauchemar, on n'a d'autre but que de le briser : l'expérience est donc intéressante d'un point de vue narratif, mais stressante, et l'aventure n'a rien d'enrichissant, d'aucune manière. C'est une lutte contre un long tourment, contre le désespoir et le néant. Au Gardien des Rêves de juger si ses joueurs sont capables de supporter cette situation.

La quête de la bête qui tourne

Maudits soient les zoologues, le grand Paranos et toute la zoologie ! Maudits soient le vieux Gaheroun, son Malthasem et ses tournepierres !... Écrasés par des lieues de marche dans la blancheur brûlante, poudreux, desséchés, amers, les Voyageurs rêvent de vengeance. Ils cherchent l'impossible au milieu de nulle part, mais cette fois, ils ne trouvent rien. La désolation de Jurneboule... On dit qu'autrefois la région était fertile et peuplée, baignée par le généreux fleuve Janguil, aux amples rives paresseuses et fleuries. Mais l'eau est morte. Pour voyager, il faut compter sur l'eau tiédie portée par les mules, maigres à faire pleurer, et sur les rares puits non asséchés de l'ancienne route du nord. Les plaines gisent, grises, craquelées, crevassées, laissées comme mortes après le mirage de l'aurore et de la rosée. Privé de ses rivières, le plateau qui s'élevait vers l'ouest s'est affaissé et effrité, réduit à d'étranges successions de collines de rocaille et de champs de rochers, dont l'ombre n'accueille que des lichens et des buissons teigneux. La vie a fui la désolation : on s'étonne à la vue d'une mue de

serpent ou d'une termitière ; les oiseaux passent sans s'arrêter.

Un Voyageur n'irait jamais de lui-même dans Jurneboule. Mais il y a l'or, la gratitude, et la bêtise. Gaheroun, petit seigneur vénérable, fin de race à tête de chèvre, compassé et pisse-froid, a deux qualités : le sens des convenances, donc de l'hospitalité, et des coffres cachés remplis de bonne vieille monnaie. Les Voyageurs ont profité des lits et de la table, et guetté l'or. Mais maître Gaheroun a deux défauts : l'avarice, et l'engouement pour la zoologie. Au lieu de consacrer sa noble oisiveté à des plaisirs coûteux, des luttes de pouvoir ou la guerre fraîche et joyeuse, Gaheroun a repris les travaux de son sage précepteur sur la jambe des lièvres. Au moins, on pouvait penser qu'il ne nuirait à personne. Mais l'âge venant, dans la solitude de son manoir, maître Gaheroun connut l'amertume. Il avait prouvé la parenté du lièvre et de la sauterelle, mais sans l'attention de l'émir, jamais cette découverte ne serait reconnue par les jaloux de la Céleste Académie : il mourrait sans pouvoir donner son nom au sous-règne animal qu'il avait découvert !... Il était si troublé qu'il songea à





brûler ses clapiers. L'idée surgit alors qu'il feuilletait la Seconde Animalique de Malthasem l'Ancien.

Maître Gaheroun

Né à l'heure de la ☉, beauté 08, 60 ans
APP09 VOL12 INT14 EMP09
VUE09 OUIE10 ODO14 RÊVE10

commerce+5, légendes+4, zoologie+6

La tournepierre ! Mystère naturel, bizarrerie zoologique, suprême malignité des Dragons ! L'antique Malthasem consacre tout un chapitre à ce phénomène. La tournepierre (INT / Zoologie à -4 ou Légendes à -6) est aussi appelée tortosphère, astre de Sulstuhn ou mangemousse. Il s'agit, essentiellement, de quelque chose qui ressemble à un bloc de roche - dont la grosseur, selon les auteurs varie d'un pied à un quart de lieue - et qui tourne sur lui-même. Au-delà, les avis diffèrent : les réputations, les écoles, les ouvrages se font et se défont dès qu'on aborde le problème de la tournepierre. Grosso modo, si on exclut les iconoclastes (vite réprimés) qui prétendaient que la tournepierre n'était qu'un gros caillou qui ne bougeait que dans la tête des savants, les avis se partagent suivant trois théories, privilégiant respectivement la nature stellaire, naturelle ou animale de la tournepierre. Œuf d'étoile, comète mutilée, scorie de soleil ? Boussole naturelle, pierre gnomique, pivot tellurique ?... C'est bien possible. Malthasem est zoologue, et décrit froidement la tournepierre comme un animal du règne de la Terre, parent de la tortue des sables et du tatou, mais parvenu au stade ultime d'une évolution.

Malthasem affirme que la tournepierre est une merveille de son règne, si bien parée pour la survie qu'elle n'a plus aucun prédateur, ni aucune proie. Elle est enfermée dans le secret de sa carapace ronde, tout à fait similaire à la pierre et si bien camouflée que le lichen s'y trompe et y pousse. La bête se nourrit d'abord de fourmis et d'autres insectes qu'elle attire par un faible parfum sucré dans le piège de ses pores, étonnamment semblables à des fissures ; c'est aussi par là qu'elle boit de l'eau de pluie. Mais ses besoins sont infimes, d'autant plus qu'elle ne rejette rien, ce qui la dispense d'un anus et d'un méat, toujours vulnérables. Bientôt, la tournepierre referme ses fissures et, ayant fait des réserves suffisantes pour toute sa vie, se contente de la chaleur du soleil pour la maintenir en vie. C'est

pourquoi elle tourne, réchauffant telle ou telle partie de son corps idéal en attendant la mort, qu'aucun accident ne saurait provoquer prématurément (Malthasem estime la durée de vie d'une tournepierre à trois siècles). Le moment venu, la tournepierre s'écaille et s'effrite, révélant une nouvelle tournepierre qui a grandi à l'intérieur de son corps...

Maître Gaheroun ne s'intéresse pas à la tournepierre. Il fait partie de ceux qui pensent que cette curiosité ne doit provoquer que le mépris des vrais sages, mais il sait que les courtisans en font leurs délices quand il leur vient l'envie de singer les serviteurs de la science. Si Gaheroun pouvait produire à la Cour de l'émir une tournepierre vivante, on ne pourrait lui refuser son accession à la Céleste Académie, et la reconnaissance de son sous-règne des lièvres et des sauterelles. Ce serait le couronnement de tant d'efforts, la gloire éternelle ! Mais où trouver une de ces tournepierres, si rares ? Malthasem précise qu'on les trouve dans les terres maugres et désolées, soit seules, au sommet de collines ensoleillées, soit en troupeaux, à proximité des fourmilières, pour les plus jeunes spécimens. Il cite les pays d'Ourzebou et de Nutope. Quelques manipulations étymologiques ont permis à Gaheroun d'identifier Ourzebou comme l'actuelle désolation de Jurneboule, terres lointaines et sauvages... Or, il avait chez lui, dévorant son bon pain et salissant ses beaux draps, des vagabonds prêts à tout. Il a suffi de leur promettre cent sols (la gloire de la science vaut bien ça), et de les tenir - pas d'avance, les frais d'équipement déduits de la récompense... On devine la suite.

Frustration fatale

Les Voyageurs en ont assez. Le Gardien des Rêves a facilement pu les épuiser : les journées sont monotones, l'observation des multitudes de roches ensoleillées de la désolation longue et infructueuse, il ne se passe rien, elles n'ont pas d'aura de rêve (Détection d'aura), il n'y a pas d'auberge, les corneilles ont un air ironique et les serpents sifflent quand on retourne les pierres à la recherche des traces gyrovagues d'une tournepierre... Les Voyageurs croient-ils à cette lubie de savant ? Ont-ils déjà essayé de ramener à Gaheroun la première grosse pierre venue ? Le maître a attendu une semaine que la pierre tourne, puis l'a fait briser à coups de masses par ses paysans dans l'espoir de disséquer une tournepierre : mais la carapace rocheuse ne cachait rien. Il en chevrotait de rage, et a envoyé les Voyageurs au diable : il les a renvoyés à





Jurneboule. Nos chasseurs de tournepierre ont-ils la berlue, à force de soleil et de mauvaises lectures zoologiques ? Ne croient-ils pas parfois avoir vu des pierres bouger ?... Cent sols commencent à paraître peu pour tant de nuisances et d'ennui.

Vient un jour de trop. Au lever, on remarque qu'une des outres d'eau s'est mise à fuir et s'est vidée durant la nuit. Une heure après, durant la marche, une mule se met à boiter bas. Aux heures chaudes, tout paraît aller mieux : les Voyageurs trouvent, pour se mettre à l'ombre, les ruines d'un hameau près d'un puits mort depuis longtemps. La chasse est bonne : au lieu d'ignobles lézards et d'oiseaux saoulés de soleil, elle offre un klampin égaré, assez gras pour faire fête. Mais tout se gâte. Attirés par des bruits inquiétants dans la remise à bois abandonnée près de laquelle ils campent, les Voyageurs laissent brûler le klampin. À peine le constatent-ils qu'ils aperçoivent une silhouette sur le toit d'une maison. L'intrus reste introuvable, mais la diversion permet aux autres créatures de rafler le klampin !... Les Chafouins (Livre III p.36), grêles, misérables, bondissant comme des crapauds, s'enfuient en ricanant malgré les efforts des Voyageurs. Il faut que cette succession d'incidents déplaisants – et tous ceux que peut imaginer n'importe quel Gardien des Rêves – porte sur les nerfs des Voyageurs, surtout l'un d'entre eux. Il faut que ce Voyageur-là – c'est-à-dire le joueur – crie, gesticule, s'arrache les cheveux, piétine son chapeau, et tape dans un caillou. Qui roule dans le puits.

Le Voyage continue

Les Voyageurs vont-ils réussir à capturer une tournepierre pour cent sols ? Ou à escroquer Gaheroun avec une roche et un peu de magie d'Hypnos ? Ou à faire monter les enchères auprès d'un concurrent du vieux maître ? Au Gardien des Rêves d'en juger. Ce n'est pas important. La quête est absurde, et peut être abandonnée par les Voyageurs. Il y a d'autres chemins, d'autres Maisons des Voyageurs, d'autres visages et d'autres rêves. Anecdotes, événements, souvenirs, aventures... De quoi enterrer dans les mémoires la quête idiote de la pierre qui tourne, à plus forte raison l'incident du klampin rôti volé par les Chafouins – et, encore plus profondément, le puits et le caillou.

C'est tout. L'essentiel est que le coup de pied ait été mentionné et, autant que possible, qu'il vienne du joueur – ou du moins qu'il ait été admis dans la

logique de l'humeur noire du Voyageur. D'ailleurs, pourquoi pas ? Le geste est anodin, rien ne s'est passé. Pourtant, pour ce Voyageur (et tous ceux qui tiennent à lui), le cauchemar a germé.

Les petits riens

Tandis que le Voyage suit son cours, le Gardien des Rêves doit disséminer des incidents nuisibles, voire pénibles, qui tous concernent le Voyageur qui a donné le coup de pied, et un caillou. Perdus dans les événements autrement plus importants d'autres histoires, ces incidents passent plutôt inaperçus, surtout si le Gardien des Rêves a l'habitude de s'attarder un peu sur les petits riens du Voyage au quotidien. Les incidents se produisent aussi bien lors des temps ordinaires qu'au cœur de l'action. Le Gardien des Rêves peut imaginer tous ceux qu'il veut. Leur fréquence doit augmenter lentement, jusqu'à éveiller l'attention des Voyageurs – ou de certains d'entre eux : la malchance, la maladresse ou même le sadisme banal d'un Gardien des Rêves n'expliquent pas tout. En ce qui concerne les incidents ayant des conséquences graves (c'est-à-dire ceux qui se produisent dans une situation où le joueur doit faire un jet de dés), le Gardien des Rêves devrait d'abord ne les faire se produire que lorsque le résultat est un échec. Ensuite, il peut commencer à les faire survenir arbitrairement : après des protestations, le joueur devrait s'inquiéter. Le Voyageur ressent l'insoupçonnable. Mais le Voyage est si absorbant, si plein de mésaventures...

Souvent, ce sont des incidents infimes : le caillou oublié dans les lentilles qui fait craquer les dents – une vilaine infection s'en suit ; le caillou douloureux glissé dans la chaussure et qui vous fait pousser un cor ; le caillou qui fait trébucher et blesse le genou – ou vous jette le nez dans la boue ; le caillou qui roule au passage du gué, et vous fait boire la tasse, alourdi comme vous l'êtes par la fatigue et les bagages ; la pierre crochue qui, lors d'une marche en montagne, accroche la tunique neuve – pierre jumelle de cette pierre de maison qui déchire la manche du bel habit le jour de la fête au village. Toute cette caillasse est celle à laquelle tout un chacun est confronté, au moins de temps en temps, même le vieux Voyageur au pied sûr et à l'œil vif. Les lois stellaires de la mauvaise fortune, que voulez-vous... C'est aussi le fruit d'une malchance précise, de coïncidences parfaites. Le précieux parchemin, produit d'heures de travail – ou plus encore – est trahi par les pierres qui le maintenaient





au sol et emporté par le vent jusqu'à la rivière ou au ravin... Le caillou qui tombe dans la soupe ou l'huile bouillante, vous éclabousse et vous brûle (un beau fumebol !), d'où vient-il ? Bien sûr, il y a cette colline pas loin, ou le toit de cette auberge vieillie, mais tout de même... Et lorsque le danger est là, ces incidents tournent au tragique. La pierre qui fend la lame mal dirigée et vous laisse sans armes, vous la maudissez. Et celle qui sonne contre la gaine de l'épée quand vous cherchez à vous faufiler loin des Sagouins ou des brigands... Quand ce ne sont pas trois malheureux graviers qui, sous votre pas de loup, crissent comme si vous le faisiez exprès ! Et la mauvaise poussière dans l'œil, juste au moment de lâcher une flèche difficile ? Rien n'est pire, cependant, que la pierre de fronde perdue qui, suivant une trajectoire étrange quand on y réfléchit à froid, vient vous frapper le crâne – sans la boucle de votre chapeau...

Pierres, cailloux, graviers, grains de sables, éclats de roche... Tous unis dans la vengeance.

La Fronde

Un jour, c'est le jet de pierre, tranchante et bien ajustée. Le Voyageur n'est pas loin de voir un tunnel avec de la lumière au bout. Le lanceur est introuvable. L'idéal est que les premières attaques de ce type se produisent lors d'une autre histoire, alors que les Voyageurs ont sur le dos, comme ça leur arrive souvent, des gens ou des monstres qui leur veulent du mal. De préférence de nuit, dans une forêt, ou une rue : on peut encore croire à une agression pensante. En tous cas, le Voyageur est la seule victime de ces jets de pierre. Comme les autres incidents, ils sont d'abord rares et espacés dans le temps. Puis deviennent plus nombreux, inexplicables en apparence. Où que soit le Voyageur, pour peu qu'il y ait des pierres à proximité – un champ sans cachette, les latrines d'un château... – il a des raisons d'avoir peur. Les jets sont plus discrets et plus rares quand le Voyageur est en société – les pierres n'aiment pas les témoins, mais personne ne saurait passer sa vie dans la foule... Mais ces attaques ne sont pas encore clairement dégagées des autres ennuis et ennemis que les Voyageurs se font au gré des routes.

Les jets de pierre

Ils touchent automatiquement, et peuvent être esquivés ou parés (avec un bouclier) normalement. Le +dom varie entre -2 et +2 suivant la taille et le profil de la pierre. Le Gardien des Rêves doit garder à l'esprit que le but poursuivi est de terrifier le Voyageur, pas de le lapider vite fait : le danger est mortel, mais peut être fui ou contré. Jusqu'à la prochaine fois...

Un jour, le Voyageur se trouve, de préférence seul, sur une plage de galets, ou dans une carrière de pierre. Les raisons de sa présence, anecdotiques ou liées à un scénario, sont sans importance. Il rêve à la lune, va pêcher, prendre un bain, boude ou cherche un trésor. Un silence profond se fait, l'enveloppe, lui et les pierres. Le Voyageur est debout. Un bruit de choc, sonore, isolé. Rien, ni personne. Le bruit se reproduit, avec un écho immédiat, de ce côté. Tap. Tap. Un troisième écho ? Non. Les bruits, secs et froids, sonnent simultanément à cinq, six, dix endroits différents. Pierre contre pierre. Le vacarme emplit l'endroit, étourdit le Voyageur. Celui-ci essaie-t-il de fuir ? Tout va trop vite. Il voit maintenant les pierres, les galets bouger, sonner les uns contre les autres, tous en même temps, trois coups brefs. Tap. Tap. Tap. Un court silence, et encore : tap-tap-tap. Tap-tap-tap. A-ssa-ssin. A-SSA-SSIN. Les pierres se mettent à fuser de toutes parts. Elles bondissent, droit sur le Voyageur, le frappent de plein fouet, lui blessent les bras, les jambes, les côtes, la tête. Trop nombreuses pour être évitées. La fuite, un plongeon dans la profondeur des eaux ou la magie sauvent le Voyageur. Secouru ensuite par ses compagnons, que peut-il dire ? À l'endroit de l'attentat, les pierres sont remuées, mais tout est calme.

À partir de ce moment, les Voyageurs ne peuvent plus donner d'explication naturelle aux jets de pierre. Ils pensent à la magie, il faut trouver un coupable. Un magicien haineux pourrait être là derrière : les Voyageurs (ou ce Voyageur en particulier ?) en ont certainement un parmi leurs connaissances. Un Grand Méchant Thanataire, à fine moustache noire et rire méphitique, serait-il de retour ?... C'est bien possible, même si rien ne le prouve : les pierres de l'attentat et de tous les jets ne dégagent aucune aura magique. Malheureusement, une fois le G.M.T. mis hors d'état de nuire, les jets de pierre continuent, à une cadence soutenue. Même si les Voyageurs ne se





connaissent pas d'ennemi haut-rêvant, ils vont chercher à utiliser la magie pour protéger leur ami. S'ils n'ont pas les moyens de le faire, la recherche d'un haut-rêvant capable de leur rendre ces services peut constituer un premier défi.

Les sorts les plus utiles face aux lapidations sont des transmutations (Terre en eau et Terre en air). Un simple Bouclier est aussi efficace, mais dans un cas comme dans l'autre, il faut être suffisamment rapide pour changer le rêve dès qu'une pierre siffle (un seul round autorisé pour lancer le sort). Thanatos peut permettre d'utiliser des putrescences suffisamment puissantes et bien placées. Les Voyageurs peuvent aussi tâcher d'enchanter une armure capable de résister aux projectiles, ou encore compter sur le fidèle bouclier d'un Guerrier Sorde. Les illusions d'Hypnos ne trompent pas les pierres, non plus qu'aucune barrière sensorielle : elles frappent aussi sûrement le Voyageur caché par un sort de Brouillard, de Ténèbres ou de Miroirs qu'en plein jour. Les pierres n'ont pas d'yeux, mais elles savent, elles se souviennent... Seul Oniros est vraiment adapté face aux pierres, c'est l'occasion pour les Voyageurs de rechercher des sorts nouveaux capables de résister au cauchemar qui persécute l'un des leurs. Mais plus ils font d'efforts, plus ils détruisent de pierres, plus les attaques se multiplient.


La garde de Mélusin

Le quotidien du Voyageur devient invivable : chaque jour, il doit craindre les jets de pierres. La magie n'y suffit pas, et rien ne vient expliquer les attaques. Qui ? Pourquoi ? Comment ? Les pierres sont partout, inévitables, trop nombreuses pour être vaincues, trop muettes pour être circonvenues. L'angoisse d'un cauchemar sans fin étreint le Voyageur. Il croit encore, sans doute, à une intelligence, une Entité de Cauchemar ou un nécromant lapidophile qui anime les pierres contre lui. Mais ce coupable demeure insaisissable. Les pierres dressées contre lui l'obnubilent, le rongent même quand elles ne frappent pas.

Au hasard d'une auberge, les Voyageurs arrachent à des villageois conscients de leur bon droit un amuseur nommé Mélusin. On allait lui brûler les mains dans la cheminée quand les Voyageurs le sauvent, par la force ou en le rachetant. Mélusin, garçon blond, menu, avec une peau rose d'enfant, un drôle de petit sourire et un regard de moineau pris au piège, est victime de son talent. Bâtard d'un

teinturier, il voyage et gagne sa vie en chantant et en jonglant. Sa voix est difficile, mais c'est un jongleur de génie : ses mains sont des oiseaux, des singes, des courants d'air, des fantômes. Il maîtrise la mythique septième balle et réalise les tours les plus difficiles avec l'innocence de ses vingt ans.

Mélusin

Né à l'heure du , Beauté 10

TAI08 APP09 CONST12 AGI14 FOR09 DEXT18
VUE16 OUIE12 ODO10 VOL07 INT11 EMP13
RÊVE10
Mêlée11 Tir17 Lancer13 Dérobée13
Vie10 End20 +dom0 Prot.0

dague, corps à corps, masse 1 main 0, esquive+3
bricolage+1, chant-1, course, saut+1, danse+2,
discretion+3, escalade-2, vigilance+4, comédie+2,
musique-5, pickpocket+4,
survies en : cité+3, extérieur+2, forêt-3
acrobatie+2, jonglerie+10, écriture-4, légendes-1

Or, les bons bourgeois, qui connaissent les forains, refusent de croire qu'un lascar aux mains si souples se contente d'amuser les foules. La moindre broche perdue, le premier pain volé est immédiatement mis à son actif. Rien de prouvé, rien de décisif, non : mais les bonnes gens sont décidées à écraser le crime avant qu'il ne naisse, à punir, en quelque sorte, l'intention. Au moment où les Voyageurs sont intervenus, le doute au sujet de l'honnêteté de Mélusin allait, pour un pain d'épice chapardé, être cautérisé...

Au reste, Mélusin couperait bien les bourses s'il n'avait pas si peur du châtement ; et puis, c'est plus drôle de jouer avec des masses de couleur ou des torches en récitant des bêtises. Il fait pitié et le sait : c'est un des moyens de sa survie. Il profite donc de la sympathie des Voyageurs, tout en se mettant "à leur service" au nom de sa dette envers eux. La rencontre ne serait qu'anecdotique, s'il n'y avait pas les pierres...

Les Voyageurs devraient penser qu'avec un jongleur aussi vif et éveillé, leur compagnon pourrait avoir un très bon garde du corps. Pour peu qu'il ait des gants, Mélusin peut en effet attraper ou dévier les pierres avant qu'il ne soit trop tard (Tir / Jonglerie à -10). Mais comment le lui expliquer ? L'aspect surnaturel va le terrifier. Il croit aux ensorcellements, au





mauvais œil. Le Voyageur est-il un coupable ou une victime ?... Les Voyageurs peuvent le faire obéir en jouant de sa dette et en fronçant un peu les sourcils, ou encore en cousant la bouche du jongleur avec de l'or. Cette solution d'un garde du corps n'est pas définitive. Elle laisse le temps aux Voyageurs d'épuiser les pistes de la magie : préparer des sorts, estourbir des G.M.T., tandis que Mélusin lutte chaque jour pour la vie du Voyageur. Mais, un jour ou l'autre, il va craquer, à moins que les Voyageurs n'aient pas hésité à le soumettre magiquement (puisqu'il croit aux ensorcellements, un magicien de Thanatos pourrait bien lui prouver qu'il a raison !).

Dans le meilleur des cas, il s'enfuit sans demander son reste. Mais il peut avoir des raisons d'en vouloir aux Voyageurs, soit qu'ils l'aient brutalisé d'une manière ou d'une autre, volé ou contraint, soit pour des raisons plus personnelles – il est très capable de s'amouracher d'une Voyageuse qui va sans doute se moquer de lui, ou il peut être blessé dans son amitié pour un Voyageur. Mélusin pourrait alors, même si ça peut lui retomber dessus, aller parler de l'étrange malédiction qui poursuit le Voyageur. Les braves gens n'aiment pas ça. Elles n'aiment pas les haut-révants, or qui d'autre qu'un haut-révant peut être à ce point haï par les innombrables rejetons de la terre ? Être maudit n'est jamais innocent (comment croyez-vous que le peuple considère les Queues de Dragon qui frappent les magiciens ?). S'ils ne disparaissent pas ou ne trouvent pas refuge chez un notable éclairé ou moins féroce que les autres, les Voyageurs risquent d'être emprisonnés, jugés et punis d'une manière exotique et cruelle. À moins qu'ils ne soient lapidés par la foule en colère... Les pierres, encore, les pierres ! Pierres qui trahiront à la première occasion, si le Voyageur essaie de se fondre dans la foule...

Sans trêve

Tous les cailloux, de la poussière minérale jusqu'à la bonne grosse pierre de la taille d'un poing, s'acharnent contre le Voyageur. Dès qu'il apparaît, ils se jettent sur lui en scandant parfois leur cri de vengeance. Tap-tap-tap. Tap-tap-tap... Même les cendres de cailloux, les grains de sable, cherchent à s'incruster dans la peau du Voyageur jusqu'à le faire saigner – les sabliers éclatent à son passage, libérant des tempêtes minuscules et cruelles. Même si les Voyageurs ont trouvé une parade magique à ces attaques désormais ordinaires, la haine des cailloux parvient à prendre des formes pires que la simple

lapidation et les nuisances sans fin.

Le chat caillouteux

TAI03 RÊVE17 End20

Vitesse 12 / 24 +dom0

Mêlée 10 Dérobée 17 Prot. : RÊVE à -4

griffes+4 (+dom -3), coup de boutoir caillouteux+4 (+dom +1), esquive+4

course, saut+4, discrétion+4, escalade+4, vigilance+4

Une nuit, alors que le Voyageur est à l'abri d'une auberge de bois, une créature difforme, cahotante et grumeleuse bondit à travers la lucarne de la chambre sur le Voyageur. C'est un chat, ou plutôt un cadavre de chat, tout écrasé et incrusté par les cailloux qui le compressent et le maintiennent en un seul morceau. Le Voyageur en réchappe peut-être, mais la servante qui dormait avec lui – ou toute autre personne chère – est défigurée et laissée à moitié folle par le monstre. Un visage de cailloux... D'autres horreurs semblables sont lancées sur le Voyageur. Les pierres vengeresses ne reculent plus devant rien. Elles provoquent des avalanches. Elles bombardent pendant des nuits entières les cabanes où le Voyageur trouve refuge, lui ôtant le sommeil. Les graviers se glissent dans sa nourriture, farcissent la viande, essaient de lui briser les dents par surprise. Les pierres, quant à elles, massacrent tout ce qui approche le Voyageur ou semble avoir de la sympathie pour lui. Qui va se maintenir dans son amitié dans de telles conditions ? Que faire, sinon choisir la solitude, et la fuite ?

L'exil et le souvenir

Une fois épuisées toutes les solutions logiques, le Voyageur peut céder au désespoir. Il est la proie d'une meute de pierres en folie, la victime unique d'une révolte massive du peuple des cailloux. Ces adversaires sont invincibles, omniprésents, insensibles, inintelligents. Rien ni personne ne paraît les diriger. Face à l'absurdité cauchemardesque de la situation, le Voyageur peut songer à quitter ce rêve. Mais traverser une déchirure ne suffit pas : où qu'il soit, tout ce qui est pierre va le persécuter. Seule sa mort briserait le sortilège. Alors pourquoi ne pas se rendre sur une plage de galets, et fermer les yeux...

Seul ou avec ses plus fidèles amis, le Voyageur peut aussi songer à trouver un havre et y demeurer, le temps de se faire oublier de la puissance qui le hait





si fort, ou d'essayer de comprendre. Mais quel endroit est vraiment sûr, vide de tout caillou ? Les forêts sont pleines d'arbres tranquilles et solides, mais qui plongent leurs racines dans la terre, où grouillent les cailloux... Aucun bâtiment n'est parfait au point de n'avoir aucun petit bout de pierre dans son corps : le plus sûr donjon a sa faille, sa pierre prête à tomber sur le crâne honni... Il n'y a guère que la pleine mer qui soit sans danger. Mais peut-on vivre éternellement sur une barque minutieusement nettoyée ? Et, même là, peuvent encore surgir des Noyeuses (Livre III p.59)...

Le Voyageur doit renoncer à trouver une explication dans une logique magique, ou les secrets d'un complot, les mystères du rêve. Il doit s'en tenir à l'évidence : les pierres et les cailloux, et seulement ceux-là, pas les bonnes grosses vieilles roches ni les rochers, le détestent et veulent sa mort. Le Voyageur leur a fait quelque chose. Quoi ? Tap-tap-tap, a-ssa-sin... Il a tué un caillou ? Ça ne veut rien dire. Pourtant, à ce moment, il faut qu'il se souvienne du lointain incident de voyage, de sa colère et du coup du pied, du caillou projeté dans un sinistre puits. Cela devrait ressurgir, même si le Gardien des Rêves doit aider un peu : le Voyageur peut faire des songes récurrents, inspirés par les cailloux, où il revoit son acte.

Soit. Il a jeté un caillou dans un puits. Et alors ? Il y a plein de cailloux au fond des puits. Ils ne se noient pas. D'ailleurs, ce puits-là était sec. Pour un caillou, être au sommet d'une montagne, dans le fond d'une crevasse ou la bouche d'un orateur, de l'estomac d'une zyglute, sous le soc d'une charrue ou d'un sabot de cheval, quelle différence ? Alors pourquoi tous les cailloux se formaliseraient-ils soudain qu'un des leurs soit au fond d'un puits sec ? Peut-être qu'il s'est brisé dans sa chute. Et après ? C'est le destin d'un caillou que de se multiplier jusqu'à n'être que poussière, ou de s'agréger en roche. Est-ce qu'il meurt pour autant ? Et même si c'est le cas, pourquoi les cailloux lui en voudraient-ils, à lui, pauvre Voyageur, et pas à tous les tailleurs de pierre, forçats et autres cantonniers qui brisent quotidiennement des dizaines de cailloux ?... De ces réflexions, on peut en tirer deux conclusions : ou ce cauchemar est absurde ; ou la vérité est dans le fond de ce puits. La seconde conclusion conduit au moyen de mettre fin au cauchemar.

Le retour à Jurneboule

Si on leur avait dit un jour qu'ils devraient retourner dans la désolation de Jurneboule, les Voyageurs auraient ri. Bêtement. Le voyage de retour est sans aucun doute long, car beaucoup de temps a passé depuis la quête de la tournepierre. Il peut même être compliqué si les Voyageurs ont franchi depuis une ou plusieurs déchirures de rêve : une bonne connaissance des passages est alors nécessaire, et les Voyageurs peuvent avoir besoin des services d'un Algorifmus (le voyageur interonirique du Parfum d'Onirose, de Denis Gerfaud, "Miroir des Terres Médiannes" n°7 ou "Trois Reflets d'anciens Rêves") ou d'un haut-rêvant mythique comme le Passeur, maître de cent déchirures (les Grimoires des Gratteurs de Lune n°6 : "Cauchemars").

Les Voyageurs ont toutes les raisons d'appréhender la marche jusqu'au puits, à travers la désolation, toute faite de roche, et sans abri. Mais pour peu que le donneur de coups de pied malencontreux soit avec eux, il ne se produit aucune attaque de pierres tant qu'ils vont vers le puits abandonné. Rien n'a changé. Les Chafouins ne se montrent pas. Au centre de l'ancienne place, jonchée de cailloux et de toutes sortes de débris de pierre qui sommeillent, s'ouvre la gueule du puits.

Nulle part

Tant de journées de danger ont dû affiner la paranoïa des Voyageurs. Ils devraient craindre un piège tendu par les cailloux. Ils ont raison... Il n'est pas difficile de descendre dans le puits (AGI / Escalade à 0) sur les six premiers mètres, bien qu'il soit trop étroit pour que plus d'un Voyageur y descende à la fois. Le puits est bien sec, et fragilisé par le temps : VUE / Maçonnerie à -1 permet de juger qu'il faudrait peu de chose pour qu'il s'effondre. On a beau chercher à la lumière d'une torche, aucun caillou ne se remarque. Au fond, une faille, assez grande pour qu'un Voyageur de petite taille (TAI 09 ou moins, AGI / Acrobatie facultativement à -2) s'y glisse, semble se prolonger profondément... Un courant d'air froid s'en échappe par bouffées.

Si un Voyageur s'y engage, il doit descendre sur une vingtaine de mètres, dans un froid grandissant, sans être jamais sûr d'être capable de remonter si l'on descend encore. La sensation de lourdeur et de vide peut être reconnue par le Voyageur s'il a déjà été confronté au phénomène. Sinon, il faut attendre que





la faille s'interrompt, et éclairer sous soi pour réaliser où l'on est parvenu : à portée de main s'étend le brouillard glacé et indicible des Limbes (Livre III p.16)... La présence si proche du néant permet enfin de comprendre : le caillou, jeté au fond du puits, a rebondi et disparu dans les Limbes. Il est mort pour les siens, par la faute du Voyageur. Ils ne pardonnent pas. Tap-tap-tap. A-ssa-ssin. Un grondement du cœur de la pierre emplît le puits. Les cailloux et les pierres tombent, le défont. Si le Voyageur ne parvient pas à s'arracher au puits rapidement, il risque d'être précipité à son tour dans les Limbes, ou enterré vivant. Si c'était le Voyageur coupable qui était descendu dans le puits, il risque de subir le même sort que son caillou. Sinon, à l'extérieur, une tornade de pierres se déchaîne contre lui. À ce moment, sans magie, il est perdu : du moins sa mort satisfait-elle le peuple des cailloux, qui cesse immédiatement ses attaques et se rendort.

Le pardon

Si les Voyageurs en réchappent, ils ont déchiffré le cauchemar. Pour le briser, ils doivent réparer ce que le coup de pied a fait. Le seul moyen paraît de rendre à son peuple le caillou disparu. Comment ? Par la magie, bien sûr. Ce ne sont après tout que des bouts de terre, et Oniros n'est-il pas le maître de la matière ? La solution est donc toute magique. Tout

en résistant à la rage des cailloux, il faut synthétiser un sort capable de créer un caillou. Le plus simple est de faire une variante de transmutation, à partir d'Air (le plus simple), permettant à la fois de faire des zones de moins de dix centimètres et de varier la forme et la qualité de l'élément Terre produit (un tel sort doit être à peu près de difficulté -6 et coûter 1 seul point de rêve). Bien sûr, ce doit être exactement le même caillou : pour cela, il suffit d'en avoir un souvenir exact, en pratiquant un rituel de Conjuración de l'oubli sur le "meurtrier".

Le geste réparateur est lui aussi évident. Le Voyageur criminel doit se rendre près du puits, là où il se trouvait quand il était en colère (l'oubli a été levé magiquement), le caillou nouveau-né en main. Il doit le poser là où il se trouvait avant le coup de pied. À ce moment, sans bruit, la colère des cailloux cesse. Bien sûr, ce n'est logiquement pas le même caillou, les Dragons l'ont oublié, puis en ont rêvé un autre sous l'influence d'un magicien ; mais pour des esprits de pierre, le caillou existe de nouveau, là où il devait être. Le mauvais rêve est fini. Le peuple des cailloux se rendort.

Pour le Voyageur aussi, la paix est revenue. Mais plus jamais il ne nommera la voie de Thanatos, la maîtresse des cauchemars... Plus jamais il ne regardera un caillou de la même manière.





Notes de l'éditeur

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

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

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



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

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

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

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

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

Précisions

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

Ce scénario – qui rappelons-le a la particularité de ne pas en être un – mentionne les Terres du Cauchemar et le n°6 des Grimoires des Gratteurs de Lune, qui les décrit. Cet inestimable ouvrage ne se vend plus. Il peut en revanche être téléchargé gratuitement sur le site www.reves-d-ailleurs.eu.

